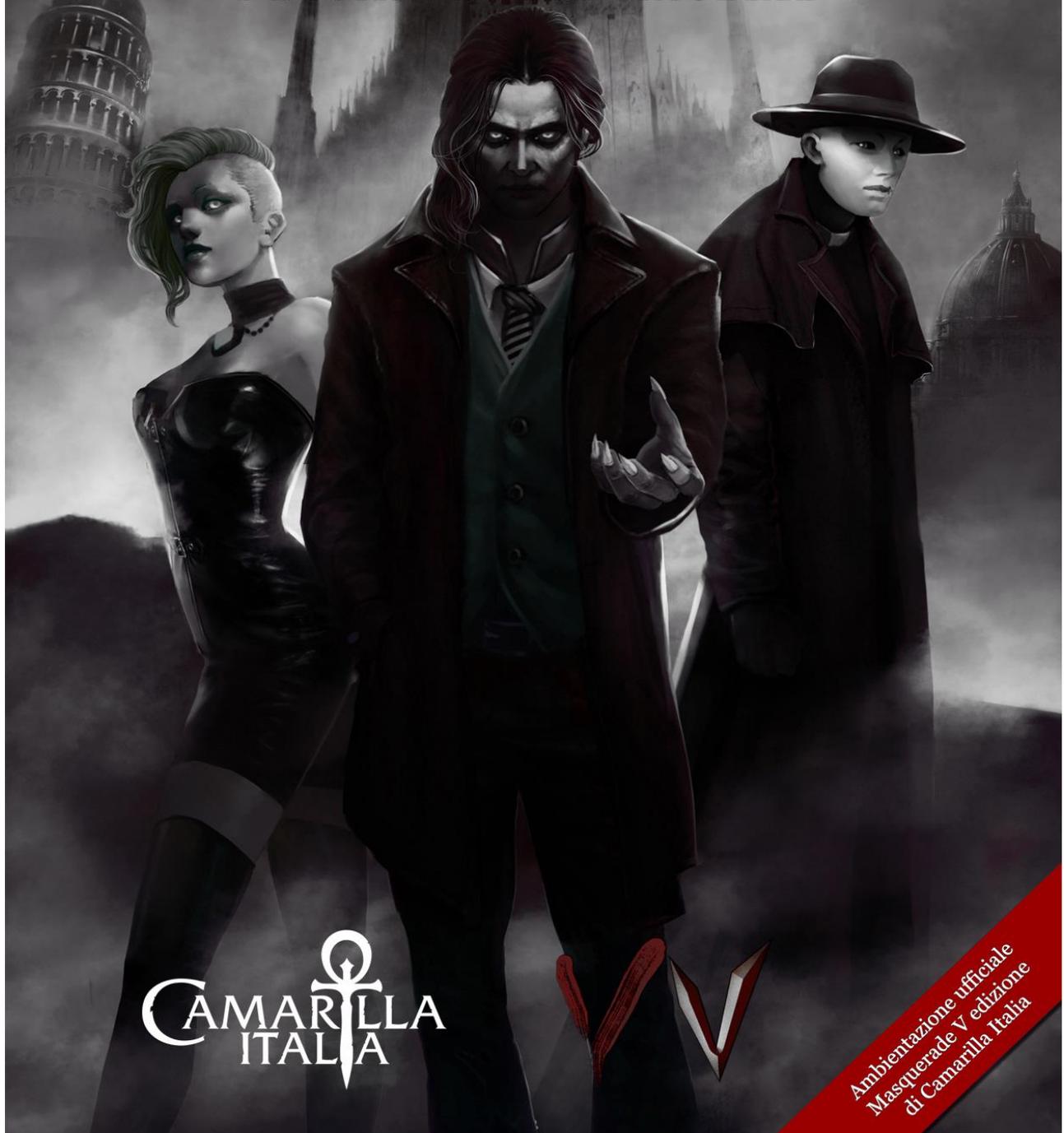


ITALY BY NIGHT

I DOMINI DELLE MACERIE



CAMARILLA
ITALIA

Ambientazione ufficiale
Masquerade V edizione
di Camarilla Italia

Nota dei curatori della prima edizione

Curare questa prima edizione del nostro “manuale” è stata una avventura esaltante e forse una delle più impegnative in assoluto della mia esperienza in Camarilla Italia. Un vero lavoro di squadra, lungo e a tratti estenuante, con il coinvolgimento diretto di circa trenta soci.

La sfida è stata notevole. Il manuale dell’ambientazione ufficiale di Camarilla Italia della V Edizione di Masquerade doveva contemperare una serie di esigenze che né i fan né una casa editrice, presi isolatamente fra loro, devono affrontare.

Anzitutto una minuziosa ricostruzione del canon di Masquerade, con specifico riferimento all’Italia. Quindi uno sforzo creativo che ha riguardato tutto il team di narrazione: dati il passato e la nuova ambientazione, cosa presumibilmente poteva essere accaduto in Italia con la quinta edizione? Abbiamo risposto a questa domanda con la mente rivolta a quello che sarebbe stata l’ambientazione vivente, cioè il gioco nei nostri capitoli dislocati in Italia.

Ecco quindi nella coralità e complessità del lavoro, che questo manuale non solo si rivela conferma del consolidamento di Camarilla Italia come fan club leader in Italia e punto di riferimento all’estero, ma anche chiaro indicatore della capacità organizzativa di Camarilla Italia, ma, ancor prima, sociale. Cosa manca in quest’opera?

Molte idee, per questioni di opportunità nel dosare i vari sforzi, non hanno trovato una collocazione in questa nostra Italy by night. Alcune diverranno delle appendici periodiche che, verosimilmente, saranno aggregate in una prossima edizione del manuale: ci riferiamo ad un quadro delle genealogie dei personaggi italiani; alla descrizione di altri “domini delle macerie”, con speciale riferimento a quelli che riguardano le principali città italiane, ma soprattutto i gruppi di gioco del nostro circuito Camarilla Italia F(r)iends; a un maggiore coinvolgimento dei nostri giocatori per l’arricchimento delle sezioni locali; ad una versione MET del regolamento della V Edizione, pure in elaborazione in questi giorni; alla presentazione in un formato ricco graficamente, che purtroppo per motivazioni contingenti non è stato possibile già inserire, nonostante la notevole qualità delle illustrazioni realizzati.

Ci auguriamo anche che, presa visione di questo prodotto, soci e utenti esterni, possano fornire all’Associazione qualche feedback, per migliorare in futuro.

26/5/2020

Antonio Ferraro e Nicola Marlia

Premessa

Questo che stai leggendo è il manuale di ambientazione ufficiale della cronaca Vampire the Masquerade di Camarilla Italia. Con questo prodotto, l'Associazione inaugura la linea editoriale V5.

Alcuni giocatori veterani 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 socialità e trasmissione di conoscenza.

Per i narratori e i giocatori che non fanno parte 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.

Credits

A cura di: Antonio Ferraro, Nicola Marlia.

Contributi: Andrea Beduschi, Sebastiano Betti, Stefano Brignoli, Antonio Carlucci, Lara Casapieri, Riccardo Castelli, Maria Luigia Corsini, Alessio Falchi, Alessandro Faggella, Antonio Ferraro, Ernesto Giugliano, Danilo Liscio, Nicola Marlia, Mirko Mitta, Federico Moschetti, Arturo Parise, Andrea Prosperi, Alessandro Raugi, Francesca Russo, Massimiliano Roversi, Riccardo Siligato, Riccardo Castelli, Riccardo Romboni, Matteo Savoca, Rosanna Spinazzola, Sofia Starnai, Danila Trambarulo, Gioele Vaccaro, Tiziana Valentino, Davide Vescovini.

Copertina: Davide Ponzo.

Direzione artistica illustrazioni: -

Illustratori: -

Impaginazione: Nicola Marlia.

Informativa

La paternità di questa opera è dell'Associazione Camarilla Italia. È consentito a chiunque 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.

I contenuti dell'opera sono riferiti a fatti di fantasia e riservati ad un pubblico adulto.

Indice

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Premessa | 3 |
| Credits | 4 |
| Indice | 5 |
| Lessico | 8 |
| Cronologia | 16 |
| CAPITOLO 1: LA STORIA | 30 |
| 1.1. La Civiltà Etrusca | 30 |
| 1.2. La Fondazione di Roma | 30 |
| 1.3. Marco Furio Camillo | 31 |
| 1.4. La Magna Grecia | 31 |
| 1.5. La Seconda Guerra Brujah | 31 |
| 1.6. Roma Imperat | 32 |
| 1.7. Il Cristianesimo | 32 |
| 1.8. Roma Caput Mundi | 33 |
| 1.9. Le Invasioni Barbariche | 33 |
| 1.10. La Lunga Notte | 34 |
| 1.11. L'Eresia Cainita | 34 |
| 1.12. Lo Stato Pontificio | 35 |
| 1.13. Il Feudo della Croce Nera | 35 |
| 1.14. Il Mare delle Ombre | 36 |
| 1.15. I Secoli Bui | 37 |
| 1.16. L'Avvento dei Lasombra | 38 |
| 1.17. Una Scomoda Eredità | 38 |
| 1.18. La Guerra dei Principi | 39 |
| 1.19. L'Italia del Medioevo | 39 |
| 1.20. La Congiura di Isacco | 40 |
| 1.11. La Grande Rivolta Anarchica | 40 |
| 1.22. La Convenzione di Thorns | 41 |
| 1.23. Il Rinascimento | 42 |
| 1.24. L'Egemonia Straniera | 42 |
| 1.25. L'Età Barocca | 43 |
| 1.26. Le Guerre di Successione | 44 |
| 1.27. L'Illuminismo | 45 |
| 1.28. Il Risorgimento | 45 |
| 1.29. Il Regno d'Italia | 45 |

| | |
|--|-----------|
| 1.30. L'Età Moderna | 46 |
| 1.31. La Prima Guerra Mondiale | 46 |
| 1.32. L'Avvento del Fascismo | 47 |
| 1.33. La Seconda Guerra Mondiale | 47 |
| 1.34. La Ricostruzione | 48 |
| 1.35. La Prima Repubblica | 48 |
| 1.36. Le Seconda Repubblica | 49 |
| 1.37. Le Notti del Tradimento | 49 |
| 1.38. La Stella Rossa & l'Undici Settembre 2001: gli Anni dell'Abbandono | 50 |
| 1.39. La Convenzione di Praga | 50 |
| 1.40. La Seconda Inquisizione e gli Ultimi Anni | 51 |
| 1.41. La Convenzione del Piagnaro | 51 |
| 1.42. Il Gran Conclave di Modena e l'Incontro di Rimini | 52 |
| 1.43. Il Secondo Raduno del Piagnaro | 53 |
| 1.44. L'Elisio delle Lacrime | 53 |
| 1.45. Il Rinascimento Oscuro | 54 |
| | |
| CAPITOLO 2: LE FAZIONI | 55 |
| | |
| 2.1. La Camarilla | 57 |
| 2.2. Il Movimento Anarchico | 60 |
| 2.3. Il Sabbat | 62 |
| 2.4. La Seconda Inquisizione | 66 |
| | |
| CAPITOLO 3: I CLAN | 69 |
| | |
| 3.1. Assamiti | 70 |
| 3.2. Brujah | 74 |
| 3.3. Caitiff | 78 |
| 3.4. Gangrel | 82 |
| 3.5. Giovanni | 86 |
| 3.6. Lasombra | 90 |
| 3.7. Malkavian | 94 |
| 3.8. Nosferatu | 98 |
| 3.9. Ravnos | 102 |
| 3.10. Seguaci di Set | 106 |
| 3.11. Toreador | 110 |
| 3.12. Tremere | 114 |
| 3.13. Tzimisce | 118 |
| 3.14. Ventruè | 122 |

| | |
|---|-----|
| CAPITOLO 4: I DOMINI DELLE MACERIE | 126 |
| 4.1. Bologna | 127 |
| 4.2. Lucca | 130 |
| 4.3. Milano | 134 |
| 4.4. Potenza | 137 |
| 4.5. Roma | 142 |
| CAPITOLO 5: DRAMATIS PERSONAE | 145 |
| 5.1. Camarilla | 145 |
| 5.2. Movimento Anarchico | 149 |
| 5.3. Gli Altri | 151 |
| 5.4. Leggende della Penisola | 154 |
| CAPITOLO 6: ADDENDA | 158 |
| 6.1. De Physiologia Vampirica | 158 |
| 6.2. Un Nuovo Mondo di Tenebra | 161 |
| 6.3. Coterié del Piagnaro | 174 |
| 6.4. Leggende & luoghi d'Interesse | 186 |

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.

Alamut: ancestrale dimora del clan Assamita in Medio Oriente.

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.

Anni dell'abbandono: nella cultura dei fratelli in Italia, periodo che i cainiti fanno decorrere dall'11 settembre 2001 (altri prima, dal 1999, con l'apparizione della "Stella Rossa"). Con questa espressione ci si riferisce al periodo di turbolenza che ha sconvolto negli ultimi anni la società degli umani, portando alla II Inquisizione e all'abbandono della politica ecumenica nei confronti di tutti i fratelli e i domini da parte della Camarilla. Abbandono si intende quindi l'abbandono, o comunque il forte allontanamento della Camarilla dalla scene, con il conseguente proliferare di altre comunità di vampiri locali scollegate fra loro. Alcuni ritengono che tale periodo si sia concluso con la convenzione del Piagnaro del 2018, altri con il Gran Conclave di Modena del 2019 e molti che tale periodo non si sia ancora concluso.

Antidiluviano: un vampiro appartenente alla Seconda o Terza Generazione, create prima del Diluvio Universale. Si tratta dei alcuni più antichi vampiri esistenti, fra cui quei tredici che, disubbidendo a Caino, sparsero la loro maledizione nel mondo, dando poi origine ai clan.

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

Arconte: di natura nomadica, generalmente hanno il compito di eseguire gli ordini che gli vengono impartiti da un Conciliatore. Spesso sono chiamati a rintracciare e catturare quei vampiri che fuggono dalla Camarilla per i crimini commessi. Assistono talvolta i loro consanguinei nei loro 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.

Banu Haqim: casta del clan Assamita che abbandona Alamut nel 1999 e, successivamente, si unisce alla Camarilla.

Becchini: soprannome del clan Hecata. 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 individuo che consapevolmente cerca e distrugge i vampiri.

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

Caitiff: 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.

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.

Cavaliere: titolo di prestigio conferito dalla Camarilla a membri della propria setta o anche esterni.

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

Clan: un gruppo di vampiri che condivide caratteristiche soprannaturali 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): Assamiti, Brujah, Gangrel, Giovanni, Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Ravnos, Seguaci di Set, Toreador, Tremere, Tzimisce e Ventrue.

Conciliatori: i principali agenti del circolo interno. Principali agenti del circolo interno. Ad oggi ve ne sono cinque: Ian Carfax (Tremere), Diana Iadanza (Toreador), Molly MacDonald (Nosferatu), Lucinde (Ventrue), Juliet Parr (Malkavian); ciascuno assistito dai suoi 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.

Diavoli: soprannome del clan Tzimisce.

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

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 ghou. Colui che lo nutre col suo sangue dannato e lo comanda.

Egida: titolo di prestigio conferito in esclusiva ad un singolo fratello di un territorio autarchico da parte della Camarilla. Tale fratello è considerato una voce da tenere sempre in considerazione nella strategia della setta. Gli anarchici accusano che con tale titolo la Camarilla voglia insinuarsi e creare fratture interne ai territori autarchici.

Elisio (Elysium): con il termine di elisio si indica una delle più antiche tradizioni della Camarilla. Rappresenta un luogo sacro in cui i vampiri possono riunirsi senza il timore di essere distrutti. Nelle notti moderne viene spesso usato impropriamente per indicare gli incontri mondani che si tengono negli autarchati.

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 XV ed il XVI 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, cioè negli "anni dell'abbandono".

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.

Ghou: un sottoposto soprannaturale, 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 prole 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 indugiano 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 di ogni genere di creatura soprannaturale, fra cui i vampiri.

Spada di Caino: il Sabbat.

Stella Rossa: misterioso astro apparso nel cielo nel 1999, segno secondo alcuni della Gehenna, e scomparso nel 2009.

Stregoni: soprannome del clan Tremere.

Terrore Notturno (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 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: designazione dispregiativa della Camarilla per i Caitiff.

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

Zingari: soprannome del clan Ravnos.

Cronologia

10.000 - 6000 a. C. La maggior parte dei 13 Clan ha avuto origine in Africa, Cina o Asia Minore, attorno ai principali insediamenti urbani, seguendo da vicino l'evoluzione antropologia dell'uomo che da nomade e cacciatore diventò sedentario ed agricoltore. Alla stregua di parassiti urbani i primi vampiri furono così costretti ad adattarsi al nuovo stile di vita dell'uomo per cercare di sopravvivere.

Prima del 753 a. C. Mentre attorno alle rive del Po è presente la famiglia revenant dei Rafastio - una tribù di streghe - nell'Etruria prosperano gli Enrati, un lignaggio Revenant addestrato a cacciare licanthropi, maghi e vampiri. La tradizione tramanda dell'esistenza del Ventrue Tinia, venerato come un dio nella civiltà etrusca.

753 a. C.: Fondazione di Roma. Un folto gruppo di Nosferatu vi si insedia stabilendo la "nidiata". Tinia abbandona l'Italia raggiungendo la Persia orientale e se ne perdono le tracce.

550 a. C.: Byzar (Cappadociano) fonda la colonia di Bisanzio, suscitando l'interesse di Ectoris (Lasombra) e Beshter (Toreador).

548 a. C.: Mi-Ka-El fugge da Ebla, dove aveva governato come un dio, e raggiunge Roma dove assume il nome di Beshter.

509 a. C.: Lucio Tarquinio Collatino (Ventrue) guida una rivoluzione che porterà i romani a liberarsi dai propri governanti etruschi, agevolando così la nascita del primo stato latino. Sarà successivamente conosciuto come Collat. Inizia la Repubblica Romana.

449 a. C.: Pubblicate le Leggi delle XII Tavole. Continua nella Repubblica un progressivo processo di espansione dei diritti politici e sociali della plebe.

431 - 404 a. C.: Si consuma la prima guerra Brujah in Grecia fra Ventrue di Sparta e Brujah di Atene. Al termine del conflitto, che corrisponde nella storia degli umani alla Guerra del Peloponneso, il Ventrue Artemide e la sua progenie Lisandro raggiungono le zone di influenza greca in Italia.

390 a. C.: sacco di Roma da parte dei Galli.

343 - 341 a. C.: Prima Guerra Sannitica. Continua la sottomissione a Roma delle genti italiche.

326 - 304 a. C.: Seconda Guerra Sannitica. Grazie alle vittorie su Sanniti, Etruschi e Latini, la Repubblica Romana si impone come potenza egemone nel centro Italia. Collat diventa principe di Roma e fonda il Senato Eterno, che si propone di riunire un rappresentante per ciascun clan presente.

~300 a. C.: Mokur il Saggio (Salubri) fonda in Toscana una propria scuola di pensiero.

298 - 290 a. C.: Terza Guerra Sannitica.

280 - 275 a. C.: Guerre pirriche. Attraverso di esse i Ventrue latini incontrano per la prima volta i loro confratelli greci. Marco Furio Camillo (Ventrue) conquista Taranto, catturando Lisandro, che diventerà il suo mentore.

275 a. C.: Terminato il conflitto, Camillo, Lisandro ed un altro misterioso consanguineo fanno ritorno a Roma, riuscendo a scalzare Collat, che alla fine viene forse diablerizzato da Camillo. Si forma un triumvirato alla guida della Repubblica.

265 a. C.: Cartagine attacca la Sicilia. Un messaggero Brujah discendente da Domenico il malandrino raggiunge Siracusa, invitando il Principe Alchias (Malkavian) a riconoscere la supremazia della colonia fenicia. Quest'ultimo lo fa decapitare, risveglia Artemide dal torpore e con Arikel (presunto antidiluviano Toreador) invita Lisandro a raggiungerlo, convincendolo della necessità di intervenire militarmente. Camillo è titubante sul da farsi, finché non è il suo veggente personale Trifosa (Malkavian) a convincerlo.

264 - 241 a. C. : Prima Guerra Punica. Inizio della Seconda Guerra Brujah. Dopo una fitta corrispondenza con Camillo, il Baali Tanitbaal-Sahar raggiunge Roma. Il figlio di Collat si dichiara dittatore di Roma. Una coalizione di Toreador, Ventrue, Malkavian, cappadociani e Nosferatu romani si scontra con Brujah, Assamiti e Baali della città fenicia. Adanaya (Toreador), Lisandro e Trifosa guidano la fazione in battaglia. In disaccordo con Camillo, parte del clan Ventrue raggiunge la Spagna.

218 - 202 a. C.: Seconda Guerra Punica. Il conflitto nasce tra i mortali ma coinvolge ben presto i vampiri della Penisola, che subiscono ingenti perdite fra le proprie influenze a causa delle devastazioni di Annibale. Tanibaal-Sahar realizza, grazie proprio a Camillo, il saggio "Sulla Fame e sull'Appagamento dei Sensi", completando uno dei primi sentieri di illuminazione della storia. Mentre Toreador e Malkavian difendono la Sicilia dalle incursioni dei Brujah, alla vigilia della Terza Guerra Punica Tanitbaal-Sahar scompare.

149 - 146 a. C.: Terza Guerra Punica. Il clan Ventrue corrompe Elena (Toreador) venendo così a conoscenza di preziosi segreti sulla difesa di Cartagine. Camillo è costretto a cedere alle pressioni di consanguinei ed alleati, acconsentendo alla distruzione della città fenicia. Giungono a morte ultima Artemide e Tiberio il Carnefice. Alchias cade in torpore. Troile e Moloch scompaiono mentre il Dionisiaco (Malkavian) agevola la caduta della città,

facendo impazzire le milizie cartaginesi. Aconia Messalina raggiunge Ancona, insediandosi nel Tempio di Venere dove sarà capostipite di una lunga discendenza di sacerdotesse dedite al vizio ed al piacere che riuscirà a sopravvivere fino ai giorni nostri. Si conclude la Seconda Guerra Brujah.

112 - 105 a. C.: Guerra contro il re della Numidia Giugurta, che viene infine catturato.

91 - 88 a. C.: Guerra sociale.

86 - 41 a. C.: Guerra Civile a Roma. La maggior parte dei Ventrue pensa soltanto al proprio tornaconto. Camillo stenta ad essere riconosciuto come guida. In questi anni il Senato Eterno cade in disgrazia, ed i suoi membri vengono dimenticati, finendo per essere indicati con l'appellativo di Incogniti o Inconnu. Grazie alle Guerre Civili il principe di Roma "regola i conti" con i suoi avversari, diventando il mentore di figure come Giulio Cesare, Pompeo il Grande e Augusto. Lisandro giocherà un ruolo determinante per ritrovare l'unità del clan.

53 a. C.: Cassius viene abbracciato da un Nosferatu in Turchia. Diventerà uno dei più antichi inconnu al mondo, spostandosi ben presto in Asia nella zona di Hong Kong prima di fare ritorno in Italia dove sarà ricordato come il Signore delle Catacombe di Roma.

44 a. C.: assassinio di Cesare.

27 a. C.: fine della Repubblica. Con Ottaviano ha inizio il Principato.

33: Il cristianesimo si diffonde anche in Italia tanto grazie ai giovani Nosferatu, che si sentono confortati dalla nuova religione, quanto per merito dei Lasombra che tentano così di intaccare il potere del clan Ventrue nella Penisola.

58: Antonius il Gallico (Ventrue) raggiunge Roma, dove incontra Beshter e ne diventa l'amante. Entrerà a far parte del Senato Eterno con la sua infante più anziana e consigliera, Septima Dominica.

64: Grande incendio di Roma. Camillo viene salvato dal fuoco dal Primo Senatore Creteo (Ventrue), ma cade in torpore. Per oltre 300 anni il Senato Eterno governerà su Roma, sfruttando decine di imperatori e principi fantoccio per preservare la lunga tradizione della città. Mario Servio Pustola (Nosferatu) abbandona la città e cade in torpore in località ignota.

65: Petronius viene abbracciato da Beshter.

68 - 69: Cospirazione contro Nerone. Fine della dinastia Giulio-Claudia. Anno dei quattro imperatori. Inizio della dinastia Flavia con Vespasiano.

79: Menelao (Brujah) rintraccia Elena a Pompei. Accecato dalla sete di vendetta evoca uno spirito del fuoco dalle viscere del Vesuvio, ma, non riuscendo a controllarlo, provoca la disastrosa eruzione che spazzerà via la città romana: Portia raggiunge l'Egitto.

85: Beshter si converte al cristianesimo prendendo il nome di Michele.

96: fine della dinastia Flavia.

106: la Dacia diventa una provincia romana.

152: Michele incontra Dracon (Tzimisce) sull'Isola di Cipro e viene detto "Il Viandante" per i suoi continui spostamenti fra il palazzo di Antonius (Ventruie) e l'isola del Mediterraneo.

180 - 192: Traiano (Nosferatu) e Pollio Felice Massimo (Malkavian) consumano un aspro dualismo. Proprio in questi anni un sinistro incontro fra Absimilard (antidiluviano Nosferatu) e Arikel (antidiluviano Toreador) sembra consumarsi nelle catacombe della capitale.

212: Caracalla estende la cittadinanza romana a tutti i sudditi dell'Impero.

312: Costantinus (Ventruie), allievo di Antonius il Gallico, affronta Massenzio, pupillo del Senato Eterno, nella Battaglia di Ponte Milvio, uscendone vittorioso. A questo punto Michele, Dracon ed Antonius si fregeranno del titolo di "triumviri".

313: Editto di Milano: fine delle persecuzioni contro i cristiani e tolleranza religiosa nell'Impero.

325: Concilio di Nicea.

326: Michele, Dracon ed Antonius abbandonano Roma raggiungendo Costantinopoli.

395: Teodosio divide l'Impero fra Oriente e Occidente.

452: Fondazione di Venezia. Lasombra, Nosferatu e Cappadociani confluiscono nella piccola realtà nata a cavallo della laguna.

455: Sacco di Roma da parte dei Vandali.

476: Odoacre depone l'ultimo imperatore di Roma, Romolo Augusto. Data tradizionale della caduta dell'Impero Romano d'Occidente. Con Lisandro parte del Clan Ventruie raggiunge Costantinopoli. Matasunta (Gangrel) dall'Est Europa raggiunge le Alpi, seguita

da decine di rami che si riversano nella penisola, sulla scia delle cosiddette Invasioni Barbariche. Una volta raggiunte le Alpi scomparirà misteriosamente. La famiglia Ioveanus (Giovanni) lascia Roma raggiungendo Venezia. Teofante (Toreador), grazie al suo nutrito seguito di ghouls e servitori, porta in salvo decine di vampiri nella capitale, preservando la cultura romana classica ormai decadente propria dell'Urbe Aeterna. Pollio Felice Massimo abbandona la Penisola raggiungendo la Francia dove prenderà il nome di Antoine Le Fanu. In fuga da Roma, molti Brujah raggiungono le più remote province dell'Impero. Ha inizio la fase della storia dei vampiri nota come la Lunga Notte.

493 - 553: Regno degli Ostrogoti.

568 - 774: Regno dei Longobardi.

660: Il Lasombra Narsete taglia i ponti con Costantinopoli, regnando su Venezia da indipendente. Si imporrà come Arcivescovo di Nod e punto di riferimento mondiale dell'Eresia Cainita. Nata all'indomani della stesura dell'Eugetaematikon (o libro del Sangue Scintillante) si tratta di una religione trasversale a vampiri, ghouls ed esseri umani, il cui Dogma presenta Caino come uno spirito trascendentale le cui spoglie mortali erano state ripudiate più volte dal mondo materiale per Volontà di Dio. Nel corso della storia ci sarebbe stato così un Secondo Caino (Gesù Cristo) e ed un Terzo Caino, che sarebbe dovuto nascere 33 anni prima della Gehenna. Diventerà lo strumento principale attraverso cui i Lasombra cercheranno di compromettere l'influenza politica del Clan Ventrue.

732: A Ravenna dopo la conquista longobarda Livia (Ventrue) diventa il Principe della città, diabolizzando il proprio sire Aristophokles. Agevolerà l'ascesa di Orso (Ventrue) nella vicina Verona. Viene indicata come mentore di Ezzelino III da Romano.

754: Ostia Antica viene sconvolta dall'Eresia Cainita: un antico Lasombra che alcuni identificano in Tubalcain sembra il responsabile degli incidenti. Il Nosferatu Zaccheus acquisisce una certa fama sotto Roma vendendo informazioni.

781 - 1014: Il Nord d'Italia costituisce il Regno d'Italia sotto l'Impero Carolingio.

796: Antonius il Gallico viene ucciso da Caius. Michele viene lentamente divorato dalla pazzia e Dracon abbandona la città.

800: Carlo Magno incoronato imperatore da papa Leone III. Viene abbracciato dal clan Lasombra Alanus, futuro principe di Firenze.

875: Demdemeh o forse la sua progenie Sycorax (Tzimisce) dall'Africa raggiunge l'Italia e abbraccia Landolfo II di Capua.

976: Matasunta riappare sulle Alpi. I pochi testimoni che sopravvivono all'incontro riferiscono che la matusalemme abbia raccontato di uno sgradito incontro nei sotterranei di Roma, a seguito del quale sarebbe entrata in torpore.

1005: Augustus Giovanni viene abbracciato da Cappadocius.

1077: Padre Iago viene abbracciato da Antoine Le Fanu. Dopo essersi nutrito della Contessa Matilda durante il famoso episodio de 'l'Umiliazione di Canossa', fuggirà terrorizzato e raggiungerà infine New Orleans, negli Stati Uniti.

1061 - 1198: Si consuma un duro scontro fra due genealogie di Lasombra in Sicilia. Da un lato c'è Montano alla guida dello schieramento filo cristiano; dall'altro Boukephos punto di riferimento per i consanguinei di estrazione mediorientale. Questi ultimi finiranno per avere la peggio, traditi nel momento cruciale da Landolfo. Si attesta attorno a questa data la fondazione del Castello delle Ombre vicino Siracusa.

1071: Con la presa di Bari da parte dei Normanni, ha fine la presenza dei Bizantini in Italia.

1100: Risvegliatosi dal torpore, Traiano inizia a costruire attorno a sé quella vasta rete di spie, informatori e contatti che prenderà il nome di Vecchia Rete.

1130: Nasce il Regno di Sicilia sotto la dinastia normanna degli Altavilla.

1133: Tremere raggiunge la Turchia e diablerizza Saulot, ma cade in un profondo torpore subito dopo.

1194: La Purga di Orvieto. Dopo il rifiuto del Principe Marco (Brujah) e dei vampiri della cittadina a piegarsi all'autorità del Principe di Roma Costantinus, questi invierà loro contro un esercito di Assamiti. Ciò porterà ad un massacro da cui si salveranno soltanto in pochi. Gaius Orsini (Nosferatu) sarà investito della nuova carica di "Consigliere" (Principe) della città.

1197: Nel conflitto fra Tremere e Lasombra a Siena, si erge Enrico il Germanico (Ventruè) a Principe della città.

1204: Quarta Crociata. Il Vescovo goto Wulfila (Fabrizio Ulfila) riesce, grazie alle sue influenze nella Chiesa di Roma, a far sì che la spedizione raggiunga Costantinopoli anziché la Terrasanta, distruggendo l'intera comunità dannata presente in città. Uno dei pochi sopravvissuti è Ziyad Al-Djahiz (Assamita) che, spinto dalla sete di vendetta, cerca di raggiungere Roma passando per Venezia, finendo però assassinato. Grazie a Bianca De Genève (Seguace di Set) attraverso il capoluogo veneto decine di suoi consanguinei riescono a raggiungere il vecchio continente. Michele viene diablerizzato da Maria la Nera

(Baali). Belisario (Ventrue) scompare. Si conclude la Lunga Notte ed ha inizio la fase nota come Guerra dei Principi.

1162: A Milano un disastroso incendio riduce in cenere buona parte dei Ventrue presenti in città: fra i pochi che riescono a sopravvivere quelli di estrazione tedesca abbracciati durante l'occupazione longobarda.

1215: A Venezia Narsete viene diablerizzato dal figlio Guglielmo Aliprando che ottiene il permesso di giustiziare il patrigno dalla Corte di Sangue, colpevole di essersi "allontanato dal dogma" dell'Eresia Cainita.

1229: Terremoto del Venerdì Santo. Costantinus finisce distrutto dalla luce solare, cadendo in una trappola ordita dai Nosferatu. Camillo si risveglia dal torpore trovando al suo fianco Creteo, che sembra essere l'unico membro degli Inconnu ad essersi rivelato.

1231: Nasce l'Inquisizione Cattolica Romana. Fra le realtà che la compongono spicca la piccola Società di Leopoldo, dedita alla distruzione di qualsiasi creatura soprannaturale. Alle sue origini vi è la Setta dei Micheliti che operava già nell'Antica Roma, sebbene soltanto durante quest'anno il domenicano Leopold Von Marnau riceverà il mandato da Papa Gregorio XI.

1242: Camillo rivendica il titolo di Principe di Roma e Pontefice dei Dannati. Accertata la presenza degli Inconnu nel Centro Italia fra cui lo stesso Creteo (Ventrue). Camillo consumerà un duro confronto con Trace (Brujah), ultimo discendente di una lunga stirpe nativa di Cartagine.

1348: Rabbat (Nosferatu) raggiunge l'Isola di Poveglia a Venezia.

1381: Tyler, al secolo conosciuta come Patricia of Bollingbroke, prende d'assalto Castello Hardestadt con un folto gruppo di Brujah. Ha inizio la Grande Rivolta Anarchica. Si conclude la Guerra dei Principi.

1394: A Vienna nasce la Camarilla. Si tratta di una coterie di anziani molto influenti che prenderà il nome di "fondatori", ma non riscuoterà particolare successo fra i Principi sparsi per l'Europa, ben poco inclini a condividere il proprio potere. Il nome deriverebbe da un termine spagnolo traducibile come "piccola stanza" in virtù dell'ufficio in Vaticano in cui i vertici dell'Eresia Cainita si riunivano.

1400: Graziano De Veronesi fornisce supporto al Movimento Anarchico. Saranno organizzati veri e propri nuclei operativi, identificati leader e verrà migliorata la comunicazione fra le diverse realtà presenti sul territorio. Durante i suoi viaggi in Spagna promuoverà la sua propaganda, riuscendo fra le altre cose a stringere accordi con il Clan Assamita e convincerlo a collaborare con i Brujah per la Grande Rivolta Anarchica.

1402: Abbraccio di Giangaleazzo Visconti da parte di Fra' Diego Fernandez (Lasombra). Narsh il Circassiano si sveglia dal torpore in un convento in Sicilia e raggiunge Milano, dove diventa uno dei punti di riferimento per il Movimento Anarchico.

1435: Con la Grande Rivolta Anarchica che raggiunge il culmine, Hardestadt chiama a raccolta i Principi d'Europa una seconda volta, riscuotendo maggior successo. Di fronte all'immobilismo dei presenti sarà Rafael De Corazon (Toreador) a farsi avanti e far aderire i presenti alle cosiddette Tradizioni: prima fra tutte la Masquerade. Ben presto nasceranno i Mirmidonti, una forza militare trasversale ai Principi e volta a combattere gli anarchici.

1444: Nella Roccaforte di Erciyes si consuma la Congiura di Isacco. Appoggiati dal Clan Ventrue, tredici vampiri guidati da Claudius Giovanni saccheggiano e devastano la fortezza cappadociana. Sebbene Claudius abbia l'intento di diablerizzare Japhet, sarà Augustus ad approfittarne, commettendo amaranto su Lamia e Cappadocius. Non riuscirà completamente nel suo intento poiché l'Antidiluviano aveva riposto buona parte del suo sangue e della sua anima all'interno di una leggendaria reliquia conosciuta come "vero calice". La reazione del Circolo Interno della Camarilla non si farà aspettare e nel corso dei secoli successivi, uno dopo l'altro i congiuranti spariscono.

1446: A Verona si ritrovano Lasombra, Brujah e Assamiti per coordinare gli attacchi in Italia nei successivi anni e pianificare l'assalto all'antidiluviano Lasombra in Sicilia.

1453: Con la caduta di Costantinopoli ad opera dei Turchi, ha fine dell'Impero Romano d'Oriente.

1483: Graziano De Veronesi guida un folto gruppo di anarchici Brujah, Lasombra e Assamiti all'assalto del Castello delle Ombre, rifugio dell'antidiluviano del suo clan. Dopo aver distrutto buona parte dei suoi fratelli, sorprenderà il corpo del patrigno assopito all'interno delle sue stanze e lo diablerizzerà. Alla fine della sanguinosa battaglia sopravvivranno soltanto in quattro. Montano abbandonerà l'isola confluendo con una manciata di consanguinei nella Camarilla.

1493: Convenzione di Thorns. Nel momento in cui i Mirmidonti della Camarilla grazie all'aiuto dei Nosferatu scoprono ed assediano Alamut, rappresentanti del Clan Assamita e del Movimento Anarchico vengono invitati nella cittadina inglese di Thorns per scegliere se accettare i termini della propria resa oppure andare incontro allo sterminio. Sugli Assamiti figli di Haqim sarà infine scagliata la Maledizione del Sangue. All'evento dall'Italia partecipano:

- Giangaleazzo (Lasombra, Milano)
- Lilika Kairos (Arconte Brujah, Firenze)
- Federico di Padua (Arconte Nosferatu, Napoli)

Qualche mese dopo la Convenzione di Thorns il Clan Lasombra e quello Tzimisce fondano il Sabbat. Alcuni matusalemme Malkavian si riuniscono per celebrare la cosiddetta "Grande Burla" rituale volto a sostituire alle loro progenie la demenza con la dominazione. Landolfo II stringe un'alleanza con il Clan Giovanni che durerà fino al giorno d'oggi. Luca Grimaldi (Tzimisce) si stabilisce come podestà di Milano.

1525: Dopo aver abbandonato l'Italia, Mokur (Salubri) viene diablerizzato presso il Castello di Hunedoara in Transilvania. Maestro del Sentiero della Golconda, viene ricordato come il vero "mentore" degli Inconnu.

1528: Il Clan Giovanni ed il Circolo Interno della Camarilla stringono un patto d'alleanza conosciuto come "La Promessa" in cui i Giovanni sono riconosciuti come i legittimi eredi del Clan Cappadociano. Alla famiglia veneziana viene affidato il compito di gestire la città e prepararla, ogni 13 anni, ad accogliere un summit del Circolo Interno.

1530: Il Brigante Malabranca (Toreador) terrorizza il centro Italia. L'Anarchico abbraccerà da lì a poco Venere Carboni, che si sposterà negli Stati Uniti aderendo al Sabbat.

1550: A Roma Claudius Giovanni per un errore di laboratorio trasforma i Rossellini in una famiglia di Revenant.

1561: Abbraccio di Lucrezia De' Medici (Toreador) conosciuta come "La Duchessa". La prestigiosa famiglia Toreador fiorentina regnerà anche su Ferrara.

1595: Le forze speciali del Sabbat - la Mano Nera - tenta invano di eliminare il Circolo Interno della Camarilla. Federico Di Padua intercetta i branchi che si preparavano all'assalto sventando l'attacco.

1600: Grazie al caos provocato da Narsh il Circassiano a Milano prende il potere Giangaleazzo Visconti, che in un primo momento resta indipendente così da curare i propri interessi con il Movimento Anarchico, quindi aderisce al Sabbat diventandone l'Arcivescovo. Claudius Giovanni viene distrutto a Venezia da Augustus, sotto lo sguardo del Cappuccino (Cappadociano).

1660: Il Clan Giovanni annette la famiglia siciliana Della Puttanesca.

1736: Abbraccio di Edoardo Robbia (Brujah).

1788: Abbraccio di Alessio Rinaldi, conosciuto come il Principe Pavone (Malkavian).

1789: Madame De Guil inizia le proprie manovre per il controllo delle istituzioni post-rivoluzionarie, accumulando tanto potere nei due secoli successivi, da essere riconosciuta poi Conciliatrice del clan Toreador.

1795: Abbraccio di Giuseppe Balsamo, Conte di Cagliostro (Seguace di Set).

1800: Milano viene presentata come un "feudo personale" di Giangaleazzo Visconti. Buona parte del centro storico romano resta invece inaccessibile per colpa dei Cacciatori che rappresentano l'ostacolo più ingombrante in città. Mentre nel sotterraneo della capitale il Clan Nosferatu si riunisce attorno alla figura di Darius (Nosferatu) soltanto una manciata di Toreador si aggira in superficie. I Rossellini sono gli unici che riescono ad entrare in sicurezza nel centro storico della capitale. Cresce la fama di Don Caravelli (Brujah) che viene indicato come "capo dei capi" della Mafia. Regnerà indisturbato su tutta la Sicilia.

1830: Edoardo Robbia si avvicina alla Giovine Italia di Mazzini, unendosi poi qualche decennio più tardi (1848) alle Giubbe Rosse di Giuseppe Garibaldi.

1860: Edoardo Robbia si dichiara dittatore di Napoli.

1882: Tommaso Ghibli (Brujah) cerca di prendere il controllo di Milano con la forza, tentando di sbarazzarsi di Giangaleazzo (Lasombra). Dopo una rocambolesca fuga durante la quale abbraccerà Evangelina (Brujah Antitribu) si darà alla macchia. Ambrogino Giovanni rinviene l'Anexhexeton: un'antica pergamena scritta a mano da Cappadocius.

1910: Landolfo II (Tzimisce) ispira da vicino la Società di Thule (Thule-Gesellschaft) ideando la simbologia che caratterizzerà poi la Germania Nazista. Il concetto di 'supremazia della razza' deriverà proprio dagli insegnamenti di questo matusalemme che considererà sempre i vampiri (ed in particolare gli Tzimisce) un gradino sopra tutti gli altri nell'evoluzione della specie.

1915-1918: Con la Prima Guerra Mondiale influenze, contatti ed alleati della Camarilla vengono ridimensionati in modo significativo.

1922: Edoardo Robbia contribuisce alla nascita delle Camicie Nere.

1922-1943: Toreador, Ventrue e Tremere supportano il Fascismo ed il Nazismo durante la loro ascesa al potere finché non ne perdono il controllo. Se in un primo momento la Camarilla si limita a non prendere alcuna posizione, soltanto quando sarà "troppo tardi" cercherà di circoscriverne l'influenza senza tuttavia riuscirci.

1945: Bombe di Hiroshima e Nagasaki. La società vampirica teme la potenza tecnologica dell'uomo moderno. Si diffonde fra i dannati (ed in particolar modo nella Camarilla) l'idea che sia arrivato il momento di fare un deciso passo indietro rispetto alle vicende dei mortali. Xaviar de Calois viene nominato Conciliatore Gangrel.

1994: Don Caravelli viene assassinato da sicari del Clan Giovanni assieme al suo braccio destro Nick Lazzari (Brujah). Lucinde viene nominata Conciliatore Ventrue.

1998: Durante il Conclave di quest'anno pare siano nominati come Conciliatori il Brujah Jaroslav Pascek, il Malkavian Maris Streck, il Nosferatu Cock Robin, la Toreador Madame De Guil, il Tremere Anastaz di Zagreb, la Ventrue Lucinde e il Gangrel Xavier. Tuttavia non vi è certezza di questo evento, a causa del caos intervenuto nel periodo successivo.

1999: In luglio ha inizio la "Settimana degli Incubi".

Un violento terremoto sconvolge il Bangladesh. Si dice che avvengano feroci scontri fra forze sovranaturali, fra cui forse l'antidiluviano Ravnos, il cui clan scivola inspiegabilmente in uno stato di frenesia.

Alla fine della settimana, nei cieli di tutto il mondo appare una cometa rossa, visibile inizialmente soltanto dalle creature soprannaturali. L'astro, circondato da un'aura sinistra ed inquietante, venne identificato dal Sabbat come la leggendaria Stella Rossa che avrebbe dovuto dare inizio alle Ultime Notti.

La Stella Rossa viene identificata come l'Asteroido IXION 28978.

Il Sabbat avvia una serie di attacchi contro la Camarilla ma la Reggente Galbraith viene assassinata.

A Venezia si tiene il "Conclave del Volto" con il quale il Circolo Interno inizia quella riforma ideologica che porterà qualche anno più tardi a sdoganare concetti come la spiritualità e la fede anche all'interno della Camarilla.

Proliferano vampiri dal Sangue Debole che compromettono gravemente la Masquerade. Da questo momento in poi la Demenza torna a farsi strada in quei Malkavian che qualche secolo prima l'avevano ripudiata dal loro sangue.

Baba Yaga (Nosferatu) si desta dopo molti millenni di torpore ma viene distrutta.

Dopo aver scoperto sotto New York un essere che avrebbe potuto essere soltanto un Antidiluviano, il Conciliatore Xavier mette in guardia la Camarilla ma non viene ascoltato. Decide così di rassegnare le dimissioni ed abbandonare la setta, seguito da parte dei suoi consanguinei.

Il Clan Tremere effettua un rituale che porta alla distruzione di quasi tutti i Tremere antitribu. Si vocifera che alcuni Salubri non estinti e un gruppo di vampiri con capacità necromantiche si uniscano, separatamente fra loro, al Sabbat.

Ur-Shulgi (Assamita) si risveglia dopo 2000 anni di torpore: spezza la Maledizione del Sangue che aveva colpito il suo lignaggio e chiama a raccolta i suoi consanguinei, indicendo una nuova crociata contro i cainiti. La maggior parte degli Assamiti obbedisce al richiamo di Alamut.

Dopo aver riunito tutti i Cainiti della città nel suo palazzo, Giangaleazzo brucia davanti ai loro occhi la copia originale del Codice di Milano e si dichiara Principe, distruggendo chiunque si rifiuti di seguirlo all'interno della Camarilla.

In Italia si perdono progressivamente i contatti fra i domini della Camarilla.

2001: Gli attentati alle Torri Gemelle si verificano in risposta alla conquista di New York da parte della Camarilla. Il Sabbat guida gli attacchi che daranno inizio alla Guerra della Gehenna, tentando così di colpire l'Antidiluviano che si nasconde nelle sue fogne.

Migliaia di Fratelli cadono in cenere. La Camarilla inizia a riversare ingenti quantità di denaro nelle casse delle principali società di intelligence di tutto il mondo, nel tentativo di preservare la Masquerade. L'attacco viene presentato come un atto terroristico, mentre Theo Bell (Arconte Brujah) e Jan Pieterzoon (Ventrue) attirano la Seconda Inquisizione contro il Sabbat negli Stati Uniti, riuscendo a sconfiggere la setta oltreoceano, ma ben presto non riescono più a controllarla. Dapprima la Torre d'Avorio contatta i Nosferatu e chiede loro di smantellare i database della SchreckNET, perpetrando una pulizia sistematica del web atta a cancellare qualsiasi traccia lasciata dai Fratelli. La setta prende quindi tutte le contromisure del caso nei confronti di chi avesse rischiato di causare infrazioni della Masquerade e organizza due grandi conclavi in cui si sarebbero dovute incontrare le voci più autorevoli delle sette a Praga e Chicago.

2002: Guerra in Iraq ed Afghanistan. Il Sabbat fugge dagli Stati Uniti e raggiunge l'Europa ed il Medio Oriente poiché si rende conto che gli Antidiluviani non si erano ancora svegliati, con l'obiettivo di rintracciare i luoghi dove riposano e distruggerli.

2008: La Società di Leopoldo distrugge la cappella Tremere di Vienna .

2011: Primavera araba. Dietro questa maschera si porteranno avanti in gran segreto i preparativi che avrebbero anticipato la Crociata della Gehenna perpetrata dal Sabbat. Il Circolo Interno ufficializza la nomina di cinque Conciliatori: il Malkavian Juliet Parr, il Nosferatu Molly MacDonald, il Toreador Diana Iadanza, il Tremere Ian Carfax ed il Ventrue Lucinde. Edoardo Robbia abbandona l'Italia raggiungendo gli Stati Uniti.

2012: Cercando di riprendere in mano la situazione la Camarilla indice a Praga un'importante Conclave. L'Arconte Theo Bell distrugge il Ventrue Hardestadt e suo figlio Jan Pieterzoon, mentre il Clan Brujah si rende protagonista di una vera e propria mattanza nei confronti dei presenti. All'indomani dell'elisio la Torre d'Avorio caccia il Clan Brujah

dalla setta ed inserisce Theo Bell nella lista dei suoi ricercati. In Italia i Brujah continuano ad essere parte della Camarilla ma, unitamente ai Gangrel, vengono sempre più posti ai margini delle decisioni strategiche più importanti. I più influenti principi italiani, preoccupati dall'idea di essere alle soglie di una nuova rivolta anarchica, stringe un compromesso con il Circolo Interno che nomina un arconte (Praefectus Italiae) affinché si preoccupi di curare da vicino la guerra al Sabbat ed i rapporti con gli autarchi della penisola. Viene così nominato Malaspina che si insedia al Castello del Piagnaro, a Pontremoli.

2015: Parigi viene sconvolta da una serie di attentati. Uno di questi colpisce la sede dove si sta svolgendo l'incontro tra una delegazione dei Seguaci di Set e una della Camarilla. Contestualmente, un accordo stretto tra i Banu Haqim e la Camarilla, coronato da un matrimonio tra l'Arconte Victoria Ash e Tegyrus, sancirà l'entrata di questa fazione Assamita nella Torre d'Avorio. Nel contempo, buona parte dei Cacciatori si è riversata all'interno dei servizi segreti, dando vita a gruppi "deviati" che prenderanno gradualmente il controllo delle tecnologie ICT (internet, telefonia mobile, smartphone). Grazie agli stretti rapporti sviluppati con le lobby di potere riusciranno a far approvare leggi in grado di ridurre le libertà individuali in cambio di una "presunta" maggiore sicurezza.

2018: Il Prefetto Malaspina indice una convenzione al Piagnaro, per portare Camarilla, indipendenti e autarchici ad una rinnovata cooperazione sul suolo italiano. Con il placet della Camarilla e degli Anarchici, viene siglata un'alleanza fra i cinque domini autarchici di Bologna, Lucca, Milano, Potenza e Roma con la promessa di definire i termini dell'accordo entro l'anno successivo.

2019: Una grave violazione della Masquerade comporta la definitiva chiusura ai Fratelli della Camarilla di Roma, nonostante i timidi segni di riavvicinamento presso la piccola comunità autarchica locale, coinvolta nella convenzione del Piagnaro.

A seguito dell'evento, il Conciliatore Tremere Ian Carfax convoca un gran conclave a Modena, per saggiare l'effettivo potere della Camarilla sul territorio dopo gli anni dell'abbandono.

Il Conciliatore promette l'avvio di un rinascimento oscuro che coinvolgerà tutti i Fratelli.

I cacciatori avviano una iniziativa estremamente aggressiva nei confronti dei Fratelli ("Operazione Hecatombe"), portando numerosi danni negli isolati domini autarchici fuori dalla convenzione del Piagnaro. I domini alleati, invece, con il coordinamento della Camarilla e degli Anarchici nel corso di un incontro a Rimini, riescono a prevenire l'operazione. Nel corso dell'evento a Rimini, i Banu Haqim della Casta di Amalfi entrano nella Camarilla, mentre il Ministero si rivela per quello che è, portando con sé Brujah e Gangrel negli Anarchici.

Nel secondo raduno dell'Alleanza del Piagnaro, viene rivelato che un gruppo di Caitiff e sangue debole, costituito negli ultimi anni dal Malaspina per farne un suo piccolo esercito personale, si è rivoltato e ha portato a morte ultima il Prefetto.

Uno fra loro, Morfeo, rivendica un ruolo di comando all'interno del Movimento Anarchico e viene riconosciuto anche dalla Camarilla come nuovo custode del Piagnaro. Nel corso del raduno, le Sette e i domini dell'Alleanza decidono di dotarsi di uno statuto organizzativo, ulteriore passo in avanti verso il consolidamento di questa realtà nell'Italia della notte.

2020: Camarilla ed Anarchici decidono di fare un passo avanti nello sviluppo dell'Alleanza del Piagnaro, evolvendo quelli che erano stati i gruppi di lavoro degli Autarcati nelle coterie omonime: Quaesitores, Opus Caini, La Ruota, Guardia di Apua e Generazione A. Intanto la pandemia del Covid 19 si diffonde in Italia. Approfittando della quarantena, la Società di Leopoldo si rende protagonista di svariate operazioni in tutta la Penisola in alcuni dei luoghi più significativi per la storia del genere vampirico. L'Oltretomba viene colpito da un vero e proprio cataclisma. Infine nasce la Lega di Benevento, un'intesa di autarcati che si pone apertamente in contrapposizione a coloro che aderiscono all'intesa stretta in quel di Pontremoli.

Capitolo 1: La Storia

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 antidiluviani, conosciuta col nome di Jyhad?

1.1. 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 Ventruie, sebbene l'ipotesi che Nosferatu e Lasombra abbiano fatto parte delle tribù preistoriche riscuote un certo fascino.

Il tempo della Civiltà Etrusca i vampiri governavano apertamente tra i mortali come delle divinità. Il più famoso fra questi fu il Ventruie Tinia che, nella tradizione, pare consolidare il proprio regno in corrispondenza del dominio etrusco. 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.

1.2. 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 Ventruie 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 a contribuire alla nascita dell'Urbe, il primo Principe 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 essi solamente attraverso i propri servitori. Il suo tentativo di organizzare la società vampirica porta alla nascita del Senato Eterno, un'istituzione volta a riunire in una assemblea un rappresentante per ogni clan che si trovasse entro i confini della Repubblica. Sebbene la realtà nasca sotto i migliori auspici, cade ben presto vittima dell'immobilismo dei suoi stessi membri, frammentata dagli incompatibili interessi dei più anziani. Ad ogni modo si tratta di una fondamentale esperienza nell'evoluzione politica dei fratelli.

Fu così che il resto dei suoi consanguinei tentò di infiltrarsi nel resto dei popoli antichi che abitavano la Penisola, per lungo tempo senza che alcuno riuscisse ad ergersi al livello di quello etrusco, almeno fino all'inizio della storia di Roma.

1.3. Marco Furio Camillo

Sono 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 trovano 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, al secolo Mario Furio Camillo, generale dell'esercito di Collat, 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 restano insieme a lungo prima di tornare dal Principe di Roma Collat ed esporre le proprie idee. È proprio a questo punto della storia che cala un'ombra di mistero: alcuni sostengono che Collat sia stato diablerizzato; altri credono che si sia semplicemente fatto da parte, evitando di isolarsi nella propria autoreferenzialità, come erroneamente fece Tinia prima di lui. L'unica notizia certa è che, a succedere a Collat, è un Triumvirato di Ventrue composto da Camillo, alla guida, nonché Lisandro e un terzo anziano, forse Mitra.

1.4. La Magna Grecia

Alla fine della Prima Guerra Brujah la matusalemme Ventrue Artemide e la sua progenie Lisandro avevano raggiunto la Magna Grecia. Artemide, che regnava su Sparta come una dea, aveva raggiunto Siracusa, trovandovi la protezione del principe Malkavian Alchias. La colonia greca non soltanto conteneva 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 sotto la sfera di influenza romana e così, quando Cartagine inviò un suo ambasciatore a Siracusa ponendo un ultimatum ad Alchias, questi in tutta risposta gli fece tagliare la testa rispedendola 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.

1.5. 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 di conflitto con Cartagine. 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. È 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 e Assamiti. Il conflitto termina con la vittoria della Repubblica (241 a. C.) che estende così la propria influenza sulla Sicilia e sulla Corsica.

Quando divampa la Seconda Guerra Punica (218 a. C.) molti accusano Camillo 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 così l'Italia. Camillo ed il clan Ventrue rimangono a lungo nascosti temendo per la propria esistenza, e lasciano 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.

Solo cinquanta anni più tardi si consumerà l'epilogo di questo dualismo fra Roma e Cartagine: 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 porta alla distruzione di Cartagine ma costa la non-vita ad Artemide, al suo consanguineo Tiberio il grande, figlio di Camillo, e conduce Alchias ad un torpore senza risveglio.

1.6. 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 poi la consacrazione di Camillo a Principe di Roma. Da questo momento il Senato Eterno cade in disgrazia. 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.

1.7. Il Cristianesimo

Il Cristianesimo, che si diffonde soprattutto grazie ai Nosferatu, finisce per essere strumentalizzato 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 dello scontro fra questi due lignaggi.

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 influenza sulla Penisola, in alternativa ai Ventrue. In conseguenza dell'inspiegabile insuccesso dei suoi tentativi di ergersi a principale egemone dei territori italici, inconsapevole del tradimento del Malkavian, Traiano si ritira dall'agone e sceglie il torpore.

1.8. Roma Caput Mundi

In molti casi nella storia, le sorti della popolazione umana di Roma si influenzarono reciprocamente con quelle dei vampiri. Ma 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, in seguito alla sua grottesca forma di adesione al cristianesimo, aveva cambiato nome in Michele.

Il Toreador aveva fondato 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 sempre più spesso Bisanzio, spesso in compagnia di uno dei suoi amanti: lo Tzimisce Dracon ed il Ventrue Antonius.

Questo nuovo centro di potere si schiera apertamente contro tutto ciò che si è lasciato alle spalle 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 nuovo schieramento sceglie in un allievo di Antonius, Costantino, il proprio alfiere, designato per guidare gli eserciti in Occidente e "liberare" i vampiri della Penisola. Con l'uccisione di Massenzio durante la Battaglia di Ponte Milvio (312) Michele, Antonius e Dracon ereditano il titolo di Triumviri, rivendicando il diritto di governare (Praxis) sull'Italia. Costantino si dimostrerà così meritevole di ricevere l'abbraccio, forse ad opera di Antonius o del Lasombra Narsete.

1.9. Le Invasioni Barbariche

Anche se da molti anni 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 Matasunta raduna attorno a sé decine di consanguinei con il chiaro intento di dare mano forte alle popolazioni barbariche che si accingono 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 appaia 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, destinato in futuro a divenire uno dei principali

domini dei dannati. 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.

1.10. La Lunga Notte

"La Lunga Notte" 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 crollò in pochi mesi: la sua frantumazione fu piuttosto il risultato di un processo temporalmente dilatato del quale le invasioni barbariche rappresentano solo un aspetto. All'interno della società vampirica in questo periodo di confusione sono soprattutto Toreador e Nosferatu a balzare agli onori della cronaca, riuscendo fra l'altro a contenere i danni della devastazione economica, sociale e politica della società umana. 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 proprie nidi in quel sottosuolo. Da Roma fugge inoltre 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.

1.11. 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 l'"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. È questo il caso della cittadina romana di Ostia Antica (754) che viene sconvolta da violenti scontri: gli storici in proposito hanno accertato la presenza di un potente Lasombra coinvolto negli incidenti, identificato nel matusalemme Tubal-Cain.

1.12. 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, 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. Territori autonomi da queste influenze sono le attuali aree del Veneto e della Liguria.

Dopo aver posto 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 coincidenza della conquista di Ravenna (723), la Ventrue Livia diablerizza 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. Medesimo scenario 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 è 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 diventata 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, che comporta l'allontanamento definitivo dell'Isola dalla sfera d'influenza bizantina.

1.13. Il Feudo della Croce Nera

Nel 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. Il prestigio che aveva acquisito l'Impero 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).

1.14. Il Mare delle Ombre

Dopo diversi anni di terrore e scorrerie da parte degli Arabi, l'Impero Bizantino riesce a consolidare una nuova e importante 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 e ad 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 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 al clan sia di perseguire la propria incontenibile vocazione edonistica, quanto di influenzare da vicino la politica delle corti italiche, sussurrando alle orecchie di re, principi e vescovi: nasce con tali infami scopi la Corte dei Sussurri.

1.15. I Secoli Bui

Anche in Italia il durissimo confronto fra la fazione guelfa e quella ghibellina aveva contribuito a compromettere 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 autonomamente le proprie città.

Nascevano così 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 proprie mire. Grazie al loro alfiere - Federico il Barbarossa - il Feudo della Croce Nera 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 italici dell'egemonia di Hardestadt.

1.16. L'Avvento dei Lasombra

Approfittando della controversa situazione in cui versa l'Italia, i Lasombra 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 proprio dai Lasombra, che ottengono un proprio candidato per la guida della città. È 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 ancora due Lasombra 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, o forse Lasombra, Costanzo: 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 tra 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: Costanzo 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.

1.17. Una Scomoda Eredità

Nonostante in questo periodo siano i Lasombra la forza egemone in Italia, ad esser determinanti per il consolidamento degli equilibri politici sono in particolare alcuni fratelli. Il primo fra questi è il Nosferatu Traiano. Dopo essersi svegliato dal torpore, resosi conto del tradimento subito secoli prima, promuove una vasta rete di contatti, alleati e seguaci che ben presto si estende a macchia d'olio su tutta la Penisola: la Vetus Rete, base per quella che oggi è nota come rete fantasma o ++DarkNET++.

Il secondo è Fabrizio Ulfila. Il Ventrue contribuisce a trasformare le Università di Bologna, in luoghi di addestramento di servitori da sguinzagliare all'interno dello Stato Pontificio per raccogliere informazioni. I suoi sforzi portano però proprio alla nascita dell'Inquisizione Cattolica (1184) a Verona. Dopo che il Papa sancisce l'inizio della Quarta Crociata (1198), è grazie alle macchinazioni di Ulfila 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 personaggio degno di nota è Graziano De' Veronesi. Fin dal suo traumatico abbraccio per mano dell'antidiluviano Lasombra (1130), egli inizia a bramare senza mezze misure la distruzione del sire. Nel corso della sua storia, viene a conoscenza dell'esistenza di un rituale capace di spezzare il legame di sangue. Graziano cerca così in ogni modo di entrarne in possesso, aderendo quindi 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.

1.18. La Guerra dei Principi

Con il Sacco di Costantinopoli (1204) il periodo storico passato alla storia come Lunga Notte termina, e gli succede quello della Guerra dei Principi. Per la prima volta dall'egemonia del Feudo della Croce Nera, tutto 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 Costanzo che finisce in cenere, a diretto seguito del sabotaggio sotterraneo del suo rifugio da parte dei Nosferatu.

Contestualmente, dopo una assenza di diversi 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 fra i vampiri è la Nosferatu Rabbat. Dopo aver raggiunto Venezia (1348) diventa una delle voci più controverse ed autorevoli del Clan.

1.19. 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 Rienzo balzano agli onori della cronaca, approfittando del momento di debacle, i Comuni e le Signorie più potenti cercano di rivendicare quanto più potere possibile.

È 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) 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.

1.20. La Congiura di Isacco

A distanza di molti secoli l'aspra contesa tra Ventrue e Lasombra non si è ancora affievolita. Un tassello importante di questo conflitto ha per oggetto principale la città di Venezia, che non è soltanto uno dei simboli storici del Clan Lasombra nella Penisola, ma 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 Claudius Giovanni a promuovere l'iniziativa con gli altri Clan, mettendo così insieme una coterie composta da tredici vampiri. Mentre i Figli di Isacco avrebbero preso d'assalto il quartier generale del Clan Cappadociano ad Erciyes in Turchia (1444), Augustus Giovanni 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 possono di certo tollerare quanto accaduto, e così sorprendono i congiuranti proprio durante i grandi festeggiamenti organizzati a Venezia al loro ritorno. Augustus distrugge così il proprio infante, forse per accontentare la Camarilla, mentre gli altri congiuranti fuggono, scomparendo nel nulla.

Il Clan Giovanni inizia così ad accumulare ricchezze a dir poco straordinarie, sfruttando le rotte commerciali che passano dalla Serenissima e svendendo decine di vascelli ai cavalieri cristiani per raggiungere la Terrasanta durante le Crociate. Venezia non vedrà mai più l'insediarsi di un Principe, restando per secoli serrata fra le fauci degli anziani del lignaggio Giovanni.

1.21. 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 centroeuropea, in gran segreto Graziano De' Veronesi organizza un raduno a Verona (1446) al quale invita gli anarchici da ogni angolo del vecchio continente. Nell'incontro, a cui sono presenti, fra gli altri, numerosi Lasombra dall'Italia, Brujah dalla Spagna e

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 e 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, sorpendendo 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 Antitribu, seguendo invece Montano nella Camarilla; altri radunano la propria progenie e fanno perdere le proprie tracce, svanendo nel nulla.

1.22. La Convenzione di Thorns

Con la Pace di Lodi (1454), l'Italia trova 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 costituisce 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 viene a conoscenza dell'ubicazione di Alamut, il quartier generale del Clan Assamita, perpetrando così un vero e proprio genocidio nei confronti di tale 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 poi 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, Vasantasena, non si riconosce in questo proposito e si dichiara antitribu.

1.23. 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 e Austria. Sebbene Carlo VIII giunge in Italia (1494) con l'obiettivo di riconquistare il Regno di Napoli, la presenza dell'Imperatore Francese destabilizza molte delle città italiane. È questo il caso di Milano, dove si consuma l'ascesa di Ludovico il Moro oppure Firenze, con l'esperienza di Girolamo Savonarola. Destino ben diverso per la sorellastra Lucrezia Borgia che, grazie alle sue peripezie, richiama 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".

Conquistate Viterbo e Civitavecchia, Carlo VIII ottiene 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 costituisce una lega antifrancese che riesce sconfiggere il sovrano nella Battaglia di Fornovo (1495), costringendo poi l'invasore ad una rocambolesca ritirata. Una delle figure più note di questi anni è Cesare Borgia che, sotto l'influenza della Corte dei Sussurri, diviene uno dei maggiori protagonisti della politica italiana.

1.24. L'Egemonia Straniera

In segreto Papa Giulio II stringe 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 tornano nella Penisola circa un anno più tardi, infliggendo alla Serenissima una grave sconfitta nella Battaglia di Agnadello, ma finiscono 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 siglano la pace, spartendosi il Ducato di Milano ed il Regno di Napoli, è con l'elezione di Carlo V ad Imperatore che le tensioni tornano ad accentuarsi. Grazie all'influenza di Ventrue e Tremere, il casato Asburgo consuma una rapida ascesa politica nella Penisola, mentre Papa Clemente VII si fa promotore della cosiddetta Lega di Cognac.

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

Con un gesto piuttosto eclatante Papa Clemente VII è costretto ad implorare la pace all'Imperatore Francesco I Valois, mentre i Lanzichenecchi si rendono 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 viene sconvolta da un cinquantennio (1542-1559) di aspre contese con la Spagna, che tenta a più riprese di consolidare il suo predominio.

Quando nel 1545 è indetto il Concilio di Trento, che dà il via a quelle misure di rinnovamento teologico, liturgico e spirituale che passeranno alla storia col nome di Controriforma, il Rinascimento può dirsi concluso.

1.25. L'Età Barocca

A partire dal 1600 l'Italia vive un periodo di particolare declino. Sebbene le arti e le scienze continuino a fiorire, il Sabbat cerca 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 fa 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 cerca di far venire meno quella situazione di isolamento politico in cui versa ormai da molti secoli, circondato completamente dalla Camarilla. Con un abile colpo di mano il Lasombra Giangaleazzo Visconti si dichiara 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 garantisce 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 diminuisca drasticamente a causa dell'ingente numero di cacciatori, l'Urbe Aeterna resta una meta per molti dannati, attratti dalla sua bellezza e dalla sua storia soprannaturale.

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

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

1.26. Le Guerre di Successione

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

La prima è la guerra di successione spagnola. Il Re Filippo d'Angiò di Spagna, nipote di Luigi XIV di Francia, intenzionato a riscattare la corona francese, si ritrova ben presto contro Austria, Paesi Bassi ed Inghilterra. Dopo ben dodici anni di guerra la Spagna ne esce sconfitta ed è costretta a cedere il Ducato di Milano ed il Regno di Napoli all'Austria.

Tutto sembra aver trovato un equilibrio finché la Spagna torna ad attaccare la Sicilia e la Sardegna (1713): Francia, Inghilterra, Paesi Bassi ed Austria formano così la Quadruplice Alleanza, distruggendo la flotta spagnola vicino Siracusa. A contribuire in modo rilevante il Clan Lasombra che, celatamente, prima attraverso i propri agenti politici, poi sfruttando la forza militare, tenta di saccheggiare alcuni dei più fiorenti porti della Penisola. La conclusione della vicenda è 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 consuma circa un ventennio più tardi.

La morte di Re Augusto II di Polonia (1733) è il motivo scatenante la guerra di successione polacca. Russia, Prussia ed Austria stringono un patto conosciuto come Triplice Alleanza, onde evitare ancora una volta che la corona cada nelle mani dei dinasti francesi.

L'intervento militare dell'Impero Russo, volto ad agevolare l'ascesa di un suo candidato, spinge la Spagna ad allearsi con la Francia ed attaccare insieme l'Austria in Sicilia e Sardegna. Con la Battaglia di Bitonto (1734) il Regno di Napoli e Sicilia tornano indipendenti mentre un anno più tardi, con la Pace di Parigi, l'Italia subisce un riassetto geopolitico: il Granducato di Toscana e il Ducato di Parma e Piacenza passano sotto la dinastia Asburgo; il Regno di Napoli e la Sicilia sarebbero assegnati al Casato Borbone.

La Sardegna e le Langhe vengono concessi alla Dinastia Savoia, negli ultimi anni sotto l'attenzione di una coterie di ancille, rampolli della tradizione italiana ma al contempo interessati ad una importazione definitiva della Camarilla sul territorio peninsulare, anche al fine di trarre da essa la legittimazione per un cambio di guardia "pacifico" con i propri anziani: è il primo germe di quella che viene definita "corrente unitaria". Grazie agli Asburgo la Camarilla riesce a rivendicare sempre più un ruolo centrale nelle vicende politiche della Penisola, mentre la maggior parte dei feudi Lasombra nel Profondo Sud sono caduti.

La terza campagna militare che infiamma l'Europa inizia qualche anno più tardi (1740). La Morte di Carlo IV d'Asburgo porta al trono Maria Teresa, provocando l'indignata reazione di buona parte delle case regnanti del vecchio continente. La guerra di successione austriaca modifica gli equilibri all'interno della Penisola: otto anni più tardi è stipulato il Trattato di Aquisgrana ed il Ducato di Milano e quello di Modena passano 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 debacle 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.

1.27. L'Illuminismo

Verso la metà del diciottesimo secolo un nuovo fenomeno filosofico, culturale e politico prende 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 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 porta molti Brujah a fare ritorno nella Penisola, attratti dall'instaurarsi di un nuovo ordine e dalle lusinghe di una nuova organizzazione sociale dei vampiri. Questi fratelli, da tale rinnovata occasione comunitaria, fanno propri quei valori fondamentali che saranno poi alla base della Risorgimento e alla fondazione della corrente politica unitaria: una consorte 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 italiani.

1.28. Il Risorgimento

Il clan che più di ogni altro imprime il proprio marchio in questo periodo è quello dei Brujah, ispiratori e al contempo sostenitori degli ideali risorgimentali. 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 di Ventrue e Seguaci di Set, tra 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.

1.29. Il Regno d'Italia

La Prima Guerra d'Indipendenza (1848) punta a sostituire gli Stati egemoni imposti dalla Restaurazione con un 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, Ventruè, 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. Si consumava così la vittoria della corrente politica unitaria anche fra i dannati.

1.30. L'Età Moderna

Fin dalla sua costituzione il Regno d'Italia è costretto a fare i conti con un grande problema: l'emigrazione, per cui migliaia di mortali, seguiti da decine di vampiri, salpano alla volta del nuovo mondo.

In Italia, contro i nuovi assetti che vanno delineandosi nei principati unitari, gli anziani adottano diverse strategie: alcuni spariscono, almeno apparentemente; altri assicurano il proprio potere, venendo a patti con le nuove realtà in formazione, come nel caso del Principe di Roma, Darius e di diversi domini autarchici che si accordano con la Camarilla italiana; altri anziani, nell'ombra, cospirano per destabilizzare il nuovo ordine unitario della Penisola, manipolando quel fenomeno di banditismo e guerriglia che passerà alla storia col nome di Brigantaggio.

In un decennio la Penisola viene coinvolta in altri due conflitti: la Terza Guerra d'Indipendenza (1866) e la Presa di Roma (1870).

La caduta dello Stato Pontificio consente 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 alla caduta in disgrazia dell'Inquisizione.

La frattura tra Regno d'Italia e Papato (1870) consente 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 finisce per abbandonare la Chiesa, cercando di seguire la propria missione dall'interno dei servizi segreti degli Stati Nazionali.

1.31. 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-Ungheria, Bulgaria e Impero Ottomano), ma il conflitto subisce ben presto una battuta d'arresto, degenerando nella cosiddetta guerra di trincea che si conclude con la disastrosa disfatta di Caporetto (1917). Quando l'Austria Ungheria cerca di conquistare il Veneto, si trova di fronte ad un'eroica resistenza che permette all'Italia di annettere il Trentino Alto Adige e la Venezia Giulia (1918). La Grande Guerra è ancora oggi interpretata dai dannati come un colpo di coda degli anziani pre-unitari contro la Camarilla, ed infatti molte nuove influenze sul mondo umano vengono troncate con la sparizione di numerosi cainiti. Probabilmente nel corso della I Guerra Mondiale molti scontri fratricidi si consumano anche all'interno della Camarilla stessa.

1.32. L'Avvento del Fascismo

Nel Primo Dopoguerra la situazione in cui versa l'Italia è drammatica: l'instabilità socioeconomica conduce a moti di rivolta fra le fasce più povere della popolazione; il mito della "vittoria mutilata" alimenta malumori ed un malcelato sentimento di rivalsa in tutta la Penisola. Il Clan Brujah fa proprio il malessere che dilaga e guida così una lunga serie di rivolte contadine ed operaie, che passano alla storia con il nome di Biennio Rosso.

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

Il totalitarismo richiama fin da subito l'attenzione della Camarilla che, umiliata dagli anziani della Penisola con la Grande Guerra, cerca di strumentalizzare il nascente regime per ribaltare le sorti del conflitto con gli anziani. Ventrue, Tremere e Toreador di corrente unitaria sostengono così l'ascesa del Partito Fascista, convinti della possibilità di manipolarlo.

Durante questi stessi anni in Sicilia, alla Fortezze delle Querce, lo Tzimisce Landolfo II indottrina 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 è determinante per la nascita della Società di Thule.

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

1.33. La Seconda Guerra Mondiale

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

Con lo sbarco alleato in Sicilia (1942) e la successiva sfiducia a Mussolini (1943), nella Penisola scoppia una guerra civile nel mondo umano che costa la vita a decine di fratelli, mentre la Camarilla italiana, che non riesce a mantenere il controllo dei domini, vede una progressiva occupazione dei territori di caccia da parte di vampiri americani da Sud e tedeschi da Nord.

La Penisola si trova 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 passa molto tempo quando il Movimento Anarchico approfitta della situazione, contribuendo da vicino alle sorti del movimento partigiano.

La liberazione avviene il 29 aprile 1945. Quando un mese più tardi le bombe nucleari vengono sganciate su Hiroshima e Nagasaki, la Seconda Guerra Mondiale ha ufficialmente termine: l'uomo è riuscito a concepire un'arma capace di distruggere tanto se stesso quanto qualsiasi altra creatura sulla Terra, vampiri compresi. L'egemonia della razza umana è palese e ancora più evidente appare la necessità di seguire la tradizione della Camarilla della Masquerade.

Il ritorno dell'investimento per tutti i dannati in lotta in Italia è prossimo allo zero: la guerra degli umani ha assunto una dimensione non controllabile dai vampiri. Solo la corrente unitaria, più giovane, silenziosa e che si affretta a mettere le mani sulla ricostruzione, esce alla lunga vincitrice, garantendo alla Camarilla la presa sulla maggior parte del territorio italiano, al prezzo tuttavia di una ulteriore riduzione della propria autonomia sia rispetto al Circolo Interno che rispetto agli anziani pre-unitari più forti, che si vedono riconosciute anche formalmente alcune delle antiche prerogative.

1.34. La Ricostruzione

La spaccatura creata in seno alla Penisola (1944-1945) fra stato monarchico, governo d'occupazione alleato, comando militare anglo-americano e Comitati di Liberazione Nazionale, porta ad una anarchia, in cui l'autorità dell'uno spesso soverchia quella dell'altro. In questo scenario, gli anziani continuano 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.

La Camarilla guarda con riluttanza a ciò che è successo: l'aver agevolato l'ascesa politica di Mussolini, per scoprirsi poi incapace di controllare gli eventi successivi è un'onta. Il nuovo corso della Camarilla italiana, rispetto al mondo umano, si concentra quindi soprattutto sul favorire la ricostruzione, con l'obiettivo di un boom economico e demografico che possa assicurare cibo e la sopravvivenza ai dannati.

Il Brujah Don Caravelli, grazie ai suoi contatti oltreoceano, garantisce la collaborazione delle organizzazioni criminali nel percorso di rinnovamento della società dei vampiri italiana.

1.35. La Prima Repubblica

Dopo il referendum (1946) che sancisce la fine della monarchia e l'inizio della Repubblica, si forma l'Assemblea Costituente che completa la Costituzione Italiana (1948). Grazie al Piano Marshall (1950) la Penisola è coinvolta nel cosiddetto "boom economico" che le permette di ridurre il divario con il resto delle potenze europee.

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 raggiunge 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) rappresentano alcuni dei momenti più drammatici degli Anni di Piombo.

Le ideologie estremiste danno vita al terrorismo rosso (Brigate Rosse) e 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.

La caduta del Muro di Berlino (1989) ha forti ripercussioni anche in Italia. Una delle principali conseguenze è la fine della storica conflittualità fra PCI e DC. Ma lo scontro fra i dannati assume altre forme: al fine del controllo della società degli umani, una componente del clan Ventruie, alleata con i Brujah di Don Caravelli e non disdegnando il supporto di Giangaleazzo Visconti, avvia una scalata al potere contro i principi della Camarilla della ormai vecchia guardia unitaria.

Alcuni riflessi di tale conflitto si vedono nella vicenda di Tangentopoli (1992) e nelle stragi della criminalità organizzata a ridosso di quei medesimi anni. La Prima Repubblica crolla così a causa del terremoto economico, politico e mafioso che si consuma in questo periodo. La scomparsa della Democrazia Cristiana sancisce l'ascesa di nuovi partiti che riescono a intercettare in qualche modo le richieste di cambiamento ed innovazione della popolazione. Il termine dello scontro che parallelamente si consuma tra i vampiri si ha solo nel 1994, quando la corrente unitaria scende a patti con gli scissionisti: i Giovanni per la pace chiedono però e ottengono la testa di Don Caravelli ed il controllo della criminalità organizzata.

1.36. La Seconda Repubblica

È 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 della vecchia guardia.

La Camarilla continua a prosperare nel periodo (1996-2011), fino a quando la crisi economica costringe il Presidente del Consiglio alle dimissioni, favorendo la nascita di un governo tecnico, malvisto dalla popolazione.

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

1.37. 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. È proprio in questi anni che nasce la SchreckNET, una rete di server e database sparsi in tutto il mondo tale da permettere al Clan Nosferatu di intercettare ed

archiviare ingenti quantità di informazioni. Fra queste la notizia del presunto risveglio di un'antica creatura, che molti identificarono essere uno dei leggendari Antidiluviani, in una delle più remote regioni dell'India.

1.38. La Stella Rossa e l'11 settembre 2001: gli Anni dell'Abbandono

Il 28 Giugno 1999 una cometa rossa, visibile solo dalle creature soprannaturali, appare nel cielo, scomparendo subito dopo. L'astro, circondato da un'aura inquietante e sinistra, viene 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.

Con l'attentato dell'11 settembre il Sabbat dà inizio alla Grande Crociata della Gehenna che avrebbe dovuto preparare il mondo al ritorno di Caino. La setta troverà nella Jihad una nuova strategia, supportando così il terrorismo globale ed infiltrando decine di foreign fighters all'interno della civiltà occidentale.

Il Circolo Interno della Camarilla decide così di fare un deciso passo indietro rispetto al controllo della società degli umani e tale strategia viene applicata anche in Italia. Il mancato supporto degli anziani della Camarilla ha conseguenze piuttosto drammatiche per i più giovani, che già da qualche anno si confrontano con il fenomeno della Seconda Inquisizione.

Infine in gran segreto si va a consumare la cosiddetta " Guerra del Silenzio " che, ad un decennio di distanza, porterà all'indebolimento politico interno della famiglia Giovanni ed alla successiva supremazia Hecata.

1.39. La convenzione di Praga

Cercando di riprendere in mano una situazione che appariva a molti già fin troppo compromessa, la Camarilla indice a Praga un'importante Conclave in cui parlare di questioni talmente centrali per la setta da far assumere all'evento il nome di Convenzione.

Quando i presenti iniziano apertamente ad accusarsi reciprocamente sulle responsabilità dell'ascesa della Seconda Inquisizione, l'Arconte Theo Bell distrugge il Ventrue Hardestadt e suo figlio Jan Pieterzoon, mentre il Clan Brujah si rende protagonista di una vera e propria mattanza nei confronti dei presenti. All'indomani dell'elisio la Torre d'Avorio caccia il Clan Brujah dalla setta ed inserisce Theo Bell nella lista dei suoi ricercati.

Il Circolo Interno della Camarilla decide così di fare un deciso passo indietro rispetto al controllo della società degli umani e tale strategia viene applicata anche in Italia. Il mancato supporto degli anziani della Camarilla ha conseguenze piuttosto drammatiche per i più giovani, che già da qualche anno si confrontano con il fenomeno della Seconda Inquisizione.

1.40. 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 propri gruppi "deviati" di agenti che avevano gradualmente preso il controllo delle tecnologie ICT. Grazie agli stretti rapporti sviluppati con le forze più conservatrici, riescono a far approvare leggi liberticide sull'onda della lotta al terrorismo.

Questo fenomeno è conosciuto come Seconda Inquisizione, il cui apice è raggiunto con le sorprendenti "dimissioni" di Benedetto XVI e l'inizio di un nuovo corso politico in Vaticano.

La Camarilla, un tempo baluardo indiscusso dell'immortalità e sicuramente la realtà più potente all'interno al Mondo, inizia così a ritirarsi in un circolo sempre più elitario. La Setta vede infatti la propria influenza ridursi drasticamente, e percepisce chiaramente il rischio della propria disfatta, ma non potendo più contare come un tempo sul sostegno degli anziani, è 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.

Proprio per questo motivo Il Movimento Anarchico, seguendo o forse contribuendo a causare questa operazione, rompe la tregua che per molti secoli lo aveva legato alla Torre d'Avorio, e rivendica sempre maggiore libertà ed indipendenza. Grazie alla loro giovane età gli anarchici si sono infatti 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, trovano 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.

Nei rapporti con il Circolo Interno, per tenere a bada il fenomeno della seconda inquisizione e gli attacchi del Sabbat, ed il nuovo crescente fenomeno dei Sangue Debole, i principi della Camarilla in Italia cercano come ormai tradizione un compromesso, ottenendo che la gestione emergenziale in Italia sia attribuita formalmente a un vampiro di fiducia dei principi stessi: è così che viene individuato nel 2017 il Ventrue Malaspina quale Prefetto d'Italia, col compito di rappresentare il Circolo Interno nella Penisola.

1.41. La Convenzione del Piagnaro (2018)

Dopo la nomina di Malaspina, molto fermento si diffonde 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 e lo stesso può dirsi dei Giovanni, degli Anarchici e di altri clan Indipendenti. Le voci di contatti fra queste forze in campo si amplificano lungo tutta la Penisola nei primi mesi del 2018, portando scompiglio nei delicati equilibri che le comunità autarchiche hanno raggiunto negli ultimi vent'anni.

Nell'estate del 2018, il Prefetto Malaspina, in accordo con il movimento anarchico e con il clan Giovanni, chiama a raccolta i principali leader autarchici per un assalto ad una cellula sabbatica che infesta la Liguria. Alla chiamata rispondo le comunità dei dannati di Roma e Milano, fortemente influenzate in tal senso dalla Camarilla che in quei territori ha mantenuto una presa incisiva, ma anche due domini tradizionalmente autarchici, Lucca e Potenza, e addirittura un nuovo dominio della periferia bolognese, da poco costituitosi per ribellione nei confronti del Principato di Bologna.

All'operazione si aggiungono elementi di spicco della Camarilla, del clan Giovanni, del movimento Anarchico e degli Indipendenti, con il loro seguito. L'azione pare avere un buon esito e i cainiti si radunano subito dopo di essa presso il castello di Pontremoli, per i festeggiamenti e per discutere di futuro.

È in questo contesto che al fine di favorire una riorganizzazione dei dannati della Penisola, si pongono le basi per la futura sigla di un accordo fra Camarilla, Giovanni, Anarchici e i cinque domini autarchici presenti.

Un accordo di cooperazione per la sopravvivenza, riconoscimento reciproco e forse di nuove regole di convivenza, non senza tensioni, distinguo e prese di posizione fra le forze in campo. Un primo passo è tracciato verso un nuovo corso, e i garanti di questo processo di riorganizzazione cominciano a muoversi fra i cinque domini autarchici coinvolti, verificando lo stato della cooperazione fra le differenti componenti locali e nazionali.

1.42. Il Gran Conclave di Modena e l'Incontro di Rimini

Agli inizi del 2019 turba gli equilibri delicati che si stanno cercando di costruire una grave violazione della Masquerade a Roma, che comporta la definitiva chiusura ai fratelli del dominio, nonostante i timidi segni di riavvicinamento presso la piccola comunità autarchica locale, coinvolta nella convenzione del Piagnaro.

A seguito dell'evento, il Conciliatore Tremere Ian Carfax convoca un Gran Conclave a Modena, per saggiare l'effettivo potere della Camarilla sul territorio dopo gli anni dell'abbandono. Il Conciliatore promette l'avvio di un "Rinascimento Oscuro" che coinvolgerà tutti i fratelli.

Le ancille della Camarilla, rinvigorite dall'evento e foraggiate dal Circolo Interno, nonostante il passo indietro del principe di Roma, si riaffacciano così prepotentemente presso le comunità autarchiche, per proseguire il proprio progetto di consolidamento e creazione di un nuovo ordine. Dell'intento si fanno particolarmente portatori i clan Nosferatu, Tremere e Ventruè, mentre i clan Brujah e Gangrel rimangono ai margini dell'iniziativa.

Ad aprile si svolge un ricevimento ospitato dalla Camarilla presso il dominio di Rimini, proprio per dar seguito al gran conclave di Modena: l'evento ha lo scopo di organizzare

nuovamente i cinque domini della convenzione del Piagnaro, questa volta contro un imponente attacco della Seconda Inquisizione, battezzato "Operazione Hecatombe".

Percepito l'importanza dell'iniziativa per il destino della Penisola, gli Hecata inviano un loro rappresentante per presentarsi ufficialmente ed omaggiare gli Arconti presenti.

L'intento manipolatorio della Camarilla viene apertamente osteggiato dagli anarchici presenti e denunciato come imposizione di tributi mascherata da coordinamento contro il nemico comune. L'azione dei Cacciatori si compie nelle settimane successive, comportando gravi danni a diversi territori autarchici estranei alla convenzione del Piagnaro.

Nel corso dell'evento, viene celebrato un "Matrimonio Vermiglio" fra l'arconte toreador Aurora Scarlatti e l'Assamita Dariya, che segna l'ingresso dei Banu Haqim nella Camarilla italiana; Ludovico Giovanni viene nominato Siniscalco di Rimini ed Egida di Roma; il toreador Niccolò Siciliano egida di Potenza; il setita Franco Alfieri egida di Milano. Ma più di ogni altra cosa, si consuma un evento destinato a cambiare per sempre la storia degli anarchici in Italia: i setiti presenti annunciano la loro affiliazione al Ministero e, assieme a rappresentanti Brujah e Gangrel, dichiarano il passaggio agli anarchici.

1.43. Il Secondo Raduno del Piagnaro

Nell'estate del 2019 le sette hanno dato seguito al rinascimento oscuro dando nuovo impulso all'Alleanza del Piagnaro. In particolare i domini alleati, con l'accordo della Camarilla e degli Anarchici, hanno deciso di dotarsi di una struttura organizzata e di formulare alcuni editti nazionali vincolanti per ogni dominio.

L'evento sarà ricordato tuttavia anche per un grave episodio di sangue: la caduta del Prefetto Malaspina, che nel corso degli ultimi anni aveva portato in dote alla Camarilla un suo piccolo esercito formato da Caitiff e sangue debole, per mano proprio di uno dei suoi luogotenenti, il Caitiff Morfeo. Quest'ultimo, pare aver assunto un ruolo all'interno del Movimento Anarchico.

La Camarilla ha assistito in modo stranamente tollerante all'evento, accordando un compromesso che vincola il gruppo di Morfeo alla protezione dell'Alleanza e alla custodia del dominio di Pontremoli.

1.44. L'Elisio delle Lacrime

L'elisio di Lucca indetto in data 2 Novembre 2019, organizzato per volontà del Domitor stesso, la Dama delle Macerie, ha raccolto vari gruppi autarchici fidati, contattati dalla Dama stessa, al fine di iniziare ad indire vari accordi e dimostrare la propria forza, di fronte alle due sette predominanti, la Camarilla ed il Movimento Anarchico.

Lo scopo della Dama era quello di attirare a sé quante più personalità possibile, con la scusa di usare il suo potere e la sua influenza per muovere le fila sull'elezione del prossimo Prefetto d'Italia, dopo la caduta del Malaspina.

Quello che è successo ha invece gettato l'autarcato di Lucca nel caos più di prima. La Dama, da alcuni chiamata anche Granduchessa, pare sia sparita nel nulla e tutti i presenti all'evento concordano che, dopo un suo straziante urlo, non se ne sia vista più traccia. Non si sa quale sia stata la causa.

Voci dicono che sia stata distrutta da una delle coterie presenti, altri danno la colpa alle presenze energetiche e spiritiche del luogo, ed alcuni dicono anche la Granduchessa sia impazzita una volta per tutte. Che sia sparita nelle profondità del sottosuolo o che si sia nascosta altrove, questo non è dato da sapersi. Solo coloro che erano presenti all'evento hanno avuto un assaggio di verità.

1.45. Il Rinascimento Oscuro

Lo scoppio della Pandemia del Covid 19 corrisponde all'annuncio della nascita di un nuovo polo indipendente costituito dagli Hecata.

L'Alleanza del Piagnaro, in gran segreto, sostiene e promuove la nascita di cinque coterie omonime chiamate ad espletare sul territorio italiano quelle stesse funzioni che, in precedenza, erano state delegate ai diversi gruppi di lavoro. Di queste nel giro di qualche mese ne resteranno soltanto tre: la Guardia di Apua; i Quaesitores; la Congrega del Diadema.

Già nei primi mesi dell'anno si assiste ai primi contatti fra le alte sfere dell'Alleanza e la comunità di vampiri che orbita attorno agli Autarcati, che vedono in tutto questo la possibilità per affermarsi definitivamente all'interno della cornice politica nazionale.

Capitolo 2: Le Fazioni

Le principali fazioni in campo in Italia, a contendersi il dominio delle tenebre, sono il risultato di un'evoluzione storica che ha riguardato la società dei dannati, ma anche quella degli umani e di altre creature sovranaturali.

Nelle notti recenti i principali attori su questo scacchiere sono quattro: la Camarilla, ormai orfana dell'appoggio del clan Giovanni, il Movimento Anarchico, il Sabbat e la Seconda Inquisizione.

A queste si aggiungono gli Hecata, che tuttavia hanno scelto di restare al margine della cornice politica italiana. Prima di parlare qui delle fazioni principali, è opportuno precisare qualcosa a proposito degli anziani e della Camarilla.

Gli Anziani della Tradizione

Da secoli o forse millenni in lotta tra loro, indifferenti alle ideologie delle sette e ad esse per lungo tempo resistenti.

Non è chiaro se abbiano manipolato o sottovalutato la rivolta anarchica in Italia e le progressive ingerenze della Camarilla, così come l'evoluzione della società degli umani.

Quando i loro eredi agli inizi del XIX secolo scesero a patti con la Camarilla, divenendone gli alfieri, il predominio di tali anziani poté dirsi almeno formalmente concluso. Di molti si sono ormai perse le tracce.

Non sono in pochi ad affermare comunque che proprio dietro al mancato dilagare delle sette in Italia vi siano alcuni di questi antichi fratelli, come se dietro a questi fenomeni si nascondesse la loro eterna Jihad. Inoltre, non è la prima volta nella storia dei vampiri che gli anziani si ritirano nell'ombra, manovrando dalla distanza e con un orizzonte temporale dilatato all'infinito.

Nelle notti moderne ci si riferisce agli antichi dominus italici come agli "Anziani della Tradizione", talvolta confusi con l'Inconnu.

Gli eredi di questi anziani si ravvisano oggi in due tipi di vampiri: da un lato quelli che oggi si definiscono gli anziani della Camarilla, che in qualche modo tradirono la nobiltà della propria tradizione di sangue scendendo a patti con il Circolo Interno; dall'altro quei dominus che, invece, sono riusciti a sopravvivere nei secoli mantenendo la propria autonomia rispetto alle sette e che, forse, più genuinamente continuano a rappresentare la tradizione più antica, seppur rinnovata dalla modernità.

La Camarilla europea e americana

La Camarilla è stata vista in Italia, per la maggior parte della storia, come una confederazione di vampiri stranieri, sovente discendenti degli Anziani della Tradizione, con mire di potere sui domini italiani. In tal senso la Camarilla, con il suo neoecumenismo, è sempre stata fortemente osteggiata dalla società dei dannati italiana.

Almeno fino a quando alcune ancille italiane, provenienti da diversi domini, realizzarono una alleanza unitaria, tesa a ricavare una posizione di autonomia e potere rispetto alla propria subordinazione agli Anziani della Tradizione.

L'iniziativa ribelle di tali ancille si tradusse in un compromesso tanto con gli Anziani della Tradizione, a cui erano gerarchicamente subordinati fino ad allora, quanto con la Camarilla, che in Italia non aveva ancora rappresentanti illustri e un dominio territoriale consolidato. Dopo questo risultato, cominciarono a sorgere principati della Camarilla, il cui equilibrio precario dipendeva proprio dal rapporto fra gli interessi dei cainiti italici più antichi e quelli del Circolo Interno.

A tali ingerenze straniere si aggiunsero, soprattutto dopo la Seconda Guerra Mondiale, gli obiettivi in Italia dei vampiri di oltreoceano.

Nelle notti recenti tali interessi stranieri si sono drasticamente ridotti, coerentemente con il piano internazionale della Camarilla di rinforzare la Masquerade e ritirarsi il più possibile dalla società degli umani e dalle nuove tecnologie.

Ad ogni modo, formalmente gli anziani italiani della Camarilla sono ancora vincolati al rispetto della gerarchia internazionale.

2.1. La Camarilla

Anche la Camarilla italiana è una vera e propria società segreta all'interno di quella vampirica. Strutturata in modo piramidale, nessuno è davvero a conoscenza di chi si trovi ai suoi vertici, né tanto meno dei segreti che la setta custodisce.

Quello che molti fratelli sostengono è che per diventare membri a tutti gli effetti si debba superare un lungo e controverso percorso iniziatico all'interno del quale il vampiro viene messo duramente alla prova.

La Camarilla negli ultimi anni è rimasta nell'ombra, ritirando i propri presidi noti a tutti i cainiti e lasciando così lo spazio per lo sviluppo disorganizzato di comunità di giovani vampiri, anche dal sangue debole, e per l'espansione da parte di vecchi leader autarchici che erano riusciti negli anni a restare indifferenti alle lotte fra Camarilla e Sabbat.

Solo recentemente la Camarilla si è riaffacciata prepotentemente sulle scene di tali comunità autarchiche, chiedendo supporto contro le minacce delle ultime notti e offrendo in cambio il riconoscimento di tali domini indipendenti e la pace.

Allo stato attuale vi sono due principali correnti politiche in seno alla Camarilla in Italia.

L'una, a maggioranza Nosferatu, Toreador e Tremere, che si caratterizza per un maggiore conservatorismo, un irrigidimento della Masquerade e una chiara separazione fra la Camarilla, il Movimento Anarchico e le comunità autarchiche; l'altra, composta prevalentemente da Banu Haqim, Malkavian e Lasombra, che si connota per un atteggiamento più riformista, tendenzialmente di dialogo con il Movimento Anarchico e di riconoscimento reciproco con le comunità autarchiche.

Apparentemente a latere di questo conflitto, e forse ago della bilancia dello stesso, parrebbero collocarsi poi i clan Brujah, Gangrel e Ventrue, i primi due dei quali, per lo più, si distribuiscono nelle notti recenti tra le fila degli anarchici. Come sempre nella storia della setta, le dispute ideologiche tendono tuttavia a celare conflitti di potere fra i clan e le ambizioni dei singoli, più che a rappresentare una vera e propria conflittualità sui valori della setta.

Obiettivi

Quando si parla di obiettivi della Camarilla in Italia occorre prestare molta attenzione. I reali obiettivi della setta sono quelli degli anziani, quindi sostanzialmente conservare lo status quo, cioè a dire la propria egemonia in Italia, limitando il più possibile l'ingerenza del Circolo Interno.

Ma obiettivi della setta sono anche quelli del Circolo Interno, che mira a spaccare l'egemonia e l'autoreferenzialità degli anziani e insediare propri agenti nei principati.

Obiettivi della setta sono anche quelli dei Principi e degli altri agenti degli anziani e del Circolo Interno che, oltre a fare gli interessi dei propri padroni, cercando di ricavare nicchie di autonomia e di potere all'interno e soprattutto all'esterno, presso le comunità



autarchiche. Obiettivi sono infine quelli delle coterie della Camarilla dislocate presso tali comunità: integrazione nel tessuto sociale autarchico, instaurazione di rapporti di dipendenza degli autarchici con la Camarilla, sfruttamento delle risorse degli autarchici e, anche per loro, vale la regola del cercare di ricavarci un proprio spazio. Lontano dagli occhi dei propri capi, i neonati della Camarilla inviati presso le comunità autarchiche ben potrebbero ambire a bruciare le tappe della propria carriera e divenire i nuovi leader di domani. Fatta questa precisazione, gli obiettivi che la propaganda della Camarilla porta avanti, sono i seguenti:

- *Riuscire a coinvolgere negli affari della Camarilla il più alto numero di clan, coterie, vampiri e persino sette possibili;*
- *Dimostrarsi indulgenti e proteggere coloro che si affidano alla Torre d'Avorio;*
- *Dimostrarsi intransigenti e distruggere chi sfida l'autorità della setta;*
- *Omaggiare e riverire i più Anziani;*
- *Promuovere la Diplomazia fra le diverse realtà presenti nella società dei dannati;*
- *Controllare ogni aspetto della società mortale;*
- *Allontanare gli esseri umani dalla loro fede, promuovendo gli aspetti più venali e pragmatici della loro vita.*
- *Distruggere il Sabbat;*
- *Tutelare i cainiti dalla Seconda Inquisizione.*

Organizzazione

La Camarilla in Italia può essere ben rappresentata con riguardo alla propria organizzazione gerarchica e territoriale. Al vertice si collocano alcuni anziani, che si sono spartiti la Penisola in zone di influenza, collocando propri gregari e progenie in posizioni di controllo reciproco all'interno dei principati: principi, primogeniti e alcuni ruoli istituzionali sono sovente occupati in ciascun principato da cainiti che agiscono per conto degli anziani.

Subito sotto gli anziani vi sono gli Arconti, delegati dal Circolo Interno alla gestione della guerra al Sabbat e della Seconda Inquisizione, nominati su proposta proprio degli anziani, con l'intento da parte di questi ultimi di limitare e filtrare le ingerenze del Circolo Interno medesimo sui propri interessi nazionali e, di fatto, garanti degli accordi di Pontremoli del 2018. Uno in particolare è l'Arconte che ha acquisito maggior prestigio e anche autorità a seguito del Conclave di Modena, al punto da mettere in discussione la leadership del Malaspina: il Nosferatu Ximenes, direttamente delegato dal conciliatore Carfax ad avviare il rinascimento oscuro della Camarilla in Italia.

Ad oggi un gradino al di sotto degli Arconti vi è poi il Prefetto d'Italia, carica che soltanto fino a qualche anno fa spettava al più prestigioso ed autorevole fra loro. Delegato alla diretta gestione dei rapporti con le comunità autarchiche italiane, il suo compito principale

è quello di supervisionare il corretto operare delle coterie della Camarilla dislocate presso le stesse.

Le zone di influenza degli anziani si distribuiscono quindi in principati, le cui corti e luoghi di ritrovo sono ormai segrete. È comunque risaputo che presso le principali città italiane si radichino i principati più importanti, che si compongono di solito, oltre che dal Principe, di un consiglio e di altre figure istituzionali: quella che sfugge più delle altre alla regola del segreto è il Flagello del Principe, che ha avuto storicamente più rapporti (nefasti) con le comunità autarchiche.

Presso tali comunità autarchiche si radicano poi delle piccole rappresentanze della Camarilla, gerarchicamente dipendenti dal principato competente per territorio: le coterie della Camarilla presso il dominio autarchico di Potenza dipende direttamente dal Principato di Napoli; quella presso il dominio autarchico di Lucca dal Principato di Firenze. Quelle dislocate presso le comunità autarchiche di Bologna, Milano e Roma dipendono direttamente dai rispettivi Principati.

2.2. Il Movimento Anarchico

Cercare di descrivere qualcosa di così vario e contraddittorio come il Movimento Anarchico non è affatto cosa facile. La setta si presenta come un guazzabuglio di filosofie, correnti ed ideologie spesso divergenti fra loro, che trovano tuttavia nella volontà di combattere la Camarilla e il tradizionale conservatorismo degli anziani il loro comun denominatore.

Il Movimento rispetta la Masquerade e tendono ad una visione più razionalista della natura e della storia dei vampiri. Inoltre il Movimento si considera parte integrante dell'umanità, e ritiene che i vampiri debbano guidare e proteggere gli umani, principale fonte della propria sopravvivenza: il principio del dispotismo illuminato è stato uno dei primi esempi di questo modo di sentire, poi declinatosi in altre forme più coerenti con l'evoluzione della filosofia politica degli umani.

L'esistenza degli anarchici si svolge fra i due estremi della lotta e della festa. Sicuramente negli ultimi anni il movimento in Italia si è concentrato più sulla difesa di se stesso che su altri scopi, e solo recentemente i legami fra le vecchie cellule si stanno rinsaldando.

Obiettivi

Gli obiettivi del movimento anarchico sono sostanzialmente i seguenti:

- *Circoscrivere l'influenza della Camarilla e dei suoi alleati;*
- *Portare avanti il dibattito politico onde definire le regole della società vampirica che si andrà a costruire una volta che la Torre d'Avorio sarà abbattuta;*
- *Fornire del nutrimento ed un rifugio a tutti quei vampiri che ne hanno bisogno;*
- *Agevolare il cambiamento degli altri vampiri;*
- *Prendere le decisioni orizzontalmente ogni qualvolta è possibile;*
- *Rifiutare qualsiasi struttura piramidale o gerarchica. Un solo individuo al comando ha un bersaglio più grosso disegnato sulla schiena, ed è più facilmente corrottile, influenzabile e strumentalizzabile di un consesso di suoi pari;*
- *Aiutare sempre e comunque un altro membro del Movimento Anarchico quando questo lo richiede.*

Organizzazione

Con il nome di Libero Stato Anarchico si vanno ad identificare la totalità dei domini anarchici sparsi per tutto il mondo. Al suo interno i vampiri hanno il diritto di esistere



liberi e prosperare come vogliono, fintanto che non mettono in pericolo la sicurezza della loro comunità.

Il Concilio Rivoluzionario è il termine con il quale si va ad indicare il gruppo dei vampiri chiamato ad amministrare un determinato territorio anarchico. Al suo interno siedono le figure più autorevoli e rappresentative della città, indipendentemente dal loro clan. La struttura sociale alla base del Movimento Anarchico è costituita dalle bande, al cui interno i vampiri condividono le stesse tendenze, ideologie e stili di vita.

Ci sono ovviamente molti tipi di bande, da quella composta da bikers e motociclisti a quella composta da attivisti politici o ecoterroristi. Alcune si vanno ad insediare nelle zone più pericolose o magari in territorio nemico e spesso sono costrette a celare la propria identità dietro quella di altre coterie, restando nell'anonimato, muovendosi con tutta la prudenza del caso, soprattutto attraverso ghoul e mortali. Sempre più in disuso, la figura del Barone ricorda da vicino quella di un Principe della Camarilla, sebbene amministri il suo dominio in modo molto più marziale ed autoritario.

La maggior parte degli Anarchici li considera niente più che dei veri e propri vassalli della Camarilla, che prima o poi anteporranno il loro potere personale al bene collettivo e pertanto li osteggiano apertamente. Le comunità anarchiche più folte individuano piuttosto al loro interno un portavoce, denominato Emissario.

Ogni qualvolta si va a creare una situazione di emergenza in una comunità anarchica intervengo i brigatisti, vampiri anarchici appartenenti alla Brigata G.A.A.S. (Gruppo Anarchico Azione e Sicurezza): un élite composta da feroci e crudeli vampiri addestrati col preciso dovere di uccidere gli altri Anarchici finché la situazione non torna alla normalità.

Che si tratti di un'infrazione della Masquerade dovuta ai troppi infanti oppure qualcuno che cerca di tradire non importa.

Quando è la sicurezza ad essere in pericolo non si deve guardare in faccia nessuno. Se è vero che nelle corti della penisola ancille ed anziani spadroneggiano indisturbati, è anche vero che fra i loro servitori ci sono molti ben disposti a raccogliere e passare informazioni al Movimento Anarchico.

Questi vampiri prendono il nome di Spie e sono presenti in buona parte delle corti italiane.

2.3. Il Sabbat

Il Sabbat - o Chiesa Nera - è un vero e proprio culto religioso iniziatico, costruito attorno al Dogma di Caino, e composto da una ristretta cerchia di anonimi vampiri pronti a celebrare l'aspetto più bestiale e violento della loro natura.



NOZIONI DI CULTURA SABBATICA

Il Dogma

Il Dogma La Chiesa Nera è stata costruita attorno al Dogma di Caino. Stando a quanto afferma la sua catechesi, Caino sarebbe stato il primo vampiro della storia, ed avrebbe vietato ai suoi figli (Antidiluviani) di spargere la sua maledizione nel mondo, ma questi ben presto gli disobbedirono. L'unico modo che i più giovani hanno per redimersi dalle colpe dei loro antenati sarebbe così quello di ribellarsi loro e distruggerli.

Il Silenzio del Sangue

Con questo termine non soltanto si identifica la Masquerade, ma anche il tentativo da parte del Sabbat di celare le proprie attività agli occhi degli altri vampiri. Con il crescente pericolo rappresentato dalla Seconda Inquisizione il Silenzio del Sangue è diventato semplicemente un qualcosa di necessario.

Terrorismo

Nel corso dell'ultimo decennio il Sabbat ha occultato le sue attività dietro al terrorismo globale, celando i propri attacchi dietro decine di attentati che hanno sconvolto l'Occidente. Si dice che anche in Italia, dove la presenza dei foreign fighters è comunque piuttosto limitata, ancor oggi la Chiesa Nera possa vantare alcune roccaforti.

Menti Distorte

Sostenendo l'idea che il vampiro debba cedere ai suoi istinti più feroci e brutali, l'Umanità all'interno della Chiesa Nera è considerata alla stregua di una vera e propria debolezza. Ancor prima di diventare iniziati i Sabbat spesso vengono sottoposti ad un vero e proprio lavaggio del cervello, volto a saggiarne le qualità e far venir meno in loro qualsiasi senso di colpa o remora morale.

Ritualistica

Il Sabbat presta una particolare attenzione ai rituali. Dato che si tratta di una setta religiosa, ogni momento formale è scandito da un preciso cerimoniale. Il rito più importante è la Vaulderie, grazie a cui i vampiri riescono a spezzare qualsiasi vincolo o legame di sangue.

Eresia!

Per il Sabbat tutto è Fede. Ogni struttura politica, sociale o religiosa, all'interno della società vampirica viene considerata alla stregua di un vero e proprio movimento eretico da combattere e distruggere. A titolo esemplificativo ma non esaustivo citiamo:

- *La Camarilla*
- *Il Culto degli Antidiluviani*
- *Il Movimento Anarchico*
- *Alamut*
- *La Chiesa di Set*
- *Il Culto di Lilith*
- *Le Jati Ravnos*
- *Il Culto dell'Abisso*
- *L'Eresia Cainita*

La Crociata della Gehenna

Era il 1999 quando un astro rossastro attraversava la volta celeste. Il Sabbat lo interpretò come un segno della fine dei tempi e dell'arrivo della Gehenna. Iniziò così ad organizzare quella grande crociata che l'avrebbe portata a spostare il baricentro delle sue attività in Medioriente, laddove si credeva che sorgessero le tombe degli Antidiluviani, così da distruggerli prima del loro risveglio.

Obiettivi

Che cosa è alla fine il Sabbat? Il più grande Culto della Gehenna mai esistito, incentrato sull'adorazione e la celebrazione della figura di Caino, che secondo la leggenda farà ritorno alla fine dei tempi. Promuove la distruzione degli Antidiluviani e della Camarilla, in quanto realtà fondata dai Matusalemme alla loro mercé. A cosa mirano i suoi membri?

- *Individuare e distruggere i Matusalemme*
- *Promuovere il dogma della Chiesa Nera*
- *Individuare e distruggere qualsiasi eretico*
- *Recuperare indizi e frammenti dal Libro di Nod*
- *Preservare il Silenzio del Sangue*
- *Difendere gli Autarcati e farsene scudo*
- *Distruggere la Camarilla ed i suoi alleati*
- *Distruggere il Movimento Anarchico ed i suoi alleati*
- *Alimentare paura ed insicurezza tra i vampiri*
- *Uccidere qualsiasi Sabbat che si faccia scoprire*
- *Negare la presenza del Sabbat*
- *Acquisire sempre più potere*
- *Sfruttare le reti terroristiche*

Al Sabbat non interessa controllare un dominio o conquistare un territorio. Le azioni sono sempre volte a ribadire il Dogma di Caino fra i dannati, creando scompiglio all'interno della società con azioni eclatanti o vere e proprie dimostrazioni di forza.

Il Branco

Rappresenta l'unità base del Sabbat. Si tratta di vere e proprie coterie da guerra che condividono non soltanto lo stesso fine, ma anche e soprattutto un legame empatico grazie alla cerimonia della Vaulderie.

Il Ductus

Sovrintende a tutte le operazioni militari del branco, occupandosi di pianificare una strategia efficace per portare a termine le proprie missioni. Generalmente è un veterano del campo di battaglia, particolarmente dotato in combattimento.

Il Sacerdote

Ogni branco si forma attorno alla figura di quel sacerdote che ne celebra per primo la Vaulderie. Si tratta di coloro che si occupano di seguire da vicino la crescita morale e spirituale del branco, celebrando ogni sorta di rituale al suo interno.

L'Abate

Viene nominato all'interno del Branco per curare i rifugi dello stesso, mantenendolo sempre efficiente dal punto di vista dei rifornimenti e delle vettovaglie.

IL CODICE DI MILANO

- I. Il Sabbat dovrà rimanere unito nel supporto del Reggente della Setta. Se necessario, un nuovo Reggente dovrà essere eletto. Il Reggente dovrà sostenere la liberazione dalla tirannia garantendo la libertà a tutto il Sabbat
- II. Tutti i Sabbat faranno del loro meglio per servire i loro capi finché questi rispetteranno la volontà del Reggente
- III. Tutti i Sabbat dovranno osservare fedelmente tutti gli Auctoritas Ritae
- IV. Tutti i Sabbat dovranno mantenere la parola data ad un altro membro
- V. Tutti i Sabbat dovranno trattare con rispetto ed uguaglianza i loro simili, sostenendo la forza e l'unità del Sabbat. Se necessario dovranno provvedere ai bisogni dei loro fratelli
- VI. Tutti i Sabbat devono anteporre il bene della Setta e della razza Cainita ai loro bisogni personali, ad ogni costo
- VII. Coloro che non agiranno onorevolmente nei confronti di questo Codice saranno considerati inferiori e dunque indegni di ricevere qualsiasi assistenza
- VIII. Come è sempre stato, così sempre sarà. Sia la Lextalionis il modello imperituro di giustizia che tutti i membri del Sabbat dovranno rispettare
- IX. Tutti i Sabbat dovranno proteggersi a vicenda dai nemici della Setta. I nemici personali rimarranno una responsabilità personale, salvo che non si rivelino una minaccia alla sicurezza della Setta
- X. Tutti i membri della setta proteggeranno i territori del Sabbat da tutte le altre potenze
- XI. Lo spirito di libertà dovrà essere il principio fondamentale della Setta. Tutti i Sabbat si aspetteranno e pretenderanno la libertà dai loro capi
- XII. Il Ritus della Monomachia dovrà essere usato per risolvere tutte quelle dispute ritenute insanabili in altro modo fra i Sabbat
- XIII. Tutti i Sabbat dovranno supportare la Mano Nera

ADDENDA

- I. Tutti i Sabbat hanno il diritto di monitorare il comportamento e le attività dei loro compagni membri della Setta, al fine di garantire libertà e la sicurezza
- II. Tutti i Sabbat hanno il diritto di convocare un consiglio di loro pari e diretti superiori
- III. Tutti i Sabbat dovranno agire contro i membri della setta che usano i poteri e l'autorità che il Sabbat gli ha conferito per guadagno personale a discapito del Sabbat

2.4. La Seconda Inquisizione

Quella della Seconda Inquisizione è il fenomeno più rilevante degli ultimi decenni, e rappresenta il pericolo più grande mai esistito per i Fratelli.

Grazie alle tecnologie più moderne, ed all'esperienza della Società di Leopoldo, la sua ascesa ha costretto i vampiri a fare un deciso passo indietro rispetto al mondo mortale, scoprendo loro malgrado di non essere più carnefici ma vittime di quello stesso mondo che avevano contribuito a creare.



Fondazione

La Seconda Inquisizione nasce nel 2001 quando, sulla scia della crescente guerra al terrorismo, le principali agenzie di intelligence del mondo iniziarono a raccogliere ingenti quantità di dati sensibili su chiunque, compresi i vampiri, rendendosi finalmente conto della loro presenza.

Dopo essersi rivolti al Vaticano vennero messi in contatto con la Società di Leopoldo, che mise a loro disposizione tutta l'esperienza raccolta nei secoli.

Antiterrorismo

Mentre la Prima Inquisizione aveva sfruttato la dilagante paura dell'eresia per acquisire sempre più potere e visibilità in seno alla società mortale, la Seconda Inquisizione sfrutta il crescente timore e la paranoia del terrorismo condurre indisturbata la sua guerra contro la società dannata.

ICT (Information and Communications Technology)

Grazie al supporto della "Five Eyes Alliance" la Seconda Inquisizione è in grado oggi di monitorare le attività di un utente che si collega ad internet da un qualsiasi punto del mondo, riuscendo poi a rintracciare la sua posizione attraverso il sistema GPS.

I "veri" credenti

Il pericolo più grande nell'incrociare sul proprio cammino un credente è che questi possa vantare una fede così profonda e sincera da riuscire ad annichilire qualsiasi creatura soprannaturale. Sebbene sia caratteristica dei Cacciatori più esperti, talvolta questo potere si manifesta anche in coloro che nutrono una particolare devozione verso il loro credo.

Firstlight

Con questa parola in codice si va ad identificare un misterioso gruppo che si sforza di mantenere le attività della Seconda Inquisizione nascoste a chiunque non ne faccia parte, applicando una vera e propria Masquerade fra a mortali. Adottando protocolli segreti

persino ai loro colleghi e superiori, rasentano l'ossessione e la paranoia, sospettando di chiunque non faccia parte del loro gruppo.

Jihad

Per colpa della Seconda Inquisizione la maggior parte dei domini della penisola, non può più assolutamente permettersi una vita sociale fra Cainiti, ne tanto meno il lusso degli antichi Elisei.

Il risultato più evidente è stato la decostruzione della struttura stessa della Jihad, con molti fra i vampiri più giovani che ignorano persino che cosa siano le Sette o, addirittura, i loro stessi clan. Vivono notte per notte, condannati a una progressiva, inesorabile estinzione, frutto dell'infelice connubio fra ignoranza e debolezza.

Obiettivi

Che cosa è alla fine la Seconda Inquisizione? Un'alleanza trasversale tra gruppi devianti, intestini ai servizi segreti di tutto il mondo, che si sono affidati alla Società di Leopoldo per portare avanti la loro crociata contro il genere vampirico, nascondendo le proprie attività dietro la guerra al terrorismo internazionale. A cosa mirano i suoi membri?

- *Distruggere qualsiasi creatura soprannaturale*
- *Celare agli occhi dell'uomo il soprannaturale*
- *Proteggere l'umanità ad ogni costo*
- *Evitare che la conoscenza vada perduta*
- *Individuare e proteggere i veri credenti*
- *Nascondere la propria identità*
- *Nascondere le proprie iniziative dietro la guerra al terrorismo*
- *Nascondere le proprie attività ai governi nazionali*
- *Alimentare la paura del terrorismo*
- *Far approvare leggi sempre più liberticide*

I Cenacoli

La Società di Leopoldo si struttura secondo i Cenacoli. Il termine non va soltanto ad identificare il luogo fisico dove operano, ma anche e soprattutto il gruppo di Cacciatori che opera su di un determinato territorio (Cenacolo di Roma, Venezia, etc).

La Società di Leopoldo

Spina dorsale della Seconda Inquisizione, dietro la Società di Leopoldo si nascondono una serie di realtà, per lo più ordini monastici, che hanno giurato di proteggere l'umanità da tutto ciò che è soprannaturale. I rami che storicamente la compongono sono:

- *I Figli di Tertulliano*: Il ramo specializzato nelle minacce demoniache e spirituali, avverso a tutte le forme di infernalismo e necromanzia;

- *La Confraternita di Albertus*: seguono il dogma di Sant'Alberto Magno, che identifica la magia come frutto del Demonio;

- *La Sorellanza di Santa Chiara*: sotto rigidi voti di povertà, castità e umiltà, la Sorellanza porta avanti come unico scopo la cura della Società di Leopoldo, fisica e spirituale;

- *Le Sorelle di Giuda*: cabala esclusiva riservata alle sole donne in grado di manifestare o un evidente predisposizione all'uso della stregoneria;

- *L'Ordine di Michele*: si accaniscono contro chiunque osi praticare la magia, in ogni sua forma, con metodi più diretti e pragmatici;

- *I Padri della Giusta Morte*: riservato ai sacerdoti, ritengono i vampiri siano il frutto degli spiriti impuri antecedenti alla purga del Diluvio Universale.

- *I Figli di Lazzaro*: Sono i più integralisti: fieramente devoti allo sterminio dei vampiri e, con mille anni di tradizione alle spalle, sono gli Inquisitori più abili e risoluti nel farlo.

Capitolo Terzo: i Clan

“Esistono molte leggende sull’origine dei vampiri, almeno quanti sono i clan o le linee di sangue. Secondo il mito più diffuso, Dio maledì Caino, cacciandolo dall’Eden per aver ucciso il fratello Abele. Caino vagò a lungo nella Terra di Nod prima di incontrare Lilith, la strega che lo sfamò, curò le sue ferite e gli svelò i segreti della magia del sangue, grazie a cui avrebbe imparato a sfruttarne i poteri.

Da lì a poco la Madre Oscura scomparve, e Caino fondò la leggendaria città di Enoch dove, per combattere la solitudine, creò tre infanti: Zillah, Irad, Enoch, dando origine alla stirpe dei Cainiti. I tre ben presto impararono il segreto dell’abbraccio, circondandosi di coloro che sarebbero diventati la terza generazione, e che avrebbero contribuito da vicino alla prosperità dell’impero che il Padre Oscuro aveva creato sotto la propria egida.

Quando il Diluvio Universale travolse il mondo, Caino scomparve.

Soltanto una manciata di quei vampiri nati prima della catastrofe - da qui in poi conosciuti con l’appellativo di Antidiluviani - riuscì comunque a sopravvivere. Passò molto tempo prima che il Padre Oscuro fosse ritrovato dai suoi figli e nipoti, ma quando infine ciò accadde questi li scacciò. Lasciati alla mercé di loro stessi i Tredici si avventarono su tutti gli altri, fondando poi la cosiddetta Seconda Città.

Una volta che Caino scoprì quanto era accaduto li ripudiò maledicendoli. Ancor oggi il loro sangue scorre nelle vene dei loro discendenti ”

*Eugenia Baciocchi
- Storica vampirica*

3.1. Assamiti

La nascita del terrorismo internazionale ha costituito un forte elemento di transizione all'interno del sangue: da un lato ci sono coloro che volevano perseguire le loro idee estremiste cavalcando gli eventi, dall'altra chi tentava di sopravvivere alle persecuzioni.



Dall'inizio del terzo millennio la Camarilla ha adottato una politica aggressiva nei confronti del Clan. Ogni Assamita, considerato un potenziale collettore di radicalizzazione sul suolo italiano, è generalmente invisio.

Parimenti vengono ostracizzati quei principi che concedono asilo o che, 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 sue fila.

Nelle notti recenti è uno dei clan meno numerosi in Italia e composto per lo più da quei neonati facenti parte dei Banu Haqim. Costola del clan che ha deciso di allontanarsi da Alamut a seguito della guerra santa che il matusalemme Ur-Shulgi aveva scatenato nei loro confronti, è riuscita soltanto recentemente a trovare un accordo di massima per confluire anche nella Camarilla italiana, ufficializzato durante i festeggiamenti di Bellaria del 2019.

Soprannomi: Assassini, Giudici, Figli di Haqim, il Clan dei Cacciatori.

Aspetto

Lineamenti mediorientali, africani e asiatici, in taluni casi mescolati a quelli europei. Per quanto concerne l'abbigliamento, tendono a confondersi con quello delle etnie in cui si infiltrano. 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

Prediligono basi operative presso quartieri degradati delle periferie, con popolazione per lo più islamica, attentamente sorvegliati. A seconda di quale sia il campo delle loro ricerche

scelgono spesso laboratori, musei, biblioteche, carceri e tribunali.

Background

Taluni sono italiani di seconda generazione di origine nordafricana e mediorientale, foreign fighters abbracciati nelle guerre di questo secolo in Afghanistan e in Siria, rispediti in Italia come agenti del disordine, per lo più scollegati fra loro e dal Sabbat locale, che hanno poi rifuggito questo tipo di esistenza, assestandosi sulle posizioni ben più moderate dei Banu Haqim. Altri invece sono scienziati e ricercatori autoctoni, formati secondo i dettami della storica Casta di Amalfi.

Concept

Terrorista, cellula dormiente, spia, mercenario, sicario, guardia del corpo, ricercatore, studioso, scienziato, ematopatologo, giudice, avvocato, giurista, difensore dei diritti civili.

Organizzazione

Sebbene ad Alamut il Clan fosse suddiviso nelle tradizionali caste (Guerrieri, Stregoni, Visir) sono ormai molti anni che la comunità italiana segue dinamiche e regole del tutto sue. Nel Medioevo, grazie alla *Rete dei Coltelli*, decine di Assamiti raggiunsero Amalfi fondando il più importante avamposto in Italia. Dimenticati per molti anni, è stato a seguito del genocidio perpetrato da Ur-Shulgi che la tradizione amalfitana è stata riscoperta dai Banu Haqim, che l'hanno trasformandolo in un vero e proprio centro culturale, artistico e scientifico.

Psicologia

Se già prima della Settimana degli Incubi in Italia era molto raro incrociare un Assamita, con la frammentazione che si è consumata nel corso degli ultimi anni è diventato un evento più unico che raro. Gli unici rappresentanti del sangue che sono soliti fare capolino negli autarcati sono i Banu Haqim sopravvissuti ai drammatici Anni dell'Abbandono.



Banu Haqim

In Italia la realtà dei Banu Haqim si identifica con la Casta di Amalfi. Composta per lo più da esperti conoscitori della magia del sangue, grazie alla guida del controverso Ephraim Katzir questa realtà ha vissuto un profondo rinnovamento, affiancando ai guerrieri quelli che non erano altro che ricercatori, scienziati e studiosi di alcuni degli aspetti più controversi della storia del genere vampirico.

Focus

Tradizioni

Anche la Casta di Amalfi promuove quelle stesse regole che vigevano ad Alamut. Abbraccio (deve essere effettuato in modo rituale); diwa'khana (condividere qualsiasi informazione); segreto (chi non fa parte della casta non deve conoscere i suoi piani); onore (devi sempre rispettare i superiori); punizione (hai il dovere di restituire un torto subito).

Storia

Gli Assamiti erano legati alle grandi città portuali del Medioevo, ed in particolar modo alle Repubbliche Marinare: *Venezia, Pisa, Amalfi e Genova*. Queste erano le loro roccaforti nella penisola, e laddove ancor oggi è possibile rintracciare in Italia gli ultimi Banu Haqim.

Terrorismo

Sono l'unico Clan che è riuscito ad entrare nelle dinamiche del Terrorismo Internazionale ed è per questo motivo che portano avanti una guerra 'tutta loro' contro il Sabbat.

Religione

Gli Assamiti non sono tutti di estrazione araba: vi sono anche molti cristiani, ebrei e persino atei. Qualunque siano le loro origini vantano una particolare influenza sulle comunità straniere e non è raro che trasformino i loro stessi scagnozzi in ghouls, così da trasformare interi isolati nei loro avamposti.

Tratti Somatici

La pelle degli Assamiti diventava sempre più scura mano a mano che la loro generazione si abbassava, fino a diventare color ebano. Con il passare delle generazioni, ed il diluire del loro sangue, questa caratteristica sembra che in alcuni soggetti sia andata sempre più a scemare.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|---|
|  | Brujah | <i>Un tempo condividevamo gli stessi propositi</i> |
|  | Caitiff | <i>Ogni società deve trovare il suo capro espiatorio</i> |
|  | Gangrel | <i>Selvaggi e completamente inadeguati per i nostri fini</i> |
|  | Giovanni | <i>Chi getta il sasso e nasconde la mano</i> |
|  | Lasombra | <i>Ha ucciso sempre più il verbo che la spada</i> |
|  | Malkavian | <i>Cosa dicono che già non sappiamo?</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Ripongono la loro fede in un dio sbagliato</i> |
|  | Nosferatu | <i>Non inimicarti mai chi ha più occhi di te</i> |
|  | Ravnos | <i>Ladruncoli di professione</i> |
|  | Toreador | <i>Una spina scende spesso più in profondità che un pugnale</i> |
|  | Tremere | <i>La loro magia del sangue è straordinaria</i> |
|  | Tzimisce | <i>Se ne trovano ancora in giro?</i> |
|  | Ventrue | <i>Pagano puntuali e non fanno troppe domande</i> |
|  | Autarchici | <i>Rappresentano delle interessanti occasioni di lavoro</i> |
|  | Camarilla | <i>La torre di Babele della nostra epoca</i> |
|  | Sabbat | <i>Sfruttano le nostre risorse per i loro fini</i> |
|  | Anarchici | <i>È più facile morire per le masse che viverci insieme</i> |

3.2. Brujah

Le sorti dei Brujah sono state nella storia contemporanea procicliche rispetto alle ondate rivoluzionarie 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 tra gangli della lotta armata e dei servizi segreti della Repubblica.

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

Il 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 degli altri clan "aristocratici" (Toreador e Lasombra), così come possono incarnare veri e propri ispiratori di movimenti suburbani 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.



Soprannomi: Popolino, Feccia, Prometiani, Punk, il Clan Istruito.

Aspetto

I loro corpi, accessori e abbigliamento rappresentano efficacemente l'ideologia che sostengono. Piercing e tatuaggi sono molto comuni.

Rifugio

Centri sociali, sedi di biker, palazzi occupati ed abitazioni abusive. I Brujah incardinati nelle organizzazioni criminali tendono invece a disporre di villette 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

Coloro che fanno parte del mondo del crimine tendono a selezionare gli elementi più promettenti all'interno di questo contesto sociale. Gli altri abbracciano di solito coloro che dimostrano particolare passione per le loro idee e convinzioni.

Concept

Nazi-skin, black-bloc, ultras, criminale di strada, teppista, vandalo, guerrigliero, sindacalista, riot, antagonista, riformatore ideologico, punkabbestia, buttafuori, guardia del corpo.

Organizzazione

Generalmente vanno a riunirsi in gruppi o club in cui ogni vampiro conta per sè, o che semplicemente fanno capo ad un un collettivo ben più grande.

Psicologia

Si presentano come il clan che, più di ogni altro, è rimasto legato al suo lato umano, ed è per questo motivo che la maggior parte di loro considera l'Umanità un prezioso valore da preservare ad ogni costo. Il sentirsi ancora parte di quella stessa società che si prefiggono di proteggere, e guidare, rappresenta un vero e proprio dogma a dir poco irrinunciabile.

Focus

Passione

Un Brujah prima di tutto è un vampiro i cui gesti, pensieri e comportamenti sono influenzati da vicino da una profonda, inestinguibile, ed incontrollabile passione che li spinge a lottare per il cambiamento. Distruggere tutto ciò che non è in linea con i loro ideali per costruire qualcosa di nuovo, migliore e più equo.

Lotta di Classe

Secondo quanto afferma la tradizione Brujah, fin dall'alba dei tempi nel mondo si starebbe consumando una vera e propria guerra fra servi e padroni, in cui la Jihad costituirebbe soltanto la punta dell'iceberg. Con questa convinzione i guardano sia alla società mortale che a quella vampirica, non esitando ad intervenire ogni qualvolta gli è possibile, alla stregua di una vocazione religiosa.

Rave

Una volta l'anno il clan si riunisce in una grande festa aperta a chiunque, in cui l'importante è spaccare qualcosa, ascoltare musica ad alto volume, nutrirsi di chi capita. Insomma divertirsi. Il suo vero obiettivo è quello di rinsaldare il legame fra i suoi partecipanti, enfatizzando la fraternità ed il cameratismo fra o Brujah. Ovviamente le scazzottate sono molto frequenti tanto quanto discussioni, confronti e discussioni sugli argomenti più disparati.

Delenda Carthago

Secondo la storia dei fratelli, dopo la caduta della di Cartagine, i Brujah si distribuirono nelle diverse province esterne dell'Impero Romano, finendo poi per dare vita con i Gangrel alle famose Invasioni Barbariche. Fra i neonati tuttavia sono ben pochi a conoscere questa storia, che resta ad uso e consumo di qualche topo di biblioteca.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|---|
|  | Assamiti | <i>Pagheranno presto le colpe dei loro antenati</i> |
|  | Caitiff | <i>Perché non dovremmo proteggere i nostri fratelli?</i> |
|  | Gangrel | <i>Seguiamo strade diverse per raggiungere gli stessi fini</i> |
|  | Giovanni | <i>Hanno assassinato don Caravelli e ce la pagheranno</i> |
|  | Lasombra | <i>Vorrebbero avere l'autorevolezza di un re ma sono disposti a compiere qualsiasi bassezza per il potere</i> |
|  | Malkavian | <i>Se parlano picchiali. Se tacciono picchiali. Picchiali.</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Rivolgiti a loro soltanto quando non hai alternative</i> |
|  | Nosferatu | <i>Pestane uno e te ne troverai cento ad aspettarti</i> |
|  | Ravnos | <i>Ti piacciono i cöni?</i> |
|  | Toreador | <i>Infilarti le piume nel culo non fa di te una gallina</i> |
|  | Tremere | <i>Puoi farmi una bella magia? Sparisci!</i> |
|  | Tzimisce | <i>Hanno ripudiato l'umanità, tradendo tutti i valori in cui crediamo</i> |
|  | Ventrue | <i>Non c'è niente di più lontano dal nostro modo di vivere</i> |
|  | Autarchici | <i>Ognuno è libero a casa sua</i> |
|  | Camarilla | <i>Costruiscono castelli per aria restandone prigionieri</i> |
|  | Sabbat | <i>Quando la rivoluzione diventa dittatura</i> |
|  | Anarchici | <i>Molti di loro hanno accettato che il cambiamento è necessario ed inevitabile</i> |

3.3. Caitiff

Non esistono vampiri che siano così universalmente respinti come i Caitiff, tanto che il loro stesso nome è un insulto alla loro condizione. Non sono un clan, ma sono vampiri i quali, inspiegabilmente, non mostrano più le medesime qualità dei propri sire, siano esse caratteristiche esteriori che abilità occulte.



Possano discendere da qualunque sangue.

La maggioranza non è nemmeno in grado di sfruttare le Discipline del clan genitore, limitandosi a quella manciata di poteri che migliorano le capacità fisiche di un vampiro rispetto ad un umano. Fra loro si ritrovano vampiri dal sangue debole in grado di sopravvivere alla luce solare.

È possibile trovare sia teorie scientifiche che profezie millenarie sui motivi dell'esistenza di questi esseri, ma ancora non è stata trovata una risposta esaustiva. E forse non esiste.

La condizione di Caitiff, infatti non è strettamente correlata alla generazione, né alle condizioni dell'abbraccio. Eppure anche loro devono nutrirsi di sangue e fuggono alla luce del sole; sono a conti fatti dei vampiri e lottano per la sopravvivenza come gli altri.

Soprannomi: Vili, Pander, Scarto, Orfani, i Senza Clan.

Aspetto

Fra i più svariati. Quello dei Caitiff rappresenta il ceppo più eterogeneo e cosmopolita dell'intera società vampirica.

Rifugio

Mentre i Caitiff sono soliti vivere alla giornata, spesso trovando in qualche bar o motel il loro rifugio, discorso ben diverso per i Sangue Debole che mantengono generalmente il domicilio di quando erano ancora mortali, continuando a vivere in compagnia dei propri familiari.

Background

Nascono raramente per un atto volontario da parte di qualche altro vampiro. Per questo motivo, qualunque sia stata la loro storia da mortali, il più delle volte vengono lasciati alla mercé degli eventi finché non destano l'attenzione di qualcuno o finiscono distrutti.

Concept

Nessuno in particolare. Questa realtà è così numerosa e varia che è possibile trovare al suo interno la maggior parte dei concept previsti dagli altri clan.

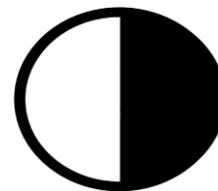
Organizzazione

Non hanno mai avuto una struttura, catena di comando, o gerarchia. Sebbene siano sparpagliati in tutto il territorio italiano, la loro densità spesso supera quella degli altri vampiri. Per quanto si sa non esistono ancora domini reclamati da uno di loro, anche se molti si aspettano che ciò possa accadere da un giorno all'altro.

Sangue debole

Fra i Caitiff si annidano i Sangue Debole, Fratelli di generazione talmente distante da Caino da risultare portatori di una maledizione "più diluita" nel proprio sangue.

Ciò comporta alcuni svantaggi, quali la poca padronanza dei poteri del sangue, ma anche alcuni vantaggi, come ad esempio la capacità di sopportare la luce solare e l'assenza di qualsivoglia rigor mortis sul loro corpo.



Psicologia

Mentre i Caitiff con qualche decennio in più di vita alle spalle si fanno promotori di principi quali la libertà e l'auto determinismo, quelli più giovani ed in particolar modo i Sangue Debole confluiscono nella Camarilla, attirati dalla speranza che un giorno potranno diventare a tutti gli effetti protagonisti della Jihad abbracciando un clan grazie ad una cosiddetta 'diablerié sanzionata'.

Focus

Pander

Soltanto molto raramente i Caitiff perorano la causa del Sabbat, ma in questo caso si fanno chiamare col nome del fondatore di questa deviazione antitribu. Coloro che si presentano come Pander sono perciò doppiamente indesiderati e non è raro che vengano distrutti a vista.

Vili

Una manciata di fratelli sposa la causa della Camarilla.

Si tratta per lo più di carne da macello, chiamato a dimostrare nei fatti ciò che vale. Così come i Sangue Debole anche loro ambiscono a vedersi riconosciuto il diritto di consumare una diablerié, in modo da far venir meno il forte pregiudizio vigente nei loro confronti.

Spiritualità

Rispetto agli altri vampiri si presentano come i legittimi figli di Caino, in quanto, così come loro, anche il Padre Oscuro non faceva parte di alcun clan ed il suo sangue non era afflitto da alcuna maledizione. Questo ha portato molti Caitiff, nonostante la giovane età, a riscoprire una spiritualità assente in molte ancille, finendo con il diventare Vili o Pander.

Vecchi rancori

Nonostante ciò che si possa pensare tra Caitiff e Sangue Debole non scorre affatto buon sangue. Questo ha portato la comunità a frammentarsi in modo a dir poco irrecuperabile, al punto che non è raro come molti di loro denunciino alla Seconda Inquisizione proprio quelli che dovrebbero essere i loro più stretti parenti.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|--|
|  | Assamiti | <i>Meglio un Caitiff in casa che un Assamita alla porta</i> |
|  | Brujah | <i>I più giovani ci accolgono, gli altri ci ripudiano</i> |
|  | Gangrel | <i>Facile far i solitari con una setta che ti accoglie</i> |
|  | Giovanni | <i>Meglio esser vile che scoparsi parenti e cadaveri</i> |
|  | Lasombra | <i>Al buio siamo tutti uguali</i> |
|  | Malkavian | <i>Molti di loro si nascondono fra noi</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Se sono gentili significa che sei fottuto</i> |
|  | Nosferatu | <i>Erano reietti come noi ma hanno avuto secoli per organizzarsi</i> |
|  | Ravnos | <i>Saremo anche bastardi ma almeno non siamo ladri</i> |
|  | Toreador | <i>Lacchè privi di spina dorsale</i> |
|  | Tremere | <i>Non so se odiano di più loro oppure noi</i> |
|  | Tzimisce | <i>Questi non sono vampiri ma mostri schifosi</i> |
|  | Ventruè | <i>Altro che blu: il loro sangue è rosso come il nostro</i> |
|  | Autarchici | <i>Non gli interessa chi siamo ma quello che sappiamo fare</i> |
|  | Camarilla | <i>Offrono interessanti opportunità di lavoro, ma solo ai più giovani fra di noi</i> |
|  | Sabbat | <i>Ci accettano di rado, e solo se nominiamo Pander</i> |
|  | Anarchici | <i>Solo una non-setta può accettare un non-clan</i> |

3.4. 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 solfatore, 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.

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, della Pianura Padana e della Maremma. Costoro si presentano ai Fratelli come dei veri e propri arrampicatori sociali, vampiri disposti ad usare anche la forza brutta pur di vogliono essere al vertice della comunità.

Nelle leggende popolari degli umani tendono ad essere riconosciuti come spiriti dei morti, stregoni e fattucchiere. Fra le più famose di queste storie vi è sicuramente quella del matusalemme Matasunta, leggendario predatore dell'arco alpino.

Soprannomi: Forestieri, Barbari, Selvaggi, il Clan della Bestia.

Aspetto

Generalmente trasandati, coloro che vivono ai margini della società hanno uno stile e un aspetto che li avvicina per somiglianze alla cultura freak. Quelli che vivono al suo interno vestono in modo casual o sportivo, indossando talvolta persino abiti eleganti. 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 aperta campagna. I dinasti della nobiltà rurale tendono invece a trovare rifugio presso corti, 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

Barbone, strega animista, signore feudale moderno, naturalista, eco-terrorista, esperto di sopravvivenza, politico populista, arringatore di folle, galeotto, cantastorie, dirigente.

Organizzazione

Il branco era la struttura sociale base del Clan per eccellenza, anche se oggi i più giovani tendono ad unirsi a quelle coterie che possono prendere i connotati di vere e proprie famiglie rurali.

Psicologia

L'intimo rapporto con la natura è qualcosa caratterizza tutti i Gangrel. Soltanto una ristretta minoranza di neonati tuttavia rifugge tutto ciò che è sinonimo di urbanizzazione e modernità, avventurandosi nei luoghi più impervi e pericolosi della Penisola. La maggior parte di loro orbita attorno ai centri abitati, restandone ai margini oppure rivendicando ruoli sempre più centrali all'interno delle comunità in cui vivono.

Focus

Bahari

Secondo un'antica e controversa leggenda Ennoia, l'Antidiluviano Gangrel, nacque a seguito dello stupro di Lilith, ed è proprio per questa ragione che il Clan vanterebbe un rapporto del tutto unico con la Natura.

Oltre che legittimare il loro stile di vita libero e privo di ogni regola, la Cultura Bahari indica Lilith come il primo vampiro della storia, e non più Caino. Allo stesso modo con cui la Madre Oscura combatté contro Dio, i Gangrel lottano contro le loro debolezze, affrontando con coraggio le sfide che gli si presentano, senza mai arrendersi. In Italia il Culto non è mai riuscito ad affermarsi, osteggiato a più riprese dal Sabbat, anche se recentemente è stato riscoperto soprattutto in seno al Movimento Anarchico.

Ritualità Sociale

All'interno del clan la gerarchia viene dettata esclusivamente da un insieme di rituali (di cui il più importante è la cosiddetta monomachia) volti a sancire chi è il più forte, astuto e capace fra i suoi membri. Chi dimostra di esserlo acquisisce il diritto di guidare i suoi fratelli. Il numero di rituali può essere creato ed adattato alle proprie esigenze, a patto che abbia una funzione sociale. Ad esempio giochi goliardici, oppure momenti di condivisione comunitaria, sono spesso oggetto di vere e proprie cerimonie.

La Bestia

I Gangrel sono quei vampiri che, più di ogni altro, abbracciano la loro parte più bestiale, senza reprimerla in alcun modo, ed è proprio questo elemento a determinare il loro comportamento ferino ed animalesco. Vantano anche uno spiccato senso dell'onore e del rispetto del proprio avversario in combattimento.

Roma Caput Mundi

Il clan fu il vero artefice della caduta di Roma, andando ad esasperare una situazione già fortemente compromessa dagli scontri interni al Clan Ventrue. Alleati del Clan Brujah, saccheggiarono e distrussero buona parte delle province dell'Impero, raggiungendo la penisola al seguito delle orde barbariche.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|--|
|  | Assamiti | <i>Fratelli senza onore</i> |
|  | Brujah | <i>Molti di loro si attestano sulle nostre posizioni</i> |
|  | Caitiff | <i>Per giudicare qualcuno fa che siano le sue azioni a parlare</i> |
|  | Giovanni | <i>Sarà sempre schiavo chi non sa vivere con poco</i> |
|  | Lasombra | <i>Ciò che resta di una strampalata ciurma di pirati</i> |
|  | Malkavian | <i>Quelli così una volta si lasciavano vicino alle tane dei lupi</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Taglia il ramo marcio prima che muoia la pianta</i> |
|  | Nosferatu | <i>Viviamo sotto lo stesso cielo ma da punti diversi</i> |
|  | Ravnos | <i>Compagni di viaggio in molte avventure</i> |
|  | Toreador | <i>Sono terrorizzati all'idea di perdere quel che gli resta della loro umanità</i> |
|  | Tremere | <i>Ogni loro rituale è una bestemmia contro la natura</i> |
|  | Tzimisce | <i>Hanno un invidiabile senso dell'onore</i> |
|  | Ventrue | <i>Quanto di più lontano ci sia dal nostro modo di vivere</i> |
|  | Autarchici | <i>Ciascuno è libero di vivere come vuole</i> |
|  | Camarilla | <i>La torre più alta è quella su cui soffiano i venti più forti</i> |
|  | Sabbat | <i>Hanno rubato le nostre tradizioni e ce la pagheranno cara</i> |
|  | Anarchici | <i>La salvezza sta nei nostri istinti più nascosti</i> |

3.5. Giovanni

Si tratta del lignaggio che in Italia è rimasto più inalterato nei secoli. Nessuno è riuscito a capirne il perchè finchè gli Hecata non hanno fatto capolino, attestandosi su posizioni diametralmente opposte rispetto al resto della società vampirica.



Costola del Clan della Morte, quella dei Giovanni è una realtà del tutto unica nel suo genere, composta dai coloro che sono riusciti in qualche modo a sopravvivere al genocidio che i loro più antichi antenati hanno perpetrato ai loro danni.

Nonostante ciò, ancora in queste notti, l'agenda e le tradizioni, sono le medesime di un tempo: accumulo di potere, ricchezza, unitamente all'interesse per la negromanzia. Venezia non è più il sancta sanctorum del potere Giovanni, quanto una delle più importanti città della Camarilla del mondo, in cui il Circolo Interno è solito incontrarsi lontano da occhi indiscreti. L'influenza Giovanni si è così ridotta drasticamente in buona parte d'Italia, limitata a quelle zone in cui, ancor oggi, sorgono le storiche roccaforti del clan: Matera, Livorno, Treviso.

Le famiglie al loro interno sono riuscite a preservare la loro influenza grazie a mandatari individuali, in grado di curare contemporaneamente gli affari soprannaturali e quelli mondani, che spaziano dall'alta finanza alla criminalità organizzata. a 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 che cercano di sopravvivere nelle città.

Tanto che si è diffusa la leggenda metropolitana che il clan tenda ad approfittare di questa posizione per ingannare e sfruttare i più inesperti. In tale conflitto, finalizzato alla leadership nelle notti del III millennio, tendono a scontrarsi con Brujah e Lasombra, rinvigorendo in tal modo una antica animosità.

Soprannomi: Negromanti, Familiari, Mercanti, Becchini, il Clan della Morte

Aspetto

Eleganti ed educati, quel tanto che basta per portare avanti i loro affari. Nonostante cadano sempre più spesso vittima delle loro paranoie mantengono sempre un atteggiamento più che disponibile con tutti.

Rifugio

Edifici signorili finemente arredati, villette a schiera, appartamenti in periferia, uffici da

cui portare avanti i loro affari.

Background

Tutti i Giovanni fanno parte di una delle famiglie sopravvissute alla furia degli Hecata. Generalmente vengono abbracciati dopo un lungo periodo di asservimento come ghouls, se ritenuti meritevoli. In vita molti hanno brillato per la propria competenza come imprenditori.

I neonati possono essere posti a servizio 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

Camorrista, espropriatore, strozzino, mafioso, apprendista negromante, usuraio, pusher, imprenditore corrotto, ufficiale giudiziario, venditore di fumo, pentito.

Organizzazione

Ad oggi il clan non è diverso da come appariva qualche anno fa, strutturato in una manciata di famiglie che, anziché fare capo ad Augustus, si confrontano direttamente con qualche Hecata.



Hecata

La Famiglia Giovanni ad oggi è una delle realtà facenti parte del ben più grande Clan Hecata, vero e proprio caleidoscopio di linee di sangue anonime, lignaggi dimenticati e clan ritenuti estinti, che identificano nell'intimo rapporto con l'Oltretomba il loro comun denominatore. Coloro che fanno parte di questa realtà credono che la Morte non sia altro che una tappa inevitabile dell'esistenza, e che per questo tutti i fratelli dovrebbero non soltanto accettarla, quanto celebrarla adeguatamente. A riprova dell'intimo rapporto che vantano con essa vi è proprio il genocidio che gli Hecata hanno perpetrato nei confronti di alcuni dei loro più stretti parenti, e che hanno portato alla distruzione della famiglia Giovanni e buona parte dei loro storici alleati.

Psicologia

Nelle notti recenti un dubbio sta divorando molti Becchini: gli Hecata li hanno lasciati in vita perché del tutto insignificanti o perché avevano bisogno di servi che intercedessero per conto loro con il resto della Penisola? Di fronte a questa domanda, senza un'apparente risposta, i sopravvissuti hanno scelto di vivere sempre più alla giornata, alla stregua di mercenari, pronti a vendersi al miglior offerente.

Focus

Origini

L'ascesa politica delle famiglie Giovanni si completò nel Secondo Dopoguerra, quando investì ingenti ricchezze nella ricostruzione della Penisola. Le sue origini tuttavia sono ben più antiche, e risalgono al tempo dell'Antica Roma, quando alla vigilia dalla fusione fra etruschi e latini divennero i depositari degli antichi segreti delle necropoli.

Ambizione

I Giovanni bramano il potere ad ogni costo. La necromanzia, di cui alcuni di loro sono maestri, per loro rappresenta in realtà un ulteriore strumento grazie a cui collezionare favori, gettare fumo negli occhi ai propri avversari e vantare servitori alla propria causa.

Cognomi

Nel corso dei secoli i Giovanni avevano coinvolto nei loro affari molte altre realtà più piccole, fra cui le più conosciute in Italia erano quelle dei Rossellini, della Passaglia e Puttanesca. Dopo il silenzioso genocidio degli Hecata tuttavia i superstiti preferiscono usare il cognome '*Giovanni*' onde non richiamare imprudentemente la loro attenzione.

La Promessa

Dopo la Congiura di Isacco i rapporti fra la Camarilla ed i Giovanni erano a dir poco pessimi. La setta minacciò più volte di trascinare il clan in una guerra a cui non sarebbe mai potuto sopravvivere. Sarà soltanto a seguito della distruzione dei congiuranti che la Torre d'Avorio accetterà di sedersi al tavolo delle trattative. Nel 1528 venne firmato un armistizio - La Promessa - che sarebbe dovuta durare per almeno 500 anni e che avrebbe messo la parola 'fine' ad ogni ostilità. Sono in molti oggi a chiedersi che cosa accadrà oltre la scadenza di questo termine, fissata proprio fra qualche anno.

Oltretomba

Nel corso della storia l'Oltretomba è stato indicato con molti nomi: Aldilà, Inferno, Abisso. Mentre il "Sudario" rappresenta la barriera fra il mondo dei vivi e quello dei morti, con il termine di "Terre dell'Ombra" andiamo ad indicare tutte quelle zone più prossime alla nostra realtà, che appaiono come un suo tetro riflesso. Questo è il limite oltre a cui nessun vampiro può andare, anche se, grazie agli spettri, abbiamo un'idea di che cosa ci aspetterebbe dopo. Al di là di un vero e proprio mare in continua tempesta (La Tempesta) sorgerebbe infatti la terrificante cittadella (La Necropoli) in cui risiedono le anime dei defunti ed i loro sinistri carcerieri. Si dice che questo dedalo sorga proprio di fronte alle porte dell'Inferno: una vera e propria prigione, secondo la leggenda, in cui Dio avrebbe scagliato i suoi angeli ribelli, affinché fossero divorati nell'eternità dal vuoto. Se qualcuno poi riuscisse a superare anche questa soglia si troverebbe di fronte all'Oblio vero e proprio: una spaventosa bocca vorace e famelica, pronta a divorare tutto ciò che gli si avvicina.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|--|
|  | Assamiti | <i>Il talento dei loro antenati è andato perso nel tempo</i> |
|  | Brujah | <i>Spesso collaboriamo dietro fini comuni</i> |
|  | Caitiff | <i>La prova di come ogni clan abbiano smarrito la bussola</i> |
|  | Gangrel | <i>Hanno più volte ostacolato i nostri piani</i> |
|  | Lasombra | <i>Si dicono padroni di poteri che non comprendono</i> |
|  | Malkavian | <i>Meglio star lontani anche dai loro spiriti</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Noi abbiamo l'offerta e loro ci garantiscono la domanda</i> |
|  | Nosferatu | <i>Li abbiamo combattuti così a lungo da averne rispetto</i> |
|  | Ravnos | <i>Giocano alla ruota della fortuna ma perdono sempre</i> |
|  | Toreador | <i>Ospiti graditi che contemplanò la nostra decadenza</i> |
|  | Tremere | <i>Prigionieri di quella politica che da secoli li condanna</i> |
|  | Tzimisce | <i>Non lasciarne mai uno vivo</i> |
|  | Ventruè | <i>Preziosi alleati di vecchia data</i> |
|  | Autarchici | <i>Abbiamo sempre bisogno di nuovi collaboratori</i> |
|  | Camarilla | <i>I termini del nostro armistizio stanno per scadere</i> |
|  | Sabbat | <i>Il loro cieco fanatismo li porterà in bocca ai cacciatori</i> |
|  | Anarchici | <i>Abbiamo da tempo superato questa fase adolescenziale</i> |

3.6. Lasombra

I Lasombra sono uno dei Clan più diffusi in Italia e fra quelli che maggiormente si radicavano all'interno del Sabbat. Al di fuori della setta, la maggior parte di loro è ancor oggi composta da neonati autarchici, che hanno messo in piedi delle coterie, più o meno assimilabili ai vecchi branchi del Sabbat, raccogliendo individui isolati.



Sono numerosi infatti i Lasombra che, progenie di ancille, sono rimasti scollegate dalla setta dopo il tradimento di Giangaleazzo Visconti e gli eventi che ne hanno conseguito. In tal senso i Lasombra, soprattutto nella Camarilla, tendono a riprodurre schemi di comportamento da tiranni e leader, raccogliendo dalla strada altri cainiti ritenuti "serventi" rispetto ai propri scopi egoistici.

Da tempo immemore i Custodi inoltre si infiltrano nelle istituzioni religiose, sfruttando queste ultime per allungare la propria ombra sulla società mortale. Discendendo da un'antica tradizione corsara e marinaresca, il lignaggio è ancor oggi influenzato da vicino dal modus operandi dei suoi antenati, cercando così di prevaricare sempre sugli altri vampiri e rivendicare quanto più potere possibile.

Soprannomi: Custodi, Magistri, Spietati, Negoziatori, il Clan della Notte.

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 scendere nell'eccentrico o nel formale.

Rifugio

Spesso luoghi sfarzosi come castelli, attici o appartamenti in centro storico. Talvolta scelgono rifugi prossimi a luoghi di culto: chiese, basiliche o cattedrali, se non qualche celletta all'interno di conventi o eremi sparsi per la Penisola.

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

Capo drugo, studioso delle energie abissali, teocrate, pirata, infernalista, dirigente, vescovo, carrierista, vaticanista, nunzio apostolico, colletto bianco, attivista, sacerdote.

Organizzazione

Il clan in Italia si struttura secondo casati. Attorno a queste realtà orbitano gli ultimi membri degli Amici della Notte rimasti che, alla stregua di una realtà massonica, rappresenta l'unica forza davvero capace di serrare i ranghi.

Psicologia

Con la locuzione 'darwinismo vampirico' molti fratelli indicano il comportamento dei Lasombra: vampiri sempre e comunque pronti ad adattarsi alle situazioni, proiettati a scalare la catena di comando, bramosi di far pesare la loro presenza in ogni ambito, persino con la forza. Ad oggi in Italia sono i Visconti a rappresentare la realtà più prestigiosa, ed ambita, agli occhi dei neonati, sebbene i Morabito si pongono spesso come il punto di riferimento per chi abita gli autarcati.

Focus

La Migrazione

La Migrazione è quel fenomeno che, a partire dal 2001, portò buona parte di ancille e neonati del clan ad abbracciare la causa della Camarilla. In Italia, grazie alla figura di Giangaleazzo che riuscì a mediare fra le parti, il tutto si svolse senza intoppi, complice anche la scomparsa di buona parte degli anziani che, nel frattempo, o erano stati distrutti dalla Camarilla oppure avevano raggiunto il Medioriente.

Les Amies Noir

All'interno del lignaggio esiste una massoneria che ha assunto molti nomi nel corso della storia (Amicis Noctis, Les Amies Noires, etc) e che ha dettato spesso la linea dell'intero lignaggio. Quali siano i suoi reali fini nessuno lo sa, sebbene sia risaputo come fra i suoi membri vi siano alcuni dei Custodi più conosciuti della Penisola, fra cui sembra Giangaleazzo stesso.

Il Culto dell'Oblio

Il Clan Lasombra vanta un profondo legame con l'Abisso che, secondo la tradizione, non sarebbe altro che un altro nome dell'Oltretomba. A differenza degli Hecata tuttavia i Lasombra sfruttano un'energia sinistra che attingono direttamente dall'Oblio, quella "bocca del vuoto" voluta da Dio per divorare nell'eternità i suoi angeli ribelli, trasformandoli così nei tanto temuti demoni. Molti Lasombra hanno costruito attorno alle Oblio una vera e propria religione nichilista, atta a celebrarlo nell'intimo alla stregua di una vera e propria entità senziente.

In Hoc Signo Vinces

Secondo alcuni fratelli sia Lasombra che Ventrue sarebbero due facce della stessa medaglia. Mentre il Ventrue cerca però di raggiungere il potere grazie alla massoneria, agevolando la crescita economica del territorio, il Lasombra fa leva sulla religione e sulle varie realtà che vi orbitano attorno, ottenendo il controllo sulla società esponendosi in prima persona, grazie a delle vere e proprie dimostrazioni di forza.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|--|
|  | Assamiti | <i>Assicurati di pagarli più di chiunque altro</i> |
|  | Brujah | <i>Tieni stretti gli amici, ma ancora di più i tuoi nemici</i> |
|  | Caitiff | <i>La servitù non si nutre mai dello stesso cibo dei padroni</i> |
|  | Gangrel | <i>Un tempo facevamo parte della nostra ciurma</i> |
|  | Giovanni | <i>Violano la sacralità di un mondo a cui non appartengono</i> |
|  | Malkavian | <i>Quando li buttate ai pesci hanno una loro utilità</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Guarda negli occhi il serpente e finirai nelle sue spire</i> |
|  | Nosferatu | <i>Il volto di alcuni è segnato dalle stigmate della fede</i> |
|  | Ravnos | <i>Preziosi alleati con il crimine organizzato</i> |
|  | Toreador | <i>Anche la rosa più bella prima o poi inizia ad appassire</i> |
|  | Tremere | <i>Non abbiamo niente da spartirci</i> |
|  | Tzimisce | <i>Hanno fatto bene a sparire o li avremo sterminati</i> |
|  | Ventruè | <i>Si credono ancora sovrani di un impero che non c'è più</i> |
|  | Autarchici | <i>Fratelli liberi dai pregiudizi delle sette</i> |
|  | Camarilla | <i>Molti fra noi stanno già salendo i suoi gradini</i> |
|  | Sabbat | <i>Soltanto uno sciocco resterebbe su una barca che affonda</i> |
|  | Anarchici | <i>L'anarchia è la prima tappa per raggiungere il potere</i> |

3.7. 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'innata saggezza che è attribuita al loro sangue, e che secondo alcuni è la reale natura della loro solo apparente follia, talvolta hanno 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 dagli Anarchici, o forse mai entrativi del tutto.

Sebbene esistano voci circa l'esistenza di un qualche tipo di coscienza condivisa fra i membri di questa stirpe, non c'è niente che lo confermi, e del resto questa ipotesi sembra abbastanza incoerente con la spiccata inclinazione all'anarchia di buona parte del Clan.

Il lignaggio ha vissuto un vero e proprio declino all'indomani degli Anni dell'Abbandono, quando anche il Principe Pavone scomparve. Ad oggi quelli rimasti in Italia sono pochi, e spesso tendono a nascondersi tra i Caitiff in quanto la maggior parte dei vampiri non è disposta a fidarsi di loro.

Soprannomi: Lunatici, Oracoli, Buffoni, il Clan Della Luna.

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, o condurre un'esistenza apparentemente normale in qualsiasi tipo di abitazione e/o quartiere.

Background

Serve una motivazione davvero valida, o davvero singolare, perché un Malkavian conceda l'abbraccio. Ad ogni modo, quando ciò avviene, il criterio di scelta è altamente variabile. La tendenza, per forza di cosa, è di individuare soggetti già in qualche modo affini al proprio disturbo mentale.

Concept

Serial killer, psichiatra, mentalista, artista incompreso, posseduto, medium, sensitivo, visionario, paziente, psicoanalista, fanatico, influencer.

Organizzazione

Non vantano alcuna organizzazione. A causa del loro numero è difficile che due di loro si incontrino, ma quando accade capita in modo del tutto spontaneo ed imprevedibile.

Psicologia

Il Malkavian è un vampiro che, a differenza degli altri, vive un profondo rapporto con la sua alienazione mentale. Un Lunatico non potrebbe mai farne a meno poiché non soltanto rappresenta l'ultimo barlume di ciò che c'è di umano in lui, ma anche perché gli permette di sentirsi in qualche modo 'speciale' rispetto agli altri vampiri, trascendendo così dalla profonda solitudine che lo caratterizza.

Focus

La Ragnatela

Con questo termine alcuni indicano un presunto ed innato sesto senso che sembrerebbe caratterizzare tutti i Lunatici. Altri la identificano come la capacità del singolo di lasciarsi dominare dalle proprie fobie, finendo con il diventare sempre più vittima delle proprie paure. Infine c'è chi pensa che si tratti soltanto di un loro comportamento auto indotto, volto a richiamare l'attenzione degli altri.

Divorati

Uno dei motivi per cui il numero di Malkavian nella Penisola è sempre stato piuttosto esiguo deriva dal fatto che parte degli infanti finisce con l'esser divorata dalla propria pazzia. Secondo le stime circa 1/3 del Clan condivide questo infausto destino, ed ancor di più sono che vengono distrutti nei domini quando nasce il sospetto che rientrino in questa disgraziata categoria. Nessuno può rischiare che una scheggia impazzita metta in crisi la Masquerade.

Alienazioni Mentali

Dietro il termine 'follia si nasconde tutto ed il contrario di tutto, e molto spesso viene persino usato in modo improprio. Il Malkavian è un vampiro che, a differenza degli altri, vive un profondo rapporto con la sua alienazione mentale. Un Lunatico non potrebbe mai farne a meno poiché non soltanto rappresenta l'ultimo barlume di ciò che era umano in lui, permettendogli talvolta di trascendere lo stato di profonda solitudine che vive.

Sangue Maledetto

Un'antica leggenda identificava Malkav con quel potente demone che comparve nella Bibbia, conosciuto col nome altisonante di Legione. Questo elemento getterebbe tutt'altra luce sul difetto che flagella il loro sangue, attribuendogli un ruolo ben più mistico e trascendentale nella storia dei fratelli.

Lo Scherzo

Quella dello Scherzo è una pratica usata spesso in passato, il cui scopo non era tanto quello di accrescere, o danneggiare, la reputazione degli altri vampiri, quanto rappresentava un modo per dimostrargli di essere molto più intelligenti di loro, facendo leva sulle loro debolezze.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|--|
|  | Assamiti | <i>La storia è un quadro di delitti e sventure</i> |
|  | Brujah | <i>La passione non è cieca ma visionaria</i> |
|  | Caitiff | <i>Il codardo minaccia solo quando è fuori pericolo</i> |
|  | Gangrel | <i>Lo stesso albero non crea mai due foglie uguali</i> |
|  | Giovanni | <i>Quanto più grande il potere, più pericoloso ne è l'abuso</i> |
|  | Lasombra | <i>La notte è il tesoro di chi sogna o il forziere di chi chiede</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Chi scalda la serpe in seno muore d'odio e di veleno</i> |
|  | Nosferatu | <i>Anche il più deforme trova specchi che lo rendono bello</i> |
|  | Ravnos | <i>E' inutile soffiare sul fuoco spento</i> |
|  | Toreador | <i>L'arte parla molte più lingue di quelle che l'uomo ha creato</i> |
|  | Tremere | <i>L'ignoranza afferma o nega. La scienza dubita</i> |
|  | Tzimisce | <i>La lingua non ha ossa e tuttavia è molto potente</i> |
|  | Ventrue | <i>Il re è morto ma nessuno osa dirglielo</i> |
|  | Autarchici | <i>Il supremo frutto dell'autosufficienza è la libertà</i> |
|  | Camarilla | <i>La torre più alta è quella su cui soffia il vento più forte</i> |
|  | Sabbat | <i>Date un luogo comune a un fanatico e ne farà un dogma</i> |
|  | Anarchici | <i>I fiori selvatici crescono dove vogliono</i> |

3.8. Nosferatu

Il clan, distribuito per lo più fra nidiare 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, che garantiscono loro un rifugio sicuro e del nutrimento.

Questo nuovo ruolo del clan ha spinto taluni Fratelli ad una maggiore visibilità sociale, spingendosi a porsi come nuovi leader di piccoli gruppi di infanti di altri clan o di comunità più estese. E nel frattempo, il clan, attraverso questi suoi elementi di spicco, accumula informazioni e favori.

I Nosferatu, che hanno sempre esercitato un forte ascendente sulle fasce più disagiate della popolazione, sono riusciti a circondarsi di una fitta rete di servitori ed alleati umani che prendono il nome di Nosferatti.

Con l'avvento della Seconda Inquisizione, e la conseguente chiusura delle Nidiare, il clan sembra aver spostato il baricentro delle sue attività nel Limbo, una vera e propria terra di nessuno compresa le periferie più disagiate e le immense reti fognarie al di sotto della superficie.

Un'antica, e controversa leggenda, narra come al suo interno si troverebbe la Rete di Traiano, una rete reale, e virtuale, assimilabile ad una sorta di servizi segreti.

Soprannomi: Spettri, Mostri, Orrore, il Clan Velato.

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 coloro che vivono nei pressi delle Nidiare. Quelli che conducono la propria esistenza in superficie invece variano il



proprio guardaroba in base al contesto in cui vivono.

Rifugio

Nascondigli ubicati fra catacombe, metropolitane, fogne, garage sotterranei, magazzini, rimesse, discariche, depositi, edifici fatiscenti in periferia e stabili abbandonati.

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

Contrabbandiere, tecnico edile, ibridatore di animali, uomo nero, agente segreto, hacker, infiltrato, esperto di sicurezza informatica, investigatore, cacciatore di mostri, eremita delle fogne, analista informatico.

Organizzazione

In questa fase di preminente ruolo del clan nell'organizzazione dei dannati, pur permanendo la tendenza a selezionare la progenie fra i reietti della società, i Nosferatu individuano le loro progenie in base all'utilità che queste possono dare loro, scegliendo in particolare nei campi dell'informatica e dell'edilizia.

Psicologia

Molti Nosferatu si reputano creature del sottosuolo, ed in quanto tali considerano tutto ciò che si trova sotto alla superficie come il loro dominio sacro, esclusivo ed inviolabile. neonati e ancille che abitano gli autarcati tuttavia non nutrono alcun reale interesse a confrontarsi con i loro consanguinei nel sottosuolo, preferendo condurre un'esistenza più sicura ed avulsa dal controllo di quegli anziani che controllano in modo capillare ogni aspetto della vita di coloro che vivono nelle viscere della terra.

Focus

Deformità

Il clan è sempre stato famoso per il suo aspetto a dir poco raccapricciante. Con il passare dei secoli il difetto sembra essere andato lentamente a scemare fino al giorno d'oggi in cui, soprattutto per quanto concerne le nuove generazioni, in cui molto spesso sembra essere persino scomparso.

Il Limbo

Conteso fra la folta comunità che infesta il sottosuolo e gli abitanti della superficie, il Limbo è una vera e propria terra di nessuno, in cui i Nosferatu sono soliti portare avanti i loro affari lontani da occhi indiscreti.

Tradizioni

Nonostante buona parte delle generazioni più giovani non siano più sotto il giogo degli anziani, nel Limbo persistono quelle stesse regole che un tempo erano le tradizioni. Solidarietà (aiuta un fratello che ne ha bisogno); Sincerità (di sempre la verità ai tuoi consanguinei); Uguaglianza (i Nosferatu sono tutti uguali); Rispetto (segui i consigli di chi è più anziano); Disprezzo (disprezza chi danneggia un fratello); Affari (gli affari del sangue vengono sempre prima).

Nosferatti

Attorno alle Nidiate vengono generalmente attirate le fasce più povere della società, come per esempio vagabondi, mendicanti, barboni, etc. Oltre che offrire un sicuro nutrimento agli abitanti del Limbo questa realtà costituisce un'assicurazione grazie a cui sapere con largo anticipo se qualcuno sta cercando di ficcare il naso nei loro affari.

Informazioni

Da sempre il clan è circondato dalla fama di mercanti di informazioni. Non importa quale sia la loro coterie, setta o religione: i Nosferatu raccolgono e scambiano fra loro informazioni di ogni tipo, anche e soprattutto grazie ai Nosferatti, cercando di restare sempre aggiornati su tutto ciò che li circonda.

Sopravvivenza

I neonati che risiedono in superficie hanno sviluppato un profondo senso di solidarietà e cameratismo fra loro, dovuto più che altro alla necessità di sopravvivere a seguito della recente chiusura delle Nidiate. La maggior parte di loro si attesta su posizioni autarchiche o filo camarilla per le risorse che questa gli mette a loro disposizione.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|---|
|  | Assamiti | <i>Clienti di vecchia data</i> |
|  | Brujah | <i>Più sono grossi e più fanno rumore</i> |
|  | Caitiff | <i>Grazie a loro la fauna del sottosuolo è sempre sazia</i> |
|  | Gangrel | <i>Selvaggi ed emarginati come un tempo eravamo noi</i> |
|  | Giovanni | <i>Non ci siamo dimenticati affatto di Poveglia</i> |
|  | Lasombra | <i>Anche loro spariscono nel buio di un tombino</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Non hanno niente di ciò di cui abbiamo bisogno</i> |
|  | Malkavian | <i>Non abbiamo mai dimenticato il loro antico tradimento</i> |
|  | Ravnos | <i>Talvolta il loro talento può esserci utile</i> |
|  | Toreador | <i>Di solito scappano prima che possiamo avvicinarci</i> |
|  | Tremere | <i>I nostri interessi spesso coincidono</i> |
|  | Tzimisce | <i>Mostri si nasce non si diventa</i> |
|  | Ventrue | <i>Alcuni si dimostrano più saggi di quel che sembrano</i> |
|  | Autarchici | <i>Ognuno ha la nidiata che si merita</i> |
|  | Camarilla | <i>Siamo noi i veri garanti della società dei segreti</i> |
|  | Sabbat | <i>Vuoi davvero conoscere la paura? Scendi nel Limbo con me</i> |
|  | Anarchici | <i>Cercano gli altri perché da soli non sono nessuno</i> |

3.9. Ravnos

Conosciamo i Ravnos delle notti recenti con il mero stereotipo di ladri, ma anche cartomanti e prestigiatori. 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. Ancor prima degli Anni dell'Abbandono infatti già molti fratelli consideravano il clan Ravnos praticamente estinto. Oggi l'impressione che si ha è che quei pochi vampiri che ancora si aggirano per l'Italia preferiscono nascondersi, e condurre così la loro esistenza nel più stretto anonimato.

Soprannomi: Zingari , Gitani, Ciarlatani, il Clan dei Vagabondi.

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.

Background

Tendono ad abbracciare i "peggiori" elementi delle famiglie Rom insediate in Italia. In passato i Ravnos abbracciavano gli zingari per meglio muoversi tra i domini; nelle notti recenti muoversi per l'Europa o infiltrarsi grazie ai flussi migratori è diventato molto più semplice.

Concept

Boss zingaro, giostraio, circense, ladro, cartomante, prestigiatore, gestore di sale slot.

Organizzazione

Il clan è sempre stato frammentato. Se da un lato la divisione tra occidente ed oriente lo ha isolato a lungo i suoi membri, dall'altro le sue varie etnie sono andate a scontrarsi finché, all'indomani della Settimana degli Incubi, anche in Italia è rimasta soltanto quella Rroma, i cui membri si contano però sulle dita di una mano.

Psicologia

Il Ravnos vede la realtà come una gabbia di regole che imprigionano le loro anime. Per venir meno a questa condizione devono rubare, ed infrangere quante più leggi possibili, in quanto soltanto in questo modo, secondo la loro tradizione, potranno liberarsi dai vincoli del creato, e fare così un passo in più verso l'illuminazione.

Focus

Vitae Fragile

Nel corso degli ultimi anni molti ematologi hanno constatato un indebolimento del sangue Ravnos, al punto che molti fra loro apparirebbero, in tutto e per tutto, alla stregua di veri e propri Caitiff. Questa condizione sembra essere sorta all'indomani della Settimana degli Incubi, legata alla presunta distruzione dell'entità che apparve in Bangladesh.

La Settimana degli Incubi

Ancor oggi nessuno ha ancora capito che cosa sia accaduto durante la cosiddetta Settimana degli Incubi, ed ancor meno quali sono gli indizi riguardanti il 'presunto' l'Antidiluviano apparso per l'occasione. C'è chi lo identifica come Zapathasura, dio dell'inganno e della menzogna legata alla tradizione indiana, ma altri lo riconducono al leggendario ladro Dracian, colui che cercò di distruggere le Seconde Generazioni ancor prima del Diluvio Universale. Un grande mistero avvolge ancor oggi quanto successo davvero dall'altra parte del mondo ed a quali conseguenze abbia portato la 'presunta' mattanza di cui molti ancor oggi parlano. Che non si sia trattato anche questa volta di una mera illusione?

Etnie

In Italia la totalità dei Ravnos fa parte dell'etnia Rroma. Il loro numero esiguo non ha tuttavia agevolato la nascita fra loro alcun senso di solidarietà, in quanto ognuno pensa soltanto al proprio tornaconto.

Criminali, ad ogni costo

Non esiste società senza criminali, e così anche quella vampirica identifica nei Ravnos questa controversa categoria. Il clan è famoso per abbracciare soltanto criminali che, una volta vampiri, continuano a fare del furto e dell'inganno del prossimo le loro prerogative.

Il Trattamento

Ad oggi l'ultima vera tradizione rimasta al clan Ravnos prende il nome di trattamento e non è altro che una vera e propria rappresaglia nei confronti di chi aggredisce uno di loro. Gli Zingari si riuniscono assieme ai loro alleati mortali per pianificare, organizzare e portare a termine delle vere e proprie retate nei confronti di chi offende loro o un loro consanguineo.

STEREOTIPI

| | | |
|---|-------------------|-----------------------------------|
|  | Assamiti | <i>Il Giudizio</i> |
|  | Brujah | <i>La Giustizia</i> |
|  | Caitiff | <i>La Ruota della Fortuna</i> |
|  | Gangrel | <i>La Papessa</i> |
|  | Giovanni | <i>La Luna</i> |
|  | Lasombra | <i>Il Papa</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Il Diavolo</i> |
|  | Malkavian | <i>L'Appeso</i> |
|  | Nosferatu | <i>La Forza</i> |
|  | Toreador | <i>Gli Amanti</i> |
|  | Tremere | <i>Il Bagatto</i> |
|  | Tzimisce | <i>La Morte</i> |
|  | Ventrue | <i>L'Imperatore</i> |
|  | Autarchici | <i>Il Carro</i> |
|  | Camarilla | <i>L'Eremita</i> |
|  | Sabbat | <i>La Torre</i> |
|  | Anarchici | <i>Il Matto</i> |

3.10. Seguaci di Set

I cosiddetti setiti ancor oggi si identificano con la Chiesa dell'Antidiluviano. Tutti i giovani occupano una determinata posizione al suo interno, chiamati a perseguire un cammino iniziatico che li porta ad abbracciare posizioni estremiste e completamente avulse dal contesto sociale della Penisola.



Le informazioni fornite ai singoli sono fortemente 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. A causa del loro numero piuttosto esiguo nelle città tende ad esserci un solo seguace, che riferisce ad un maestro collocato presso un altare che ha il compito di coordinare gli affari in più regioni.

In Italia il maestro a cui tutti fanno riferimento come autorità di riferimento è Cagliostro, il cui tempio è il più grande d'Europa. Il clan tende a controllare la società degli umani facendo leva sui loro vizi e portando le loro passioni all'estremo, sostenendo e promuovendo il consumismo più sfrenato, e in ciò si scontrano spesso con Toreador, Lasombra per quanto attiene agli aspetti più mondani; Tremere e Banu Haqim per quelli più esoterici.

La nascita del Ministero ha portato anche in Italia i Seguaci di Set a frammentarsi ancor di più. Anche in Italia il clan ormai è letteralmente spaccato in due fra coloro che continuano a celebrare l'Antidiluviano lontano da occhi indiscreti, e chi invece ha sposato in toto la causa anarchica.

Soprannomi: Serpenti, Setiti, Corruttori, il Clan delle Bugie.

Aspetto

Sono spesso soggetti affascinanti, con comportamenti seduttivi, sia che siano vestiti all'ultima moda, sia che appaiano con i vezzi da antichi sacerdoti.

Rifugio

I giovani preferiscono disporre di 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 poi come propri discepoli, fino a che non ottengono una emancipazione dal loro sire... in qualche modo.

Concept

Corruttore, mentore ideologico, diavolo tentatore, progenie in fuga dal sire, apostata, latitante, caregiver, evasore fiscale, cospiratore, mercante di reperti archeologici.

Organizzazione

Il clan in Italia è uno dei più rari. Coloro che hanno deciso di restare stabilmente nella Penisola sono legati al Culto di Tifone Trimegisto che identifica il Grande Tempio di Napoli – La Grotta dei Peccati – il più importante santuario dell'intero continente. In Italia sorgono inoltre diversi luoghi di culto che prendono il nome di Altari.

Quelli più antichi si trovano nei pressi di Pisa, Genova, Amalfi e Venezia e vennero costruiti dai primi Setiti che raggiunsero la penisola dal Medioriente, seguendo le rotte marittime.

Il Ministero

Con questo nome andiamo ad identificare una frangia eretica della Chiesa di Set che ha sostituito il dogma dell'Antidiluviano con un vero e proprio culto del vizio e del peccato, incentrato sul consumismo più sfrenato, le cui conseguenze più dirette sono sostenere e promuovere l'anarchia dal punto di vista etico e morale. A causa del numero piuttosto esiguo dei suoi membri al suo interno non sembra essersi consolidata alcuna gerarchia.



Psicologia

Anche in Italia la Chiesa di Set è una realtà piuttosto esclusiva e riservata che consente soltanto a pochi eletti di entrare a far parte della sua ristretta cerchia. A seguito della nascita del Ministero sono in molti ad aver rinnegato il dogma, riversandosi negli autarcati nel tentativo di nascondersi agli occhi dei fanatici.

Focus

Il Culto di Set

Il Culto di Ermete Trimegisto è quello che si è diffuso in Italia, ma questi concede l'abbraccio soltanto a pochi fortunati, ed ancor meno sono coloro che riescono a mantenere una qualche integrità mentale dopo aver superato anche l'ultima delle nove porte.

Luoghi Sacri

Il Clan Setita non è un clan originario dell'Italia, e questo ne ha compromesso lungamente l'influenza sulla penisola e la distribuzione sul territorio. Le principali aree in cui si sono concentrati sono quelle vicine alle antiche Repubbliche Marinare, dato fu proprio grazie alle rotte marittime se riuscirono a raggiungere l'Italia nel Medioevo.

Le Nove Porte

Si tratta di veri e propri gradi di iniziazione che un fedele è chiamato a raggiungere prima di poter entrare a far parte a tutti gli effetti della Chiesa di Set. Il candidato subisce un vero e proprio lavaggio del cervello atto a trasformarlo in un estremista religioso pronto a combattere e morire per la sua causa dell'Antidiluviano.

Apostate

Il Culto di Ermete Trismegisto concede l'abbraccio soltanto a pochi, ed ancor meno sono coloro che riescono ad affrontare le nove prove della rivelazione preservando ancora un minimo di razionalità. Per questa ragione sempre più spesso gli infanti, non appena hanno l'occasione, ripudiano il dogma e fuggono negli autarcati, nascondendosi grazie all'aiuto di quel Ministero a cui, da lì a poco, generalmente si uniscono.

STEREOTIPI

| | | |
|---|------------|---|
|  | Assamiti | <i>Dunque chi disprezza alla fine compra</i> |
|  | Brujah | <i>Vorrebbero imitarci ma sono troppo maldestri</i> |
|  | Caitiff | <i>I nostri altari sono avidi di pedine sacrificali</i> |
|  | Gangrel | <i>Anche la bestia più selvaggia ha i suoi vizi</i> |
|  | Giovanni | <i>I loro scopi spesso non divergono troppo dai nostri</i> |
|  | Lasombra | <i>L'abiezione è un abisso senza fondo</i> |
|  | Ravnos | <i>Non mancheranno mai a nessuno</i> |
|  | Malkavian | <i>Egregiamente sostituiti dai modem 56k</i> |
|  | Nosferatu | <i>Il loro pragmatismo vanifica ogni nostra trattativa</i> |
|  | Toreador | <i>Fra i nostri migliori clienti</i> |
|  | Tremere | <i>I nostri segreti definiscono la loro conoscenza</i> |
|  | Tzimisce | <i>Il verme non è che un drago che ha perso la sua dignità</i> |
|  | Ventruue | <i>La nostra stirpe è molto più antica e nobile della loro</i> |
|  | Autarchici | <i>Clienti che non sanno ancora di esserlo</i> |
|  | Camarilla | <i>Saranno i nostri favori a decidere chi vincerà la guerra</i> |
|  | Sabbat | <i>Dissacrano tutto ciò che toccano</i> |
|  | Anarchici | <i>Chi meglio di noi sa gestire il caos?</i> |

3.11. 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 notti 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 Movimento Anarchico, 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.

Soprannomi: Degenerati, Pervertiti, Edonisti, Artisti, il Clan della Rosa.

Aspetto

Sovente i Toreador sono individui dotati di un carisma straordinario. 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.

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, edonista sfrenato, agente della propaganda, esperto in pubbliche relazioni, maestro di cerimonie, esteta, gigolò, stripper, influencer, pubblicitario, raffinato politico, portaborse.

Organizzazione

Il Clan non ha una mai avuto una vera gerarchia.

L'importanza di ciascun membro è determinata dal suo "prestigio" che rappresenta lo status del vampiro, ed anche il motivo per il quale nascono le gilde, vere e proprie coterie temporanee che si formano attorno a coloro che vantano più visibilità all'interno della società vampirica.

Psicologia

Ogni Toreador è profondamente legato ad un particolare tipo d'arte. Un tempo anche in Italia sorgevano diverse gilde, ma con il passare dei secoli sono cadute in disgrazia.

Focus

Carnevale

La più importante tradizione del clan è quella del Carnevale, una festa che può durare persino una settimana, celebrata con cadenza regolare. Oltre che essere un palcoscenico politico in cui gli artisti espongono le loro opere, il Carnevale è una vera e propria passerella in cui esibire il proprio fascino, a cui spesso vengono fatti partecipare quei mortali che si sono conquistati il diritto all'abbraccio.

Correnti Artistiche

In Italia le principali correnti artistiche tra i Degenerati sono tre. Quella Classicista che mira a riscoprire la cultura classica propria dell'Antica Roma; quella Futuristica, che si propone invece di sperimentare le nuove forme d'arte; quella Decadentista, incentrata su tutte quelle forme d'arte più controverse, e spesso condannate dalla comune morale.

Usi & Costumi

Il vero obiettivo del Clan è quello di riuscire ad influenzare da vicino usi e costumi della società che li circonda. A differenza degli altri vampiri il Clan della Rosa percepisce un profondo vuoto interiore, rappresentato da quelle stesse sensazioni che provava quando era ancora un mortale, e che oggi non sente più. Per sopperire a questo deficit enfatizza così tutto ciò che è "sociale" e "collettivo", in particolar modo l'arte quale strumento universale di aggregazione.

Prestigio

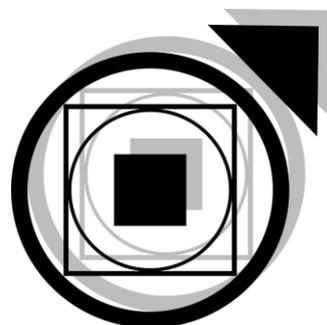
Il prestigio indica il rispetto e la reputazione che un Toreador può vantare fra i suoi consanguinei. Ci sono molte variabili che fanno aumentare o diminuire il prestigio di un vampiro, e generalmente sono tutte in relazione al suo successo sociale e professionale

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|--|
|  | Assamiti | <i>C'è chi si sporca le mani al posto nostro</i> |
|  | Brujah | <i>Il fuoco della loro passione rischiò di incendiare il mondo</i> |
|  | Caitiff | <i>Chi si nutre delle briciole non merita molto di più</i> |
|  | Gangrel | <i>Si presentarono come conquistatori per poi scoprirsi sudditi</i> |
|  | Giovanni | <i>Non so se la necrofilia sia una nuova forma d'arte</i> |
|  | Lasombra | <i>Usurpatori di un trono vacante che non gli apparteneva</i> |
|  | Ravnos | <i>Hanno sempre adorato giocare alle tre carte</i> |
|  | Malkavian | <i>Più piccola è la corte e più bravo è il giullare</i> |
|  | Nosferatu | <i>Siamo speculari per molti aspetti</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Capaci di soddisfare ogni nostra richiesta</i> |
|  | Tremere | <i>Abbiamo condiviso gioie e dolori in molte occasioni</i> |
|  | Tzimisce | <i>Un cancro che infesta il mondo</i> |
|  | Ventrue | <i>Cosa sarebbe un re senza la sua corte che lo acclama ?</i> |
|  | Autarchici | <i>Siamo il legame che unisce il possibile all'inevitabile</i> |
|  | Camarilla | <i>Chi vuol dirigere l'orchestra deve voltare le spalle alla folla</i> |
|  | Sabbat | <i>Sostengono la loro follia con il martirio</i> |
|  | Anarchici | <i>Anche dalla terra più sudicia nasce la rosa più candida</i> |

3.12. Tremere

Le sorti del clan in Italia sono parallele alle numerose vicende soprannaturali 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.

Soprannomi: Stregoni, Usurpatori, Ermetici, il Clan Spezzato

Aspetto

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

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, sensitivo, intellettuale, occultista, taumaturgo, ricercatore e/o professore universitario, bibliotecario, archivista, immunopatologo, pagano ritualista.

Organizzazione

Quello degli Stregoni è uno dei clan più organizzati. Ciascuna cabala è conosciuta con l'appellativo di Casata, e prende il nome del mago più prestigioso al suo interno. In Italia di recente fondazione è la Casata Ianus, composta da tutti i Tremere dislocati presso le comunità autarchiche.

Psicologia

Più di ogni altra cosa, è la conoscenza a richiamare l'interesse di un Tremere, in quanto ciò che uno Stregone si prefigge è comprendere il linguaggio stesso con cui è stata scritta la creazione, decriptando le grandi leggi che governano il creato. Più grande sarà la loro consapevolezza di ciò e maggiore sarà il potere nelle loro mani.

Focus

Scienza

Gli Stregoni sono convinti sostenitori e promotori del metodo scientifico e del raziocinio. Il loro approccio sempre molto ponderato e metodico allo studio ha favorito il loro studio della magia del sangue.

La Piramide

Si vocifera che all'interno dei Tremere fosse esistita (e forse esiste ancora) una vera e propria loggia massonica atta a sovrintendere il clan per conto dell'omonimo fondatore; secondo altri non sarebbe altro che una vera e propria oligarchia illuminata.

Nel concreto la Piramide ha guidato a lungo la maturazione scientifica all'interno delle Casate finché, all'indomani dell'attacco perpetrato della Seconda Inquisizione a Vienna nel 2008 anch'essa finì con il frammentarsi, cedendo agli interessi dei singoli che ne facevano parte.

Casato Ianus

Dopo che la Seconda Inquisizione distrusse la Cappella Tremere di Vienna la Piramide sembrò lacerarsi, lasciando buona parte dei Tremere in balia degli eventi. Anche in Italia la situazione sembrò precipitare finché non si andò a fondare quello che oggi è conosciuto come il Casato Ianus, sposando in toto le posizioni della Camarilla.

La Tradizione del Sette

Nella tradizione si dà molta importanza ai numeri. La mente viene spesso rappresentata come una piramide formata da sette gradoni, e sette sono i passi secondo cui uno studioso dovrebbe ordinare i suoi studi. Altrettanti sono infine le regole di ciascuna cabala: Discontinuità, Apatia, Gerarchia, Favore, Autorità, Sorveglianza, Documentazione.

Cappelle Tremere

Si tratta dei rifugi dei Tremere, veri e propri santuari a metà fra laboratori, biblioteche e luoghi di culto.

Reputazione

I giovani fanno particolare attenzione alla reputazione che il loro clan ha all'interno degli autarcati, dato che il lignaggio per troppo tempo è stato circondato della sinistra fama di diableristi e usurpatori.

STEREOTIPI



Assamiti

Non c'è mai da fidarsi di uno di loro



Brujah

Continuano ad incolpare altri dei loro fallimenti



Caitiff

Hmmm... hai detto cavie?



Gangrel

La forza è il diritto delle bestie



Giovanni

Devono fare i conti con il loro passato prima di tornare a pensare al loro futuro



Lasombra

Bramano il potere al di sopra di ogni altra cosa



Ravnos

Fanno bene a nascondersi



Malkavian

Genio o follia vanno spesso insieme. Non è questo il caso



Nosferatu

La loro capacità di organizzarsi è impressionante



Seguaci di
Set

Custodiscono verità che credevamo perdute



Toreador

Mediano egregiamente con molti dei nostri avversari



Tzimisce

L'unico tzimisce buono è uno tzimisce morto



Ventrue

Il vero potere non sta nel controllo ma nella conoscenza



Autarchici

Dietro ogni problema c'è sempre un'opportunità



Camarilla

Ciò che separa il caos dall'ordine



Sabbat

Canaglie che guidano orde di fanatici nelle loro razzie



Anarchici

Molte parole non sono mai indizio di molta sapienza

3.13. Tzimisce

Il clan in Italia ha una presenza che si fa risalire a due tradizioni principali: quella relativamente più antica in Sicilia, composta da autarchici e il cui capostipite sarebbe Landolfo II, e quella legata al Sabbat, di origine più recente, discendente dalle famiglie revenant che raggiunsero la Penisola nel corso degli ultimi secoli. 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.



Con il passare degli anni i neonati hanno sentito il legame con la setta finché oggi soltanto una ristretta minoranza ha ancora idea di che cosa significhi appartenere alla Chiesa Nera. La maggior parte di coloro che sono rimasti nella Penisola infatti si attesta su posizioni prettamente autarchiche, che non hanno niente da invidiare rispetto a quelle dei loro antenati dell'est europa che andarono a consolidare voivodati e città stato.

Così, soltanto una ristretta minoranza di irriducibili mantiene un ruolo apicale all'interno del Sabbat, mentre la maggior parte di loro persegue un'esistenza isolata, concentrata sugli studi e sull'accrescimento del proprio potere sulla ristretta comunità che infestano, spesso in luoghi lontani dal caos urbano.

Soprannomi: Diavoli, Mutaforma, Carpatici, il Clan degli Scultori.

Aspetto

Mentre in passato il clan disponeva delle risorse per nascondersi alla società mortale, ora sono per lo più costretti a celare la loro natura e a sfogare la loro eccentricità in altre forme.

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 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. I neonati sono per lo più discendenti da una delle quattro famiglie revenant presenti nella Penisola: Grimaldi, Obertus, Bratovich o Zantosa.

Concept

Scienziato, infiltrato, demonologo, latifondista, aristocratico, avanguardia artistica, anatomopatologo, feudatario, tiranno, schiavista, guardia penitenziaria.

Organizzazione

Ancor prima che nascesse la Camarilla o il Sabbat il clan aveva creato un'istituzione la cui funzione era quella di rintracciare i revenant in Italia. Agendo come un vero e proprio servizio segreto, l'Eredità Rumena riuscì in qualche modo a mettere in collegamento gli Tzimisce della Penisola. Ad oggi non ci è dato sapere dove si trovi la sua attuale sede, seppur pare ovvia la sua esistenza da qualche parte.

Psicologia

A causa del forte pregiudizio che molti vampiri nutrono nei loro confronti gli Tzimisce sono diventati un clan di infiltrati, riuscendo nel corso degli anni tanto a sopravvivere, quanto a condizionare alcune delle scelte politiche più significative.

Focus

Mai più Sabbat ?

Gli Tzimisce furono uno dei clan che disertarono la Convenzione di Thorns, fondando il Sabbat. Quando, nel corso degli anni, la Spada di Caino ha dato inizio alla Crociata della Gehenna, molti infanti vennero abbandonati in Italia. Alcuni scelsero di seguire le orme dei loro padri abbracciando la causa del Sabbat; altri la ripudiarono attestandosi su posizioni prettamente autarchiche.

Sangue Alieno

Durante la sua storia il Clan Tzimisce ha evitato a lungo di abbracciare esseri umani, a favore delle più disparate creature soprannaturali che trovava sul suo cammino. Il sangue così di licantropi, fate, maghi e persino demoni sembra essersi mescolato con quello dell'Antico, arricchendolo all'inverosimile il loro corredo genetico dei suoi discendenti.

Vicissitudine

L'arte della Visissitudine ha permesso agli Tzimisce di fare di necessità virtù, perfezionando nel corso del tempo un'arte che gli ha permesso di diventare veri e propri simulatori seriali, capaci di seguire a lungo le loro vittime, per capirne la psicologia ed il modo stesso di pensare, prima di assumerne l'identità.

Usi & Costumi

Gelosi delle loro tradizioni in passato gli Tzimisce erano soliti strutturarsi secondo dei veri e propri sistemi feudali che prendevano il nome di Voivodati. Con la scomparsa del Sabbat sempre più Diavoli sembrano aver riscoperto l'importanza delle loro radici ed appaiono così interessati a riprendere usi, costumi della loro terra, abbracciando apertamente la causa autarchica.

Le Notti di Kupala

Molti Diavoli non vedono altre soluzioni per il loro destino che abbracciare l'infernalismo. La vocazione sembrerebbe in qualche modo essere legata con le controverse e leggendarie origini del loro clan, rinnovando quel profondo ed intimo legame che unirebbe il loro destino a quello del Demone Kupala, che per primo strinse un patto con il leggendario Antidiluviano.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|--|
|  | Assamiti | <i>Hanno sempre dimostrato di essere efficaci</i> |
|  | Brujah | <i>Sono sempre stati schiavi del loro passato</i> |
|  | Caitiff | <i>Pezzi di ricambio a buon mercato</i> |
|  | Gangrel | <i>C'era un'antica alleanza fra i nostri clan</i> |
|  | Giovanni | <i>Non c'è gloria nel governare il regno dei morti</i> |
|  | Lasombra | <i>Ci hanno tradito più volte nel corso della storia</i> |
|  | Ravnos | <i>Spesso sono a conoscenza di segreti ormai dimenticati</i> |
|  | Malkavian | <i>La loro pazzia è contagiosa</i> |
|  | Nosferatu | <i>La guerra è vinta da chi ha più informazioni</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Schiavi del dogma di un dio decaduto</i> |
|  | Toreador | <i>Molti di loro si rifugiarono nella corte di Landolfo II</i> |
|  | Tremere | <i>La guerra fra i nostri clan non si concluderà mai</i> |
|  | Ventrue | <i>Ogni re ha origine da una stirpe di schiavi</i> |
|  | Autarchici | <i>Paese che vai, voivodato che trovi</i> |
|  | Camarilla | <i>Per molti il luogo ideale in cui custodire i propri segreti</i> |
|  | Sabbat | <i>Sono ormai orfani della nostra spiritualità</i> |
|  | Anarchici | <i>La folla è la madre dei tiranni</i> |

3.14. Ventrue

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 Ventrue 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 Torre d'Avorio, e soprattutto l'inizio della Crociata della Gehenna che ha portato la setta lontano della Penisola, sembra avergli dato alla fine ragione.

La maggior parte dei Principi e dei Baroni in queste ha ancora notti sangue Ventrue e, in generale, i membri di questo clan tendono ad assumere ruoli di coordinamento nelle sette. 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.

Punto di forza del clan è l'influenza che esercita sulla massoneria e, in generale, sulle società segrete. Il controllo che ventano infatti sui cosiddetti 'poteri forti' è ineguagliabile, il che gli consente non soltanto di garantire la Masquerade, salvaguardando gli altri vampiri, ma anche, e soprattutto, di condurre un'esistenza per lo più tranquilla ed agiata, ben lontana dai problemi e dalla confusione del volgo.

Soprannomi: Patrizi, Sangue Blu, Massoni, il Clan dei Re.

Aspetto

I Ventrue 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.

Rifugio

Cercano 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. In alternativa lussuosi attici o maestose tenute lontano da occhi indiscreti.

Background

Selezionano la progenie tendenzialmente dagli individui dell'alta società maggiormente capaci e dotati di risorse finanziarie, e soprattutto coloro che aderiscono direttamente alla massoneria o che sono imparentati con qualcuno che ne faccia parte.

Concept

Dirigente, rosacrociario, politico trasformista, arrampicatore sociale, vermilinguo, massone, burattinaio, illuminato, burocrate, affiliato della p2, politico conservatore, imprenditore industriale, broker di borsa, amministratore delegato, burocrate, cardinale.

Organizzazione

La realtà più autorevole all'interno del clan Ventruè è quella dell'Aristocrazia, una vera e propria loggia che comprende i Sangue Blu più prestigiosi. Ad oggi assomiglia da vicino ad una delle tante società per azioni radicata nel tessuto industriale della Penisola.

Psicologia

Ventruè è sinonimo di massoneria. Ad oggi si tratta infatti della realtà che più di ogni altra vanta contatti, alleati ed influenze all'interno fra i mortali, ed è solita agire indirettamente, facendo pressioni sulle fasce di reddito più elevate. Arrampicatori sociali per eccellenza, quando nella Camarilla o negli Autarcati non trovano spazio non è raro che abbraccino persino la causa del Movimento Anarchico.

Focus

Umanità

Sono il clan che più di ogni vive un rapporto conflittuale con la loro Bestia, al punto da sforzarsi di sviluppare un'enorme capacità di autocontrollo. La più grossa umiliazione per un Patrizio è cedere alla sua Bestia o, ancor peggio, scivolare in frenesia in pubblico.

Tradizioni

Le Tradizioni dei Ventruè sono quelle della stessa Camarilla (Masquerade, Progenie, Ospitalità, Distruzione, Dominio, Responsabilità) a riprova di come il clan abbia contribuito da vicino a rendere la Torre d'Avorio quella che oggi è.

Discorso ben diverso per coloro che abbracciano la causa anarchica che tendono a rispettare solo ed esclusivamente la Tradizione della Masquerade e quella della Progenie.

Dignitas

Il concetto di Dignitas è molto sentito all'interno del Clan Ventruè e rappresenta la reputazione del vampiro, il suo status personale agli occhi dei consanguinei sulla base di valori quali il merito, l'onore e soprattutto la sua discendenza.

Cortesia

Il Clan attribuisce molta importanza al galateo. I Patrizi si rivolgono fra loro sempre in modo formale, avendo l'accortezza nella loro presentazione di usare il loro titolo (di clan o riferito al ruolo che ricoprono nella città di origine), facendo attenzione a citare soltanto il nome dell'antenato che considerano più prestigioso.

STEREOTIPI

| | | |
|---|----------------|---|
|  | Assamiti | <i>Ci hanno sempre servito egregiamente</i> |
|  | Brujah | <i>Non abbiamo niente di che spartire con loro</i> |
|  | Caitiff | <i>Anche il verme si rivolta a chi lo calpesta</i> |
|  | Gangrel | <i>Il coraggio privo di coscienza</i> |
|  | Giovanni | <i>Continuamo ad avere ben più di un interesse in comune</i> |
|  | Lasombra | <i>Ci contendiamo da secoli il potere</i> |
|  | Ravnos | <i>Non c'è società senza crimine</i> |
|  | Malkavian | <i>Anche di questi tempi il loro sesto senso può farci comodo</i> |
|  | Nosferatu | <i>Non dargli modo di conoscere i tuoi segreti</i> |
|  | Seguaci di Set | <i>Quando il veleno è in circolo il serpente ha già morso</i> |
|  | Toreador | <i>Sanno trasformare ogni nostra menzogna in verità</i> |
|  | Tremere | <i>Alcuni fra i nostri più antichi alleati</i> |
|  | Tzimsce | <i>Ridotti in polvere puoi usarli come concime</i> |
|  | Autarchici | <i>Ogni secolo ha il suo feudo</i> |
|  | Camarilla | <i>I nostri antenati costruirono i mattoni delle sue fondamenta</i> |
|  | Sabbat | <i>Sciocchi barbari della nostra epoca</i> |
|  | Anarchici | <i>L'applauso della folla è la prova dell'empietà di una causa</i> |

Capitolo 4: i Domini delle Macerie



4.1. BOLOGNA

Il dominio di Bologna nacque più di un secolo fa, quando a seguito dell'ascesa dei Giovanni in quel di Venezia decine di vampiri abbandonarono la Serenissima, andando a fondare una nuova realtà grazie a cui continuare a portare avanti i propri affari.

Per questa ragione quello di Bologna viene anche detto l'autarcato Foris Portam, in riferimento alla sua ubicazione rispetto alla città lagunare. Si dice infatti che sia stato proprio a Bologna che i Giovanni e la Camarilla firmarono la Promessa, quell'intesa che avrebbe assicurato per più di 500 anni la pace fra il clan veneziano e la prestigiosa setta.

Nel corso degli anni Bologna ha visto la sua comunità vampirica decimarsi in più di un'occasione, scomparendo puntualmente alla vigilia degli stravolgimenti più significativi allo status quo.

Fu così per il Principe Lucrezio Visconti, che morì a seguito dei moti insurrezionali. Stesso destino colpì Cosimo Seccadenari alla fine dell'ottocento. Ultimo in ordine cronologico il Aristide Isolani, distrutto all'indomani della Settimana degli Incubi da un attacco del Sabbat.

Bologna ha così alternato lunghi periodi di stabilità a fianco della Camarilla, ad altri in cui è stato il Movimento Anarchico a farsi depositario dell'insofferenza dei cittadini, coinvolgendoli in una rivoluzione che non ha mai portato ad alcun risultato.

Il dominio, diviso fra coterie rivali, è riuscito a vantare una certa stabilità soltanto grazie a Ludovico Isolani, che con un po' di mestiere, riuscì a riunire tutti i contendenti nello stesso luogo, ed intavolare quella trattativa che avrebbe poi consentito di arrivare alla situazione odierna. La nuova coalizione sarebbe così stata duramente messa alla prova da una vera e propria rivolta interna che avrebbe dovuto rovesciare il Ventrue, ma che in realtà avrebbe soltanto reso il gruppo ancor più coeso.

A questo punto la Camarilla avrebbe scelto di spostare il suo baricentro verso Modena, lasciando un folto contingente a presidiare il centro storico della città e Ludovico Isolani si sarebbe impegnato a raggiungere la periferia assieme al suo seguito.

Dopo molti anni l'autarcato ancora una volta sembra rinato, sebbene in molti avrebbero puntato il dito contro di lui, accusandolo di ipocrisia in più di un'occasione per il suo atteggiamento servile nei confronti della Torre d'Avorio e dei Giovanni che, puntualmente, avrebbero raggiunto la città.

Durante l'estate del 2018, a seguito di un terrificante attacco del Sabbat, si assiste all'esplosione di diversi camion su uno dei cavalcavia della città. Non è chiaro quale sia il vero obiettivo di un tale gesto, seppur molti azzardino l'ipotesi che nei dintorni vi fosse un anziano in torpore. Altri pensarono subito ad un atto volto a richiamare l'attenzione della Seconda Inquisizione. Infine c'è chi parlò apertamente di come il tutto fosse stato orchestrato da Isolani per accentrare ancor più potere nelle sue mani.

Ciò che è di per certo è che il Ventrue si apprestò a dichiararsi Autarca, trovando l'appoggio di quei vampiri che lo avevano accompagnato. Ma non tutti sarebbero stati contenti di ciò: un folto gruppo di giovani anarchici avrebbe messo fin da subito in discussione la legittimità di un tale atto, mentre altri avrebbero cercato un qualche genere di alternativa.

Da lì a poco un nome più di ogni altro sarebbe stato quello più ricorrente sulla bocca dei vampiri che abitavano la città - Amos - mentre ben presto anche la leggenda della Gorgone troverà un fondo di verità: il risveglio dell'Ancilla Nosferatu avrebbe segnato la fine di Ludovico Isolani, la cui sorte sarà lasciata nella mani di coloro che aveva strumentalizzato così a lungo.

Personaggi Illustri

La Gorgone

Bologna ••••• Diadema ••

Figlia di quel Cosimo Seccadenari che guidò a lungo la città prima di cadere vittima di una vera e propria cospirazione ordita dagli Isolani, si tratta di un'Ancilla Nosferatu crudele ed autoritaria, il cui corpo in torpore venne strappato dalle grinfie dei Ventrue e nascosto da qualche parte nel sottosuolo bolognese.

Dopo essersi risvegliata in circostanze misteriose, ha rivendicato un ruolo sempre più centrale all'interno dell'Autarcato, sbarazzandosi nel giro di qualche mese del suo predecessore, e restituendo così al dominio quella stabilità che mancava ormai da molti anni a questa parte.

Freyja

Bologna ••• Quaesitores •••

Referente per la Camarilla in città si tratta di uno dei pochi vampiri a cui è concesso diritto di entrare nel centro storico di Bologna. Dietro il suo aspetto aggraziato ed elegante nasconde una mente fredda e calcolatrice sempre pronta a cogliere tutto ciò che può essere di un qualche interesse per i suoi studi, ignorando tutto il resto.

Nico

Bologna • La Guardia •••

Da sempre legato alla sua natura mortale, si tratta di un Brujah piuttosto violento ed irascibile, perseguitato dall'idea che un giorno la Seconda Inquisizione possa rintracciarlo. Al di là della sua indole passionale si nasconde un individuo pragmatico, capace di unire l'utile al dilettevole quando la diplomazia viene meno e c'è da ricorrere alla forza per scongiurare una possibile infrazione della Masquerade.

Jester

Bologna •• Guardia ••

Anarchico di vecchio data si tratta di un Gangrel dai modi piuttosto spiccioli e dal carattere a dir poco irascibile, da sempre invischiato nei movimenti antagonisti, no vax e centri sociali di Bologna. Non è raro che partecipi in prima persona ai tafferugli ed incidenti che si susseguono puntualmente a margine degli appuntamenti politici più significativi della città.

Carlo Ettore Rangoni

Bologna • Diadema •••

Tornato in quel di Bologna dopo la morte di Isolani, questa Ancilla severa ed autoritaria è stata inviata nell'autarcato per recuperare tutto ciò che un tempo apparteneva al suo consanguineo. Si vocifera che sia al servizio diretto di qualche anziano della Penisola, e tanto il raffinato galateo, quanto la rigida etichetta, che è solito seguire, sembrerebbero confermarlo. Di per certo ci sono gli ottimi rapporti che vanta con il Clan Hecate, e soprattutto con i Giovanni, con cui è solito collaborare.

Artemisia

Bologna •• Quaesitores ••

Questo giovane vampiro sembra essere dei maggiori sostenitori e promotori del cosiddetto "Culto di Amos" incentrato sull'omonima entità, che taluni identificano con un vecchio Lasombra; altri con un vero e proprio demone. Schiva e loquace, rappresenta uno degli ultimi storici tra i Fratelli ancora presenti in quel di Bologna.

4.2. LUCCA

La Repubblica di Lucca è un territorio autarchico il cui dominus è il Marchese degli Straccioni, conosciuto al tempo col il nome di Flavio Martino Buonvisi. Il Cainita si è imposto dopo che il suo predecessore, la Dama delle Macerie, è scomparsa a seguito di circostanze misteriose. Ancilla inviata da Firenze con l'idea di conquistare la città, la Nosferatu riuscì a spazzare via ogni opposizione, approfittando anche della scomparsa di un vero e proprio Triumvirato di anziani che, da qualche secolo a quella parte, aveva scelto proprio la piccola cittadina per cadere in torpore.

In poco più di un secolo la Dama delle Macerie perpetrò un vero e proprio genocidio nei confronti della società vampirica lucchese, finendo con il perpetrare un'opera riformatrice che in realtà non avrebbe mai dovuto concludersi. Abolizione di qualsiasi nobiltà; definizione degli status sociali su base meritocratica; la netta apertura nei confronti delle altre realtà politica della Penisola.

Le trattative avviate con Camarilla, Anarchici, Giovanni (e c'è chi azzarda l'ipotesi che ci sia stato un confronto persino col Sabbat) avrebbero portato al riconoscimento all'interno dell'ordinamento di Famiglie, Corporazioni e Brigate. Ad esse sarebbero stati assegnati territori ed i loro rappresentanti avrebbero ricevuto la delega del governo della città.

La Torre d'Avorio non avrebbe mai gradito fino in fondo questo compromesso. Sebbene una parte dei suoi interessi fosse rappresentato sullo scacchiere lucchese, lo smacco per aver visto sottratto dalla propria sfera di influenza il territorio lucchese era chiaramente una vergogna che avrebbe richiesto prima o poi una reazione. Gli Anarchici, dal canto loro, avrebbero cercato nel corso degli anni di trasformare la piccola Lucca in un simbolo per ideali partigiani quali la ribellione al potere costituito e la resistenza ad oltranza.

Nelle recenti notti, all'indomani della presunta morte della Dama delle Macerie, il Buonvisi ha fatto così ritorno dal suo lungo elisio in quel di Firenze, rivendicando quel titolo di Autarca di Lucca che a lungo aveva conteso al suo predecessore, apprestandosi a rinnovare quegli stessi accordi che, ormai da molti decenni, permettono così al piccolo dominio di sopravvivere.

La volontà dell'autarcato di Lucca (che alcuni definiscono già "Marchesato") è quello di rimanere tale, collaborando con le fazioni vicine: il Movimento Anarchico e le sue influenze da Carrara; la Torre d'Avorio con la sua influenza sull'area metropolitana di Prato, Pistoia e Firenze

Un rapporto di collaborazione si rende quindi più che mai necessario, anche per difendersi dai costanti attacchi dell'Inquisizione e del Sabbat.

Ma riuscirà Lucca a rimanere tale o le pressioni delle fazioni si faranno tali da non consentire più di scendere a compromessi, come già si vocifera sia successo durante l'ultimo Elisio delle Lacrime, il 3 novembre 2019?

Personaggi Illustri

Flavio Martino Buonvisi

Lucca ••••• La Guardia ••

Formato secondo la più rigida etichetta militare, il Marchese degli Straccioni è un vampiro piuttosto freddo ed autoritario, ben conosciuto nei salotti della politica fiorentina dove approdò all'indomani del suo esilio della città di Lucca.

La sua enigmatica figura, unita al suo carattere a dir poco caleidoscopico, sembra aver ispirato decine di Toreador, attratti soprattutto dalla sua controversa storia. In molti infatti lo identificano in quel Francois Marin Luis che terrorizzò l'intera provincia di Lucca all'indomani dell'occupazione austriaca.

Altri invece lo vedono come l'ultimo vero rampollo di un'aristocrazia che ormai esiste soltanto nei libri di storia, preoccupato più di sostenere le tradizioni, e restituire nobiltà, ad uno stato lucchese che, ormai, stenta a riconoscere persino la propria identità.

Ritornato in quel di Lucca alla vigilia della scomparsa della Dama delle Macerie, quelli che un tempo furono i suoi fedelissimi oggi puntano apertamente il dito contro di lui, accusandolo di essere il reale mandante del violento attacco di cui è caduta vittima.

Pochi lo hanno mai visto. Ancor meno sono coloro che possono dire di averci parlato. Nessuno ha ancora idea di quali siano le sue reali intenzioni, dal momento che le sue apparizioni in pubblico sono state molto sporadiche.

Angelo Fabrizio

Lucca •• La Guardia •••

Ancilla dal carattere duro ed autoritario, questo Ventrue sembra aver abbandonato ormai da tempo la proverbiale etichetta, ed il galateo che hanno reso famoso il Sangue dei Re. Il suo pragmatismo infatti, e le sue spiccate doti marziali, gli hanno permesso di spuntarla in molte occasioni, facendolo tuttavia apparire alla stregua di una pecora nera per molti dei suoi consanguinei. Formatosi secondo la più rigida disciplina militare, ufficiale di carriera nella Cavalleria del Granducato, Angelo Patrizio ha rappresentato a lungo gli interessi del Marchese degli Straccioni in quel di Firenze, dove nonostante le malelingue in molti lo definiscono un 'gradito ospite' alla Corte della Famiglia De' Medici.

Braccio destro del Buonvisi, questo fratello dal carattere a tratti istrionico è stato colui che ha radunato nel giro di poche settimane un vero e proprio esercito, guidandolo sino al cospetto del suo patrigno, al fianco del quale ha letteralmente sbaragliato ogni resistenza nella città occupata.

Edoardo Rinaldi

Lucca • Diadema •••

Paranoico oltre misura. Non c'è altro modo per descrivere questo scrupoloso e meticoloso personaggio, di cui non si conosce molto, se non il contributo determinante che è riuscito a

dare alla Congrega del Diadema per la sua affermazione. Sembra che il suo carisma (o la sua arroganza) sia tale da riuscire ad esercitare un certo fascino verso le menti più deboli ed insicure, al punto da aver radunato attorno a sè una vera e propria corte di mortali esagitati, fuori di testa, disgraziati che, alla stregua di fedeli che pendono dalle labbra del loro profeta, eseguono ogni suo ordine con rigore e disciplina.

Così mentre il Malkavian si trova in qualche salotto dell'alta società, a disquisire sulle teorie di Bauman, o magari spiegare come il moto degli astri celesti influenzi la rotazione terrestre, a qualche chilometro di distanza i suoi sgherri compiono indicibili barbarie e violenze. Atti criminali senza senso, qualora venissero presi singolarmente, ma che invece nell'insieme fanno parte di un piano ben più grande ed elaborato, mirato a prendere il controllo dei punti nevralgici della società, come vene, influenze e rifugi, accrescendo così non soltanto il suo peso politico, ma anche e soprattutto, la sua ambizione.

Quasar

Lucca •• Quaesitores •

Studiose delle energie abissali, da sempre nutre un autentico interesse verso tutto ciò che orbita attorno all'occultismo. Fuggito dal Granducato al tempo in cui la Dama delle Macerie conquistò la città, il Lasombra sembra sposare la causa anarchica più per un mero interesse personale ad unire l'utile al dilettevole, piuttosto che per una reale convinzione. Ciò nonostante sembra essere il punto di riferimento per l'intera setta nel nord ovest della Toscana.

Eugenia Baciocchi

Lucca ••• Diadema •

Eugenia è uno dei fondatori dell'Arcadia, un'accademia d'arte che ha riscosso fin da subito molto successo, non solo fra i suoi consanguinei, grazie ai piaceri che poteva offrire agli altri Cainiti. Originaria di Lucca, la sua arte infatti è composta da parole, fatta di gesti che possono cambiare le sorti dell'esistenza di molti, e che trova la sua massima espressione nella politica. Abbraccia la corrente futuristica, reinterpretando in chiave del tutto moderna ciò che un tempo suscitava l'attenzione dei suoi antenati, a partire da quella Costituzione che, de facto, non è altro che il suo magnus opus. Recentemente è stata investita del ruolo di portavoce dell'autarca in quel di Pisa.

Azim Al Sahar

Lucca •• Quaesitores •••

Schivo e furtivo, si tratta di un Banu Haqim a cui non interessa niente più che eseguire gli ordini che gli vengono affidati dalla Camarilla di Firenze. Considerato da molti un mero sicario, nel corso dei mesi è intervenuto più volte quando ci sono state infrazioni della Masquerade: si dice che sulla sua testa sia stata messa una taglia dai Nosferatu del sottosuolo, che gli attribuiscono la colpa di aver distrutto decine dei loro consanguinei.

Malacoda

Lucca •• Guardia •

Dopo aver consumato un aspro dualismo con Carnevile, finendo per avere la meglio, è stato colui che, per conto del Marchese degli Straccioni, ha ripreso il controllo del sottosuolo di Lucca, uccidendo decine di traditori che tentano di fuggire al suo interno. Dopo aver fatto letteralmente terra bruciata attorno agli altri gruppi di Nosferatu che si celavano nel sottosuolo, costringendoli a riconoscere la legittimità del nuovo autarca, è stato investito del ruolo di custode, e garante, di tutto ciò che vi è sotto la superficie.

Nel corso degli ultimi mesi il suo carattere si è rabbuiato sempre più, finendo con l'attestarsi su posizioni sempre più dure e critiche nei confronti tanto della Camarilla che del Movimento Anarchico, a cui attribuisce la responsabilità del lungo periodo di instabilità che la Repubblica ha vissuto.

Ascanio Della Passaglia

Lucca •• Diadema ••

Il Giovanni fece il proprio ingresso nella politica lucchese al fine di estendere sempre più i suoi affari. Nel corso degli anni si destreggiò a lungo nella politica lucchese, entrando persino nel direttorio a cui si era avvicinato non soltanto per preservare i suoi interessi in città, ma anche e soprattutto per acquisire una certa visibilità all'interno della regione, pronto a far valere la sua natura di bieco mercenario. All'indomani dell'insediamento di Flavio Martino Buonvisi ne diventa il Gonfaloniere, coordinando in sua vece i lavori del Direttorio di Lucca. Recentemente i suoi affari lo hanno portato sempre più spesso in quel di Livorno, dove ancor oggi sorge una delle ultime roccaforti dell'omonima famiglia.

4.3. MILANO

L'autarcato di Milano nasce all'ombra di una realtà ben più grande ed articolata, il feudo di Giangaleazzo Visconti che, nel corso dei secoli, ha abbracciato rispettivamente la causa del Movimento Anarchico, del Sabbat e della Camarilla pur di restare al potere.

Ancor oggi il legame fra la città meneghina ed il Lasombra sembra più che mai indissolubile, sebbene l'ingente numero di vampiri distrutti negli Anni dell'Abbandono, unitariamente alla presenza sempre più ingombrante della Seconda Inquisizione, abbia in qualche modo circoscritto il suo controllo capillare della città.

Oltretutto sono anni che il Principe non si mostra in pubblico, e già cominciano a girare voci sul suo destino, alimentate puntualmente dai suoi storici oppositori. A farne le veci sono i suoi flagelli, che perlustrano il perimetro del centro storico di Milano, che sembra essere off-limits per qualsiasi dannato.

Tutti coloro che hanno tentato di accedervi nel corso degli anni non soltanto sono letteralmente scomparsi, ma i loro rifugi sono stati completamente ripuliti, e la loro identità cancellata come se non fossero mai esistiti.

Ad oggi la gestione del feudo di Giangaleazzo è lasciata nelle mani di coloro che si dimostrano abbastanza scaltri da riuscire a strappare un accordo con uno degli enigmatici araldi del Principe che presidiano la città.

Uno di questi è stato Cornelio Spada, ambizioso Lasombra che sembra in qualche modo esser riuscito ad approfittare della situazione convulsa che si stava vivendo nelle periferie della città, accentrando su di se quanto più potere possibile.

La recente ondata di modernismo che ha investito la città, spinta dalla speculazione edilizia, ha sottratto diversi quartieri al degrado e li ha riqualificati grazie alle innovazioni in campo architettonico e tecnologico, Tutto questo ha avuto il suo contraccolpo sulla non-vita notturna dei Fratelli: in nome della sicurezza e del rispetto della legge, la videosorveglianza è diventata il principale strumento di controllo di ogni via di comunicazione, dai varchi del centro alle linee della metropolitana in costante espansione, trasformando la città in un Grande Fratello con migliaia di occhi. Le stazioni e le zone sensibili sono pattugliate, molti quartieri organizzano comitati di vigilanza.

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, ed organizzare eventi mondani in periferia, in cui potersi incontrare, confrontare e divertire - ma la loro permanenza, seppure in periferia, ha un costo che saranno chiamati a pagare nel tempo.

Personaggi Illustri

Cornelio Spada

Milano ●●●● *Diadema* ●●

Cresciuto all'ombra dei salotti della politica milanese, Cornelio è un vero e proprio arrampicatore sociale, talmente scaltro da aver trasformato una situazione di potenziale emergenza, come quella che si respirava a Milano, in un'occasione per affermare la sua linea politica, sfruttare al meglio la sua lontana parentela con il Principe per riuscire ad intercettare uno dei suoi araldi e veder così riconosciuta la sua giurisdizione su quello che sarebbe diventato un piccolo autarcato a cavallo della città.

Cesare Puttanesca

Milano ●●●● *Diadema* ●●●

Rampollo della finanza milanese, questa che vanta uno straordinario fiuto per gli affari, ed è riuscita nel giro di pochi anni a consolidare un'influenza invidiabile nella società mortale, grazie soprattutto alla sua totale mancanza di qualsiasi morale. Da sempre invischiato in alcuni dei più controversi traffici clandestini che interessano il nord Italia, da tempo ha legato il suo nome a quello dell'Auguste Club, uno dei locali più in voga al momento nella città meneghina, scelto puntualmente da alcuni dei volti più conosciuti della politica, industria e persino della criminalità per portare avanti indisturbati i loro affari.

Liberio Carlo Verri

Milano ●●● *Guardia* ●●

Rivoluzionario, sposa la causa anarchica nel milanese, conquistando Monza. Continua a coltivare segretamente la sua fede nella spada di Caino, tuttavia incontra una realtà più devota al Movimento di quanto si aspettasse. Successivamente, oltre al danno la beffa, perde il controllo della città e del suo baronato per mano di Tiberio Manfredi Confalonieri, che restituisce i territori alla Camarilla. Segue un breve periodo di latitanza e riorganizzazione, durante il quale apprende dei piani di Cornelio Spada, influenzando da vicino la nascita del nuovo autarcato con le sue idee libertine e democratiche, andando così ad incarnare l'opposizione all'interno del suo governo.

Mikhail

Milano ●● *Diadema* ●

Dopo essere rimasto a lungo a vivere in clandestinità nei sobborghi della città, grazie alla recente chiusura della provincia a causa della quarantena questo Ravnos è riuscito a consolidare un vero e proprio impero nel mondo del crimine organizzato, grazie al traffico di sangue e stupefacenti.

Amon

Milano • Guardia ••

Toreador che abbraccia in toto la corrente decadentista, viene considerato uno dei massimi esperti di tatuaggi e piercing. La sua cosiddetta 'arte di strada' talvolta è così estrema da riuscire a sconvolgere letteralmente le menti più fragili, che in qualche modo finiscono tuttavia per esserne affascinati. Mischiando quelle che sono vere e proprie pratiche di BDSM con raffigurazioni artistiche dell'Altissimo, del Diavolo e del Purgatorio, le sue opere ricordano uno stile paragonabile a quello messicano, in un caleidoscopio di sacro e profano che non trova eguali.

Abed Al'Imar

Milano • Quaesitores •••

Storico vampirico, è stato incaricato di accentrare tutti i Fratelli che vagano per la periferia milanese in modo da riformare una società vampirica. Un uomo pacato, dai modi gentili sebbene un po' goffi, sembra più comportarsi da diplomatico che da studioso.

4.4. 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.

Tutto ha inizio durante la guerra del 1861 fra Borboni e Savoia. Alcuni Toreador e Ventruè più anziani radicati storicamente nel territorio supportarono la Casata Savoia contro il dominio borbonico partenopeo, spinti da un desiderio nazionalista di indipendenza da ogni ingerenza straniera. Agirono nell'ombra affinché i Mille conquistassero il Sud Italia, partendo dalla Sicilia fino ad arrivare in Lucania. I Giovanni contribuirono, per i propri interessi, a questa guerra di liberazione del territorio.

Vista la quasi supremazia assoluta da parte dei Savoia e quindi dei Camarillici, alcuni Anarchici esterni alla regione appoggiarono inizialmente il Sabbat per cercare di difendere proprio i loro ideali rivoluzionari.

Il movimento Anarchico tuttavia non si radicò troppo in regione, salvo l'influenza di alcuni esponenti più agguerriti, come Corelupo, che supportarono insieme agli Autarchici i moti popolari lucani, che si trasformarono poi nei moti insurrezionali passati alla storia con il termine Brigantaggio.

I Briganti in verità non vinsero la guerra ma riuscirono a respingere da una parte e dall'altra le influenze della Camarilla, ovvero dei Savoia e dei Borboni.

Successivamente a questi scontri, durati per più di 50 anni, le 4 fazioni hanno raggiunto nell'anno 1918 (a seguito e soprattutto a causa della Prima Guerra mondiale) una situazione di stallo, con un leggero vantaggio della fazione autarchica forte di un gran numero di appartenenti. Le fazioni in campo, passate a 3 con l'esclusione del Sabbat che venne ufficialmente estromesso e cacciato, sono riuscite a trovare un accordo che riconosceva agli Autarchici il controllo della regione Basilicata a determinate condizioni.

Alla fine fu nominato Luciano Carmine Doria come Autarca del territorio Lucano.

Nel corso del XX secolo vi sono stati numerosi episodi che hanno comportato squilibri al sistema: uno di essi fu la formazione, nel corso degli anni '60, di una comunità anarchica locale nata da una costola dell'autarcato ed oggi collegata al movimento anarchico internazionale. 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 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.

Il recente riaffacciarsi della Camarilla di Napoli attraverso un suo nuovo emissario, e la scomparsa 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.

Come se ciò non bastasse, e a ulteriore conferma della brama di potere tipica del suo clan, il Ventrue Luciano Carmine Doria ha manifestato con il tempo la volontà di non cedere il potere finendo per tagliare sempre più fuori le altre due fazioni (Camarilla e Indipendenti): la cosa è stata resa tanto più evidente al Piagnaro laddove ha dimostrato scarsa considerazione per gli equilibri che avrebbe dovuto tutelare.

I Rappresentanti delle fazioni Lucane indicano pertanto un'elezione democratica di un Garante dei Patti, una figura che affiancasse l'operato dell'Autarca. Il contesto politico pare nuovamente risollevato, affari ed accordi fioriscono spontaneamente tra i cittadini e le diverse coterie.

La fine dell'anno 2018 viene segnata da un'incursione informatica e la proiezione di un video minacciante la sicurezza dei cittadini. Il misterioso video scatena la pericolosa indole del Garante: Frangiferro organizza una serie di attacchi per mettere alla prova tutti i dannati, gettando nuove ombre sulla stabilità politica dell'autarcato.

La fazione indipendente, come avvenuto nel resto della Penisola, ha perso di consistenza costringendo una riformulazione dei Patti dell'autarcato lucano che hanno visto l'ingresso degli Anarchici come terzo polo ufficiale, riuscendo laddove nella prima versione dei Patti non erano riusciti, complice il loro exploit politico.

L'occasione della modifica dei Patti ha portato anche alla discussione sul reale contributo del Garante dell'epoca, Frangiferro, reo di una scarsa partecipazione alla vita politica locale e di conseguenza sulla necessità di eleggerne uno nuovo.

Proprio durante la serata dedicata alla nomina del nuovo Garante, a seguito di ripetuti incidenti, il Nosferatu fa la sua comparsa minacciando l'Autarca e i rappresentanti, facendosi così bandire dalla città. Il contesto politico, nonostante tutto, pare nuovamente risollevarsi, affari ed accordi fioriscono spontaneamente tra i cittadini e le diverse coterie.

La fine dell'anno 2019 è caratterizzata da un nuovo video nel quale i Cacciatori minacciano la comunità dei vampiri potentini presentandosi con una vampira loro prigioniera e la cui scomparsa è da tempo fonte di congetture... l'emissario della Camarilla Talja Valentino.

La comunità vampirica è così costretta a mettere da parte gli ordinari dissidi e durante la prima metà del 2020 dà prova di sé muovendosi in maniera sinergica e poderosa. Da lì a poco si sarebbe consumata la liberazione della Toreador, e l'inizio di una nuova stagione politica in cui l'autarca Doria avrebbe fatto un deciso passo indietro rispetto alla gestione cittadina, restando tuttavia il vero garante dello status quo locale.

Personaggi Illustri

Luciano Carmine Doria

Potenza ●●●● *Diadema* ●●

È sempre stato un soggetto apparentemente molto affidabile, coerente e integerrimo e per questo motivo fu scelto per essere alla guida della regione. All'indomani della scomparsa del polo indipendente ha assunto posizioni piuttosto concilianti con il Movimento Anarchico, ma da quel momento è sempre più caduto vittima delle sue paranoie, temendo una qualche rappresaglia da parte della Camarilla.

Vincenzo Rabasco

Potenza ●●● *Quaesitores* ●

Rappresentante della fazione Autarchica e vecchio consigliere dell'Autarca. Non si comprende per quale motivo il Ventrue lo abbia voluto al suo fianco visto e considerato che sembra avere uno scarso contatto con la realtà, ed è poco avvezzo a una visione classica della politica. Indubbiamente, però, ha dimostrato una lungimiranza inaspettata durante alcune situazioni critiche che l'autarcato Lucano ha affrontato negli anni.

Stigliano

Potenza ●●● *Diadema* ●●

Abbracciato in circostanze misteriose, Stigliano avrebbe dovuto rappresentare il proverbiale asso nella manica dell'Autarca Doria, grazie a cui circoscrivere sempre più l'autorità di Vincenzo Rabasco, divenuto troppo ingombrante per i suoi affari in città. Caleidoscopico, goliardico, conciliante nonostante i suoi modi estremamente squisiti ed eleganti si tratta di un Cainita che nasconde una mente fredda e calcolatrice, pronta ad evidenziare le debolezze altrui, ed approfittare di ogni occasione per trarne il massimo guadagno con il minimo sforzo.

Evelina Pietrafesa

Potenza ●●● *Diadema* ●●

Rimasta a lungo a fianco della sorellastra Virginia, la giovane Setita è riuscita a sfruttare al meglio il ruolo di intermediario che ricopriva fra la comunità anarchica locale ed il Brujah Corelupo, andando a rivendicare un ruolo sempre più centrale negli affari della setta in Basilicata.

Minerva Ferraresi

Potenza ••• Diadema •••

Giovane Toreador da sempre invischiata negli affari dei mortali, il suo talento per l'arte è fuori discussione, al punto che sono in molti a riconoscerle un prestigio che non trova uguali all'interno della regione.

La sola presenza di Minerva in un luogo talvolta richiama l'attenzione di decine di individui, fra i quali non soltanto vampiri ma anche, e soprattutto mortali, che sembrano in qualche modo essere diventati schiavi della sua arte. Per questo motivo sembra ormai intenzionata a cavalcare il fenomeno del Rinascimento Oscuro, per andare così a consolidare i suoi affari.

Egeria

Potenza •• Quaesitores ••

Tremere rappresentante della Camarilla da Napoli. Viene in regione in occasione della riconferma dei patti.

Estremamente gentile e gioviale nei modi, tra i tre consiglieri è la più ferrata in materia occulta. In diverse occasioni si è resa utile alla città proprio per le sue conoscenze, risultando determinante per la risoluzione di siffatti problemi.

Genoveffa Ferracane

Potenza • Diadema •

Un volto più bianco della neve. Uno sguardo di catrame che fa sgorgare un isterico pianto soffocato. Tutto ciò che le resta è la sua personalità megalomane e le sue costanti visioni senza riscontro alcuno.

Logorroica e distaccata dalla realtà. Sembra a prima vista una vera svitata uscita dal manicomio, ma in realtà il suo modo di fare è dato principalmente da ciò che vede nella sua testa che proietta nella realtà attorno a lei. E questo la fa ghignare molto spesso perché le diverte il comportamento degli altri che le stanno affianco e non comprendono nulla.

Ventregonfio

Potenza • Guardia ••

Non si conosce molto di questo vampiro che è sempre rimasto ai margini della società vampirica, anche quando le retate della Seconda Inquisizione si sono fatte più stringenti. Alcuni sostengono che potrebbe trattarsi di uno dei tanti vampiri abbandonati a seguito della fuga in Medioriente da parte del Sabbat.

Altri lo indicano come ciò che resta di un famoso partigiano che militava sulle pendici del Monte Pollino. Infine c'è chi lo vede alla stregua di un pazzo che avrebbe lasciato tutto e tutti pur di seguire la vocazione che sentiva dentro al proprio cuore.

El'Anor Al Sahar

Potenza •• Guardia •••

Sono passati tredici anni da quando è stata abbracciata ed in questi anni si è allenata duramente all'uso delle discipline ed al combattimento fisico, sebbene i suoi studi si concentrino ancor oggi sul sangue e sulle proprietà che esso porta con sé. Conoscerne i segreti non soltanto significa comprendere come migliorare le proprie debolezze, ma soprattutto dove colpire più duramente il nemico.

Neocles

Potenza •• Quaesitores •••

Filosofo noddista, indipendente. Utile dispensatore di informazioni e nozioni storiche. Abbracciato a metà 800, dalle origini ignote ma risiede a Montescaglioso da una decina d'anni. Ha viaggiato, dicono, per gran parte della sua non vita con la volontà di scoprire di più sul suo passato e sull'intera storia dei Cainiti.

4.5. Roma

Il Dominio di Roma ha due volti.

La Città Eterna è, ufficialmente, un dominio della Camarilla, retto dal Principe 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, seppur decimata dalla spietata vendetta degli Hecata, è riuscita a consolidare attorno a se gli ultimi sopravvissuti della folta comunità che un tempo orbitava attorno alla città.

Su una cosa entrambe le fazioni vanno 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 Jihad, se non si alza troppo la testa: a chi verrebbe mai in mente di 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 i Fratelli romani hanno 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.

Roma attualmente è scisso in due parti distinte: una divisione sociale, non fisica.

Si tratta di due strati che spaccano l'organizzazione dei Fratelli che ne fanno parte in due: i Fratelli che nel tempo sono stati in grado di dimostrare il proprio valore e, soprattutto, la propria cautela nei fragili schemi dell'Urbe Aeterna, e quelli del ghetto, fra cui militano molti anarchici, quei neofiti che hanno avuto la sfortuna di essere abbracciati in uno dei più controversi domini al mondo.

Solo il Principe Darius, ormai da tempo sparito dalla scena pubblica, ha autorità su entrambi gli schieramenti, fin troppo spesso per tramite della sua voce, il Siniscalco Stige, ghoul come da unica e antica tradizione romana.

Le due realtà vengono lasciate libere di coesistere, con regole grigie e promiscue atte a metterli vicendevolmente alla prova, spesso gli uni contro gli altri: l'esistenza, a Roma, è un lusso perennemente in discussione di cui tutti, dalla più celebre Arpia all'ultimo dei Neonati, devono costantemente dimostrarsi degni.

Personaggi Illustri

Stige

Roma ●●●● *Guardia* ●●●

Fin dal Medioevo fu chiaro come, per la peculiare situazione romana, fosse molto più efficace un Siniscalco mortale piuttosto che Cainita. Seguendo la tradizione inaugurata da Catone Orsini, anche nelle notti moderne il Siniscalco è un ghoul noto come Stige, alle dirette dipendenze di un Darius sempre più distante. Maniacale, ossessivo su ogni misero dettaglio, Stige ha fatto della paranoia il suo marchio di fabbrica: vederlo in volto è praticamente impossibile, anche nei rari casi in cui si degni di mostrarsi pubblicamente senza portavoce, sosia o sgherri. In molti, ormai, credono sia lui ad amministrare la comunità di Nosferatu che orbita attorno alla superficie, con la scusa di rappresentare il verbo di un principe che, ormai, manca dalla scena pubblica da più di vent'anni. E, se c'è qualcosa che un vampiro mal tollera perfino oltre l'esser comandato da un misero umano, è che quello stesso umano provi inoltre a farsene beffa.

Virginia

Roma ●● *Quaesitores* ●●●

Affabile e provocante, Virginia ha seguito le vicende dei seguaci di Set fino alla fondazione del Ministero in Italia, lasciando apparentemente la scena politica dopo la chiusura della convenzione del Piagnaro. Alcuni vociferano che sia la vera artefice dello scisma che ha portato l'istituzione ad essere riconosciuta dal Movimento Anarchico; altri la indicano come una delle più autorevoli sacerdotesse alla Grotta del Peccato, il misterioso tempio setita ubicato da qualche parte nella Penisola. Infine c'è chi la da persino come distrutta. Nessuno sa di preciso qual'è stata la sua sorte sebbene siano in molti ad identificarla come la vera eminenza grigia che si cela dietro la periferia romana.

Discordia Borgia

Roma ●●●● *Diadema* ●

Discordia Borgia è il fiore all'occhiello e l'ultimo erede del leggendario ,Cesare Borgia. Punto di riferimento della suburra romana, si dice sia uno degli ultimi membri della Corte dei Sospiri. Ufficialmente un'illustre Arpia della Torre d'Avorio, l'influenza di Discordia trascende le sette e i clan: faro splendente, Discordia è il refugium peccatorum dell'oscurità romana. È colei che cerchi quando hai bisogno di quel consiglio che nessuno può darti, quel favore che nessuno può farti, quel nome che nessuno può dirti. Discordia ha occhi e orecchie in ogni quartiere della capitale e, soprattutto, sa come usarli. Eccelsa trasformista, ama giocare col proprio aspetto, cercando sempre nuove forme d'estetica che, inevitabilmente, diventano la tendenza più ricercata fra i consanguinei al suo seguito. Alcuni ricordano la presenza dell'Arpia come addirittura antecedente all'ascesa della comunità Rossellini, sebbene non sia facile distinguere questa melliflua sirena da una comune umana particolarmente suadente.

Astorius

Roma ••• Quaesitores ••

In assenza di Grimgroth, è lui a gestirne la Cappella e gli interessi. Freddo e distante, è un perfetto mago moderno, per quanto le sue radici rimangono salde nell'alchimia: i suoi tre compagni di coterie (o meglio, sudditi) prendono i nomi delle fasi, Nigredo, Albedo e Rubedo. Antisociale nell'estremo del termine, persegue fini di cui è l'unico a conoscerne il vero significato. Fanno capo a lui svariate cabale di apprendisti grazie a cui riesce a preservare gli interessi del suo clan nella capitale.

Lucifero Rossellini

Roma ••• Diadema •••

Guida della famiglia dai tempi della dipartita da Roma di Baldesar, di cui è degna progenie per crudeltà e perfidia, guida i Rossellini sopravvissuti come le antiche cosche degli albori della Mafia italiana: prova tanto rispetto per chi ha la forza di prenderselo quanto totale sdegno per chi mostra tolleranza o debolezza. Nel tempo, grazie alla brutalità di Lucifero e alle manovre della sua unica progenie superstite, Giuliana, i Rossellini sono riusciti a ritagliarsi un proprio orticello nella capitale, radunando a sé molti dei Cainiti locali senza padrone disposti ad accettare le regole della famiglia. A prima vista, Lucifero ricorda un cupo mafioso Anni '50 fissato coi sigari, pomposo e sopra le righe. Ha un ghigno perenne sul volto, più simile a una parsi che un sorriso, perfettamente in linea con lo scuro cremisi del suo velluto: tutto fuorché tintura.

Capitolo 5: Dramatis Personae

5.1. LA CAMARILLA

Acheronte

Camarilla •• Diadema •••

L'ingresso di questo vampiro nella Jihad coincide con la caduta dello Stato Pontificio: un predestinato, a tutti gli effetti. Nel caos di una Roma violata dopo la breccia di Porta Pia, fu una delle guardie papali coinvolta nell'abbraccio di massa del Sabbat, favorito dal marasma della guerra. In questo periodo si è dedicato alla feroce distruzione degli avversari della setta, in particolare, della Società di Leopoldo.

Le ragioni della sua adesione alla Camarilla, avvenuta intorno agli anni '40, così come quelle della grazia ricevuta, non sono conosciute. Ciò che è di per certo è che dopo il suo ingresso nella Torre d'Avorio celò la propria identità dietro lo pseudonimo di Acheronte, occupandosi a lungo di servire la causa del Prefetto Malaspina come Frusta: prima in quel di Roma dove avrebbe rintracciato e distrutto decine di infiltrati; quindi a La Spezia dove avrebbe pianificato le operazioni che avrebbero portato alla distruzione di una delle ultime cellule sabbatiche della Penisola.

Quale sia il suo vero clan rimane un mistero: alcuni lo identificano come un Toreador della prestigiosa famiglia De' Medici. In molti sospettano che possa trattarsi persino di Lucrezio Visconti, famoso Lasombra dell'omonimo casato scomparso da tempo. Infine c'è chi azzarda che si tratti persino di un Ghoul di qualche anziano. Ad oggi nessuno ha alcuna certezza a questo riguardo, se non che sia una delle uniche voci ascoltate dagli Anziani della Penisola.

Aurora Scarlatti

Camarilla ••• Quaesitores ••

Defilata rappresentante del clan Toreador, la sua gestione si è spesso declinata in una presenza ispiratrice dei più giovani vampiri, senza porre a sistema gli impulsi della stirpe verso un obiettivo comune. Dopo il suo matrimonio di sangue con Dariya Al-Sahar sembra aver fatto un deciso passo indietro dalla scena politica nazionale, ritirandosi in quel di Roma dove, calcando le orme dei suoi leggendari antenati, si occuperebbe a tempo pieno di recuperare e preservare la cultura del genere vampirico che ancora si cela fra le rovine della città.

Ian Carfax

Camarilla ••••• (Canon)

"Non fare promesse che non puoi mantenere. Di piuttosto che ti impegnerai affinché ciò non accada nuovamente "

- Ian Carfax

Collaboratore di lunga data del Conciliatore Karl Schrekt, Ian Carfax viene a sua volta nominato tale nel 2011. Carfax si è fatto notare in Italia in particolar modo agli inizi del 2019, con la convocazione del Gran Conclave di Modena. In quell'occasione, il Conciliatore ha promesso l'avvio di un "Rinascimento Oscuro " che avrebbe riguardato tutti i Fratelli. Il suo prezioso lavoro per la Camarilla si unisce al fatto che, con la caduta della Piramide, molti Tremere tendono a vederlo come nuova unica guida del clan a livello internazionale.

Dariya Al Sahar

Camarilla •• Guardia •••

Ricercata dai servizi segreti di tutta la penisola per terrorismo, è riuscita in tutti questi anni a spuntarla grazie alle sue innumerevoli identità alternative, talvolta personaggi inseriti già da molti anni nella società. Anziché essere dichiaratamente contro il sistema resta piuttosto defilata, approfitta del momento più opportuno per offrire i suoi servizi, ed avere sempre e comunque il proprio tornaconto in termini di vene e soprattutto favori. Indossa principalmente una maschera e copre la quasi totalità del corpo e guanti neri. Tendenzialmente si nasconde dietro un bavero, ma potrebbe indossare in estate anche il cappuccio tipico. Il carattere è schivo e poco socievole. Conosce bene lingua ed ha contatti nel mondo islamico e le moschee sparse per l'Italia, da cui attinge buona parte dei suoi collaboratori mortali.

Alioth

Camarilla ••••• Quaesitores •••••

Giovane promessa del clan, su mandato della Casata di Grimgroth ha fondato la Casata Ianus, costituita dai Tremere insediati presso i domini autarchici. Dalla convenzione del Piagnaro ha fatto sempre più parlare di sé, vicariando in qualche modo l'assenza di Malaspina e pregiandosi del titolo di custode dell'Elisio sia al Gran Conclave di Modena che all'incontro di Rimini.

Nel corso di queste ultime notti, ha certamente messo da parte la principale propensione agli studi per un atteggiamento più politico, alternando a modi affettati momenti di più derimente intimidazione.

Leonardo Ximenes

Camarilla ●●●● *Diadema* ●●●

Gesuita, astrologo, ingegnere e geografo, Ximenes in vita fu una figura di grande prestigio al servizio degli Asburgo Lorena. Nato a Trapani da una famiglia di origini spagnole, finì con il trasferirsi in Toscana dove progettò e realizzò decine di opere di ingegneria civile ed idraulica.

Allievo di Federico di Padua, sono decine le voci e le dicerie che si rincorrono su questa crudele e spietata ancilla, che balzò agli onori della cronaca non tanto in qualità di suo portavoce, quanto e soprattutto per essere il suo fidato sicario nella Penisola. Dietro ogni azione del leggendario Nosferatu in Italia ci sarebbe stata sempre l'ombra di Ximenes, che sarebbe così riuscito ben presto a consumare una rapida ascesa come Arconte.

Abbracciando la famosa massima secondo cui ognuno sarebbe stato artefice del proprio destino, ancor oggi si relaziona alla folta comunità di infanti che popola l'Italia seguendo un *modus operandi* prettamente illuministico, spingendo i suoi collaboratori a mettersi continuamente in gioco, rimboccarsi le maniche e dimostrare con i fatti le loro capacità. Famoso per i suoi brucianti scatti d'ira, nel corso degli ultimi anni si è reso protagonista di una estenuante opera di propaganda volta ad imporre le Tradizioni non soltanto all'interno degli autarcati, ma anche e soprattutto nei confronti degli Anarchici, nei confronti dei quali si attesta su posizioni a dir poco estremiste e ben poco concilianti.

All'indomani del Gran Conclave di Modena la sua indole sembra essersi andata ad incupire sempre più. La sua mente fredda e calcolatrice sembra ormai incapace a tollerare anche la più piccola mancanza nei confronti della Torre d'Avorio, la cui linea politica sostiene e promuove alla stregua di un vero e proprio dogma religioso.

Francesco Malagodi

Camarilla ●● *Diadema* ●●

Si tratta di uno dei primi Sanguie Debole che è riuscito a entrare ufficialmente a far parte della Camarilla, e per questo è diventato, suo malgrado, protagonista di una serrata opera di propaganda da parte della setta, che tenta così di coinvolgere i più giovani nei suoi affari. Dietro una facciata di lusso e falso buonismo si cela un individuo a dir poco senza scrupoli, per il quale il fine giustifica i mezzi.

Lucrezia De' Medici

Camarilla ●●●●

La principessa di Firenze è una delle figure più prestigiose della setta, famosa per aver ispirato numerose opere del Rinascimento, fra cui la più famosa è quella di Browning "My Last Duchess" pubblicata per la prima volta nel 1842.

A discapito del suo aspetto da ragazzina si dice che sia riuscita a guidare l'omonima famiglia con il pugno di ferro fino ai giorni nostri, alternando atti aberranti e crudeli a gesti sublimi, ed a dir poco straordinari.

Oscar Von Thurn

Camarilla ●●● La Guardia ●●●●●

Individuare. Snidare. Distruggere. Meglio conosciuto come "Thurn und Taxis" si è fatto una notevole fama sul campo di battaglia, guidando centinaia di operazioni militari contro il Sabbat in tutta la penisola. Ventruè violento e irascibile, è famoso per il suo carattere duro ed intransigente, volto a pretendere sempre la massima disciplina ed il rispetto per l'autorità della gerarchia. Molto popolare, soprattutto negli ambienti delle forze armate, è stato definito sconvolgente in combattimento. Indicato come la guida della Guardia, si è occupato a lungo di sorvegliare i Caitiff della Penisola.

Vlasia il Sanguinario

Camarilla ●●● Guardia ●●●

Rimasto a fianco di Giangaleazzo fino agli Anni dell'Abbandono, molti lo indicano come l'attuale reggente del casato Visconti, capace di guadagnarsi questo ruolo dopo aver tradito decine di anziani consanguinei, consegnandoli nelle grinfie della Camarilla.

Dopo la caduta del Profondo Sud è stato infatti uno dei primi ad abbracciare la causa della Torre d'Avorio, diventando il punto di riferimento per tutti quei giovani che non avevano alcuna intenzione di finire alla mercé di qualche autarca.

5.2. IL MOVIMENTO ANARCHICO

Corelupo

Movimento Anarchico ●●●● *Guardia* ●●●

Questo misterioso Brujah è divenuto negli anni un mito sia per il clan che per gli il Movimento Anarchico. Dato più volte per scomparso, talvolta per distrutto, riappare sempre nei momenti di grande cambiamento della società vampirica e del sangue non mancando di "sistemare" le cose a modo suo con pochissima grazia.

Taluni affermano calchi il suolo di Italia da oltre 200 anni, ma nessuno può dirsi certo della cosa. Assolutamente sicura è la sua abnegazione alla causa del sangue Brujah ed a quella anarchica. Pare inoltre che i pochi che hanno avuto occasione di incontrarlo non nascondono abbiano colto un profondo, quasi ingenuo, idealismo celato difficilmente dai modi bruschi e dalla parlata meridionale.

Hamusèt

Movimento Anarchico ●●●● *Quaesitores* ●●●

Enigmatico fratello che viene identificato da molti come una delle guide dello scisma eretico all'interno della Chiesa di Set da cui poi n'è nato il Ministero italiano. Pare chiaro che la sua definitiva affermazione all'interno della cornice politica nazionale sia correlata alla dichiarazione di Rimini del 2019, quando, celando la propria identità dietro l'altisonante nome di Edoardo di Sangro, riuscì a garantirsi definitivamente l'appoggio degli Anarchici, agevolando al loro interno l'ingresso di Brujah e Gangrel. Il suo carattere vagamente ferino nasconde una mente fredda e calcolatrice, sempre pronta a trarre il massimo profitto da ogni situazione in cui si va a trovare.

Morfeo Malaspina

Movimento Anarchico ●●● *Diadema* ●●●

Morfeo è una figura piuttosto contraddittoria, nata all'ombra dei potenti, sia vampiri che mortali, che lo hanno spesso usato per portare avanti i loro affari, finendo tuttavia per rimanerne invischiati. Alcuni lo identificano come il frutto di un maldestro abbraccio del Malaspina; altri lo vedono più come uno dei tanti infanti che si è rimboccato le maniche ed è riuscito a far fortuna. Nessuno sa dir per certo quale siano le sue origini, sebbene la sua prima apparizione si attesti durante gli Anni di Piombo, e sembra ancor oggi vantare un particolare ascendente negli ambienti più sovversivi ed anarchici.

Il Cerbero

Movimento Anarchico ●●● *Guardia* ●●●●

Veterano dei campi di battaglia è stato colui che ha guadagnato di più dalla scomparsa di Malaspina, in quanto si è fatto garante della folta comunità di Caitiff che di abitava, prima di tentare il colpo di stato ed instaurare per alcuni mesi un Baronato. Visto da molti alla

stregua di un mero carceriere, si tratta di un militare vecchio stampo, ligio alla disciplina, per il quale il rispetto della linea di comando è il punto di partenza per ogni genere di trattativa o conversazione. Secondo i più informati sarebbe uno dei comandanti delle famose Brigate G.A.A.S. ma, ad oggi, nessuno ovviamente può affermarlo con certezza.

Il Re dei Ratti

Movimento Anarchico ••• Guardia ••

Fuggito dal Limbo quando era ancora un infante, fino a qualche anno fa questo Nosferatu era uno degli individui più ricercati nella Penisola, avendo avuto la cattiva idea di sfidare apertamente gli Anziani che guidavano le Nidiate del sottosuolo. Quei pochi che sono riusciti ad incontrarlo affermano di aver incontrato un individuo dai modi spiccioli e ben poco incline ai discorsi. Pragmatico e brutale ha dimostrato, in più di un'occasione, di essere in possesso di una forza smodata ed un fiuto straordinario, diventando una delle figure di riferimento all'interno del Movimento Anarchico italiano.

Marika

Movimento Anarchico • Diadema •

Nessun lavoro, neanche una legge cui sottostare, libera di viaggiare e di abitare dove crede sia idoneo la famiglia, libera di guadagnarsi da vivere al di fuori di ogni regola. L'unica cosa che segue è la tradizione slava e la morale Ravnos, quella degli "onesti criminali" secondo cui rubare è giusto, quando vai a colpire chi vive seguendo le leggi di quella gabbia invisibile che è la società, chi ha il potere del denaro e va a sfruttare i più semplici. Non c'è spazio per droghe, alcol o distrazioni che non fanno altro che stringere ai polsi della gente delle manette invisibili, e legarli alla loro esistenza terrena. Il suo rapporto con la terra, seguendo uno stravagante sincretismo cristiano, ha permesso agli ultimi Ravnos rimasti nella Penisola di mettersi in salvo. Il suo vero nome è Luladja.

Mezzoteschio

Movimento Anarchico •• Quaesitores ••

Dopo esser rimasto molti anni alla corte del Malaspina, con la scomparsa di quest'ultimo nessuno ha più saputo nulla di questo fratello, che a detta di molti altri non era che il suo oracolo personale. Famoso per le sue "presunte" visioni e profezie, ottenute generalmente a seguito dell'ingerimento di sangue mischiato a qualche erba, allucinogeni e droghe pesanti, sembra che continui a girare per l'Italia indossando uno stravagante abito, ricavato dalla pelle di uno strano animale su cui spicca un gigantesco teschio cornuto.

5.3. GLI ALTRI

Il Principe degli Spergiuri

Diadema ●●●●

Subdolo e vendicativo, il Principe degli Spergiuri è rimasto a lungo in disparte rispetto alle vicende della politica nostrana, più interessato a soddisfare i suoi desideri, e vivere in pieno le sue depravazioni, piuttosto che esser coinvolto negli affari delle sette.

Celebre per aver garantito un continuo afflusso di vene a tutti quei domini che erano rimasti interdetti dal resto d'Italia durante la quarantena, questa Ancilla ha saputo approfittarne al meglio per stringere accordi e collaborazioni in tutta la Penisola.

Il suo prestigio gli avrebbe permesso non soltanto di partecipare ai lavori che porteranno l'Alleanza del Piagnaro ed il Clan Hecata a sedere ad uno tavolo, ma di stringere un vero e proprio accordo fra le parti.

Fine letterato, edonista, mecenate, abile diplomatico, famoso per il suo carattere verace ed il suo inesauribile egocentrismo. In molti puntano il dito contro di lui, accusandolo di essere in realtà un feroce diablerista, che tenterebbe di nascondere una bestia, a dir poco mostruosa, dietro un galateo impeccabile, ed un modus operandi elegante e raffinato.

Celebra la condizione del vampiro rispetto a quella dell'essere umano, considerandolo alla stregua di una vera e propria opera d'arte della Natura. Ogni qualvolta una creatura suscita la sua attenzione la avvicina senza esitare, cercando di fare proprie quelle emozioni che, ormai, si dice stenti persino a riconoscere.

Masticatore di Sudari

Hecata

Sebbene la presenza di questo vampiro in quel di Venezia è stata confermata da più parti, nessuno ha avuto mai occasione di parlarci sino ai festeggiamenti di Bellaria del 2019 quando rivelò di essere una delle voci dei misteriosi Hecata nella Penisola.

Schivo e ben poco loquace, questo raccapricciante fratello sembra aggirarsi soprattutto nell'area che un tempo corrispondeva all'Etruria, interessato a tutto ciò che riguarda la cultura funebre di questo antico popolo.

Annibale Morabito

Diadema ●●●

Questo Lasombra è balzato agli onori della cronaca per aver promulgato idee piuttosto anacronistiche rispetto l'evoluzione antropologica, e sociale, che la società dei Fratelli ha intrapreso. Appare come un conservatore, nostalgico di quelle che erano le tradizioni del suo stesso lignaggio, a partire da quell'Eresia Cainita che consentì ai suoi antenati di rivendicare un ruolo sempre più centrale nella politica della Penisola.

Nel corso degli anni si è fatto sempre più spesso garante degli interessi degli Anziani, riunendo attorno a sé coloro che hanno preferito restare lontani dalle sette, grazie alla fondazione dell'omonimo casato che ancor oggi porta il cognome dei suoi predecessori.

Zeno Giovanni

Diadema ●●●

Rampollo dell'omonima famiglia veneziana, Zeno è originario di Napoli, dove sembra che abbia incontrato di persona il leggendario Ambrogino, che lo avrebbe scelto di persona per curare gli affari del clan nel sud Italia. Il vampiro tuttavia si è ben presto trovato fra il proverbiale incudine e martello, costretto a confrontarsi con una realtà ben più grande di lui: quella degli Hecata.

Grazie al suo fiuto per gli affari, ed alla sua inesauribile ambizione, Zeno è stato capace di riunire gli ultimi Giovanni presenti nel Sud Italia sotto al proprio vessillo, trasformando quel di Matera nel cuore pulsante del proprio impero criminale.

Tiberio Massimo Confalonieri

Guardia ●●●●

Il Ventrue si presenta come il rampollo di una delle tante famiglie nobili, sempre attento all'ammodernamento tecnologico ed al passo con l'ultima moda. Si dice che sia stato il vampiro più giovane ad esser accettato nell'aristocrazia Ventrue, la massoneria che da secoli gestisce gli affari del clan. Fin troppo altezzoso e subdolo per essere un Sangue Blu, si è fatto una certa fama da diplomatico e mediatore, abbracciando saltuariamente la causa della Camarilla e quella del Movimento Anarchico, a seconda di che cosa gli conveniva di più, finendo con il diventare una delle voci più autorevoli della Guardia. Conduce i suoi affari non lontano da Milano dove possiede un rifugio in una delle zone più "in" della movida.

Leak Boy

Quaesitores ●●●

Malkavian nato da qualche parte in Toscana, è dal 2012 che si è cominciato a sentir parlare di questo fratello, quando viene nominato Arpia di Ravenna, ricoprendo questo ruolo fino al 2017. Esperto di tecnologia, crittologia e semiotica, il suo ruolo principale era quello di valutare l'efficienza dei sistemi di sicurezza, e contrastare gli usi impropri di mezzi di comunicazione tecnologici, da parte dei Fratelli. Conosciuto per i suoi stravaganti atteggiamenti sopra le righe, volutamente informali, arroganti e provocatori, durante l'Elisio di Lucca del 2 Novembre 2019 ha apertamente abbandonato la Camarilla, scomparendo nel nulla.

Zmaj Gorynich

Camarilla • Movimento Anarchico •

Zmaj Gorynich è uno dei pochi Tzimisce di cui si hanno ancora notizie certe. Creato in laboratorio come tanti altri revenant, il suo abbraccio sembra essere avvenuto nel Secondo Dopoguerra, quando c'era più bisogno di medici e scienziati che si occupassero di debellare le piaghe che flagellavano la Penisola.

Molti lo indicano come l'unico membro dell'Eredità Rumena in Italia di cui si conosca l'identità, ed a riprova di questo ci sarebbero i buoni rapporti che sembra mantenere non soltanto con entrambe le sette, ma anche con gli stessi autarcati.

Socrate

Sconosciuto

Rozzo, maleducato, sfacciato, fuori luogo, approssimativo. Socrate incarna lo spirito della borgata romana estremizzandolo verso l'aggressività e la schiettezza. Gli screzi avvenuti tra Socrate ed il Prefetto Malaspina, durante le operazioni di Pontremoli nel 2018, hanno creato una piccola frattura tra i Brujah ed i Ventrue nella Camarilla. In molti si sono chiesti negli ultimi decenni come abbia fatto un personaggio del genere ad infiltrarsi all'interno della Corte del Ventrue finché questi non ha preso parte alla sua distruzione, rivelando così la sua vera natura. Attualmente latitante, sono in molti ad alzare il dito contro di lui ed indicarlo come un vero e proprio Sabbat a tutti gli effetti.

5.4. LEGGENDE DELLA PENISOLA

Giangaleazzo

Lasombra

Dopo essere diventato uno dei punti di riferimento del Sabbat nel mondo, ed aver trasformato Milano in un simbolo per la setta, nel 1999 il Lasombra si è proclamato Principe del capoluogo lombardo abbracciando la causa della Camarilla. A tale decisione sono seguite vere e proprie epurazioni che hanno decimato la società vampirica in città, cancellando ogni dissidente. Da alcuni anni a questa parte sembra essersi ritirato dalla vita politica italiana, sebbene mantenga saldamente sotto il proprio controllo una delle città più importanti del mondo per i fratelli.

Traianus

Nosferatu

Secondo gli storici tra i fratelli questo matusalemme nosferatu avrebbe raggiunto Roma già nel -753 a.C. dando vita ad una delle prime Nidiate della storia. Dopo aver consumato un aspro dualismo con i Ventrue che spadroneggiavano in città cadrà in torpore fino al Medioevo quando andrà a consolidare una folta rete di servitori, alleati e contatti che prenderà il nome di Vetus Rete. Si dice che abbia assistito allo spaventoso incontro fra l'Antidiluviano Toreador e Nosferatu nelle catacombe presenti sotto la capitale, e che stia in qualche modo riuscito a resistere al Richiamo grazie alle decine di rifugi che avrebbe costruito in tutta la Penisola.

Matasunta

Gangrel

Secondo la tradizione raggiunse le Alpi attorno al 476 al seguito delle orde barbariche, per poi scomparire misteriosamente poco dopo. Le poche testimonianze riveleranno come avesse combattuto duramente nelle catacombe della capitale finendo poi per cadere in torpore. Quando nel 900 apparirà di nuovo si presenterà all'intera società vampirica come l'indiscussa Signora delle Alpi.

Marco Furio Camillo

Ventrue

Quando si parla di Marco Furio Camillo si parla della storia stessa d'Italia, quando la società vampirica era ancora agli albori ed i vampiri si presentavano alla stregua di divinità agli occhi dei mortali. Camillo fu colui che inventò quella che oggi è conosciuta come Masquerade, governando a lungo Roma prima all'interno di un triumvirato; quindi come Principe unico. Dopo aver fondato il Senato Eterno, istituzione equiparabile oggi ad un consiglio dei primogeniti, cadde in torpore nel 65 dopo essere stato mentore di personaggi del calibro di Giulio Cesare, Pompeo e Tiberio Augusto. Si risveglierà soltanto nel 1229

quando rivendicherà il titolo di Principe di Roma e Pontifex Maximus prima di abbandonare definitivamente la capitale, scomparendo nel nulla.

Malabranca

Toreador

Cresciuto come uno dei tanti briganti che infestava il Centro Italia nel primo rinascimento, Malabranca divenne una delle figure più conosciute nelle corti dell'epoca, a detta di molti ispirando da vicino l'opera de " *il Principe* " di Machiavelli.

Tubal-Cain

Lasombra

Molte storie circolano attorno a questo Lasombra che sembra riuscire, in qualche modo, essere ancor oggi celebrato e riverito alla stregua di un vero e proprio santo dai suoi discendenti. Si dice che i più meritevoli riescano a sentire la sua parola ed i suoi messaggi, puntualmente volti a spronare i giovani Lasombra a scagliarsi contro il potere costituito, ed abbracciare in toto il dogma dell'Eresia ainita.

Grimgroth

Tremere

Reggente della Cappella di Roma e responsabile per l'Europa Occidentale, la Gran Bretagna e l'Australia, Grimgroth ha pensato bene di circondarsi di una folta cabala di maghi mortali grazie a cui circoscrivere l'influenza sempre più grande dei Cacciatori in città. Nel corso degli ultimi anni sembra che la sua presenza sia diventata sempre più altalenante a causa dei sempre più incessanti impegni internazionali.

Il Cappuccino

Hecata

Nessuno sa esattamente chi sia questo fratello. Alcuni hanno sostenuto in passato che dietro la sua identità potessero celarsi alcuni dei Cappadociani più famosi, fra cui Lazarus, Byzar o Japhet, ma con l'avvento degli Hecata anche questa tesi sembra esser stata smentita. Ciò che è di per certo è che il Cappuccino ha offerto a lungo ai Giovanni le sue influenze nella Chiesa, in cambio di conoscenze che sembrano esser state determinanti per ridurre, quelli che erano stati i suoi carnefici, all'impotenza. Ad oggi viene indicato come una delle guide degli Hecata, nonché uno dei più grandi necromanti dell'intera storia del genere vampirico.

Landolfo II

Tzimisce

Si tratta dello Tzimisce che raggiunse la Sicilia durante l'occupazione araba, e che riuscì in qualche modo a trasformarla nel proprio autarcato. A differenza dei suoi consanguinei, Landolfo è un profondo conoscitore della magia del sangue e delle pratiche sataniche, avendo anche celebrato uno dei più spaventosi rituali della storia del genere vampirico fra

le rovine del castello di Kalot-Enbolot, vicino Agrigento. Tanto scaltro da stringere un'alleanza con i Giovanni che gli avrebbe garantito decine di cavie per i suoi crudeli esperimenti, ha assistito con indifferenza all'assalto al Castello delle Ombre, riuscendo persino ad approfittarne per consolidare il proprio potere. Sostiene e promuove un'idea del tutto sua sul vampirismo, a tratti persino razzista, a cui sembra che si ispirò la Società di Thule negli anni che precedettero l'avvento dei regimi totalitari.

Alessio Rinaldi

Malkavian

Meglio conosciuto come il principe Pavone per la stravagante maschera che è solito indossare, questo Malkavian è stato a lungo uno dei punti di riferimento della Camarilla nella Penisola. Grazie a lui la corte di Ravenna ha raggiunto una popolarità incredibile finché, all'indomani della Settimana degli Incubi, nessuno ha idea di che fine abbia fatto.

Fabrizio Ulfila

Ventrue

Abbracciato quando anche il Clan iniziò ad infiltrarsi all'interno della Chiesa Cattolica, Fabrizio Ulfila è un domenicano che, grazie all'ordine di cui fa ancor oggi parte, riuscì a lungo ad influenzare da vicino le decisioni dello Stato Pontificio, raggiungendo l'apice del proprio successo con l'organizzazione della famosa Quarta Crociata.

Il Ventrue riuscì a far diventare Costantinopoli, e non più Gerusalemme, la meta dell'intera campagna militare, distruggendo coloro che avevano sfidato apertamente i vampiri della capitale nella famosa Battaglia di Ponte Milvio. Sostenitore e promotore di molte delle tradizioni ed usanze che caratterizzavano il Clan dei Re fin dall'Antica Roma, fra cui la praxis, molti lo indicano come uno dei misteriosi membri del circolo interno della Camarilla. Nessuno ha però alcuna certezza a riguardo.

Rabbat

Nosferatu

Conosciuta in passato come Cloacina, la dea delle fogne, si tratta di un'antica nosferatu in grado di infettare la Vitae vampirica con le più svariate malattie, tra cui la polmonite o il morbo della peste nera. Si trova nella lista dei più ricercati di ogni tempo della Camarilla.

Ambrogino

Sconosciuto

Decine di storie, voci e leggende circondano quello che, forse, è uno dei Giovanni più famosi della storia. Necromante dalle indubbie capacità, abbracciato ancor prima che Augustus ordisse la sua congiura, si vocifera che dietro alcuni degli eventi più significativi degli ultimi secoli, fra i quali la Promessa con la Camarilla, il rapimento di Augustus, ed il perfezionamento delle attuali cerimonie necromantiche, ci sia proprio il suo zampino.

Darius

Nosferatu

Si conosce ben poco del Principe di Roma, se non che continua ormai da più di un secolo a controllare la città per conto della Torre d'Avorio dal suo immenso impero nel sottosuolo.

Cagliostro

Seguace di Set

Nato a Palermo, Giuseppe Balsamo girò a lungo per l'Europa in qualità di nobile, massone ligio al rito egiziano, occultista ed alchimista. Catturato dall'Inquisizione sarà salvato da colui che diventerà il suo sire, che lo porterà con se sino al grande tempio di Sobek in Egitto. Conosciuto anche con lo pseudonimo di "*Grande Copto*" è alla guida del più grande Tempio di Set del Vecchio Continente, ubicato da qualche parte proprio in Italia.

Probitas

Tremere

Criminale! Assassino! Mostro! Questi sono gli aggettivi che fino a qualche secolo fa venivano rivolti a questo Tremere, che sembra esser nato non tanto da un abbraccio, quanto da un vero e proprio dono del sangue ricevuto dal fondatore del suo lignaggio. Il crudele stregone ha passato molti secoli a trasformare il sottosuolo di Perugia in una vera e propria cittadella laboratorio, in cui permettere ai propri consanguinei di svolgere in gran segreto i loro terribili esperimenti.

Dondinni

Nosferatu

Non si sa molto di questo vampiro, se non che fa parte degli Inconnu ormai da molti secoli, in qualità di Monitor di Genova. Nonostante appartenga a questa controversa elite sporadicamente prende parte alla Jihad italiana, intervenendo in modo autoritario sulle questioni che sembrano esser in qualche modo più vicine ai suoi interessi.

Capitolo 6: Addenda

6.1. De Physiologia Vampirica

(saggio sull'anatomia vampirica)

Il vampiro è essenzialmente una creatura morta che mantiene l'aspetto e l'età apparente che aveva negli istanti precedenti all'abbraccio, ovvero l'atto della creazione. Nei secoli queste creature hanno coniato tre termini per identificarsi, ognuno con accezioni differenti:

- *Dannato*: termine prevalentemente usato dopo l'avvento del Cristianesimo, per indicarne la natura maledetta dallo stesso Dio.
- *Fratello*: utilizzato principalmente dai membri della Camarilla, poiché mette in enfasi l'essere in relazione alla società vampirica.
- *Cainita*: termine utilizzato per per denotare la discendenza dal mitico progenitore Caino.

Mutamento

Ma cos'è di preciso l'abbraccio? Nel momento in cui un umano viene totalmente svuotato della sua linfa vitale e gli viene donato un sorso di Vitae, ovvero il termine con cui i vampiri indicano il loro sangue soprannaturale, inizia il processo di trasformazione. Similmente a quanto avviene ad un cadavere, ma in maniera più accelerata, il corpo espelle gas e liquidi, spinti all'esterno dagli organi che si contraggono, avvizziscono e si rattrappiscono. La Vitae bevuta è ormai assorbita a livello cellulare, perciò lo stomaco del malcapitato si rovescia espellendo il cibo non più utile. Il riflesso condizionato spinge l'essere umano a cercare di respirare, tuttavia anche i polmoni si svuotano dell'aria, del muco e delle sostanze trattenute all'interno; la sensazione è paragonabile all'affogamento, sebbene molto più traumatica in quanto di maggiore durata. La bocca mantiene una certa umidità per dare al vampiro la possibilità di muovere la lingua e parlare, tuttavia non è in grado di produrre una normale saliva come accadeva da umano. Quando un vampiro parla, riempie leggermente i polmoni di aria in modo che questa passi dalle corde vocali facendo loro emettere suoni. Non essendo necessario che avvenga l'ossigenazione del sangue, il vampiro non è costretto a espellerla per rinnovarla e può tenerla nei polmoni quanto desidera. La quantità di aria ingeribile tuttavia resta limitata e, in caso il vampiro voglia tentare l'impresa di nuotare, non è sufficiente per tenerlo a galla.

All'esterno

Partendo dal presupposto che i vampiri non possono riconoscersi tra di loro, salvo un oculato utilizzo della disciplina di Auspex, la loro pelle è più pallida, non respirano né possiedono battito cardiaco, inoltre non sudano o emanano calore. Allo stesso modo, per un mortale è molto difficile riconoscere un vampiro, a meno che non sia ora di cena per il Cainita in questione. Queste creature immortali sono capaci di far fuoriuscire i propri canini con la sola volontà e sfruttarli per dare il "Bacio" alla loro preda. Cos'è il bacio? Quando un vampiro si nutre, l'atto del morso e il conseguente fluire del sangue porta

l'umano in una sorta di stato di trance, che per alcuni è considerato al pari dell'utilizzo delle droghe più pesanti. Inoltre se un vampiro è abbastanza attento a non sporcare tutto mentre si nutre, è possibile non accorgersi di ciò che è accaduto, questo poiché la loro saliva chiude all'istante la ferita inferta con i canini, non lasciandone alcuna traccia.

Ma come fanno ad interagire con gli umani allora? Semplice, grazie alla maestria nella manipolazione del proprio sangue, un vampiro può emulare per una notte le caratteristiche che rendono vivi gli umani, come ad esempio il battito cardiaco, la temperatura corporea ed il respiro. Questa capacità permette anche di ingerire cibi solidi senza doverli vomitare subito, poiché normalmente se un Cainita ingerisce qualcosa di diverso dalla Vitae è costretto ad espellerlo subito, vomitandolo assieme al sangue. Vi è tuttavia una specificità che è necessario tenere in considerazione, coloro i quali seguono i cosiddetti Sentieri di Illuminazione, ovvero particolari percorsi etici e morali che portano il vampiro a trascendere dalla sua eredità umana acquisendo comportamenti sempre più alieni, appaiono molto più inumani e cadaverici ai mortali, impossibilitandoli ad emulare le caratteristiche della vita, di conseguenza le interazioni con le vacche sono molto più difficili per loro. Infine, qualsiasi vampiro, che segua o meno un Sentiero di illuminazione, perderà qualsiasi modifica apportata al corpo come ad esempio i tatuaggi o il taglio dei capelli durante il sonno diurno, ferite gravi e casi particolari a parte, facendo tornare l'aspetto del non morto allo stato originale, ovvero all'esatto momento in cui è stato abbracciato.

All'Interno

Come è noto i vampiri sfruttano il sangue per sopravvivere, il quale viene conservato nel loro stomaco rinsecchito e successivamente spostato attraverso il sistema circolatorio, dalle vene ai capillari, grazie alla maestria soprannaturale nel manipolare questa sostanza cremisi. Di norma i vampiri utilizzano il sangue per:

- riattivare il loro corpo morto quando si svegliano
- utilizzare discipline
- amplificare le proprie capacità fisiche per pochi istanti
- emulare le caratteristiche della vita, ricordando che tuttavia questa capacità per motivi sconosciuti non è utilizzabile da coloro che seguono un Sentiero di Illuminazione.

Maledizioni

I vampiri hanno sì un corpo inumanamente più resistente, ma vi sono alcune situazioni dove questa resilienza soprannaturale non riesce a salvarli dalla morte ultima. Il sole è il loro più grande nemico, tant'è che l'esposizione allo stesso li rende ad esempio una lampada a raggi UV, non causa al Cainita nessun danno. Similmente alla luce solare il fuoco causa gravi danni ai non-morti e la sola vicinanza a fonti più o meno grandi di fuoco può portare i vampiri in frenesia, ma di ciò ne parleremo dopo.

Un altro rischio è il cosiddetto impalettamento, ovvero quando un paletto di legno perfora il cuore morto di un Cainita, lo paralizza e lo porta in una sorta di torpore finché non viene rimosso il corpo estraneo. Infine sarebbe d'uopo citare anche il freddo estremo come rischio concreto. I tessuti si irrigidiscono completamente mostrando immediatamente le caratteristiche del rigor mortis. Con l'approssimarsi del giorno i vampiri infatti non

percepiscono stanchezza, come non la percepiscono anche in seguito ad attività fisica molto stressante. La sensazione riscontrata è quella dell'avvicinarsi della rigidità cadaverica; i muscoli reagiscono più lentamente e la lucidità viene meno. Inoltre per quanto queste creature siano esseri notturni non hanno la capacità di poter vedere chiaramente al buio, così devono affidarsi a metodi sovranaturali, come le discipline, per ovviare a questo problema. In ultima istanza è opportuno elencare le proprietà della Vitae:

- La Vitae è una sostanza afrodisiaca che può creare una grande dipendenza, normalmente questa sua caratteristica viene utilizzata per creare il cosiddetto Legame di Sangue. Nel momento in cui un mortale od un vampiro ingerisce della Vitae, questa inizierà ad influenzare positivamente le emozioni del ricevente nei confronti del donatore. Vi sono tre stadi nei Legami di Sangue che corrispondono al numero di volte in cui il ricevente beve la Vitae del donatore.

Primo sorso: il ricevente inizia a provare sentimenti altalenanti di forte infatuazione verso il donatore. Secondo sorso: i sentimenti del ricevente divengono più forti, influenzando addirittura il suo comportamento nei confronti del donatore, il quale diverrà una figura importante nella sua vita. Inoltre provare a danneggiare in qualsiasi modo il donatore richiede un grande sforzo di volontà. Terzo sorso: il ricevente diverrà totalmente asservito al donatore, il quale diverrà la figura più importante della sua esistenza. Già il solo fare qualcosa che il donatore disapproverebbe richiede un notevole sforzo di volontà.

Tuttavia i Legami di Sangue non perdurano all'infinito poiché devono essere mantenuti con regolarità e possono scemare ed essere eliminati in due modi:

- Se il donatore viene distrutto, nel giro di circa un mese il Legame svanirà.*
- Un Legame al terzo stadio passerà al secondo se il ricevente non berrà la Vitae per tre mesi.*
- Un Legame al secondo stadio passerà al primo se passeranno sei mesi senza avere nessun tipo di contatto col donatore.*
- Un Legame al primo stadio svanirà completamente se il ricevente smette di avere qualsiasi tipo di contatto col donatore per un anno.*
- Al di fuori del corpo del vampiro normalmente mantiene le qualità sovranaturali per una decina di minuti ed al termine diventa semplice sangue, si è notato tuttavia che se conservato in contenitori ermetici riesce a mantenere le sue proprietà per circa una settimana.*
- Il sangue degli animali è evidentemente meno nutritivo di quello umano, perciò i vampiri necessitano del doppio del sangue animale per ottenere lo stesso nutrimento che otterrebbero da una vacca.*
- Infine salvo l'utilizzo della disciplina di Auspex o un'analisi accurata di un conoscitore di medicina è impossibile capire se del sangue è vampirico o mortale.*

6.2. Un Nuovo Mondo di Tenebra

(le principali tematiche della nostra ambientazione)

LE VESTIGIA DELLA NOTTE

Il mondo sta cambiando, ci dicevano. L'innovazione porterà benessere, lavoro, ricchezza. La Globalizzazione, la comunicazione e la condivisione istantanea con ogni parte del mondo, miglioreranno la nostra condizione sotto ogni aspetto, ad ogni livello, in ogni forma. Beh, fanculo. Non è successo. O almeno, non per noi.

Il mondo è cambiato, per noi; la notte non è più il nostro regno, i vivi lo abitano senza più timori di ciò che nasconde, avendo illuminato ogni recesso oscuro, senza quasi più differenza con il giorno, in nome di una maggiore produttività, di una laboriosità che li rende attivi senza sosta, cancellando quasi del tutto i loro momenti di vulnerabilità, che noi abbiamo sempre sfruttato per il nostro vantaggio. I vivi sono vigili, in ogni momento, e procedono con le loro attività senza interruzione, senza offrire più nessuno spiraglio di incertezza e debolezza alla nostra caccia. E la nostra gloria, il nostro incontrastato dominio sugli esseri mortali, è un retaggio sfocato che sopravvive solo nei nostri offuscati ricordi, e nelle alcove polverose della nostra memoria e dei nostri sonni diurni.

Eppure la nostra eredità resiste, un'eredità fatta di antichi nomi e araldiche scolorite dal tempo; sono pochi quelli fra noi che ancora ricordano il passato, ma costoro lo tengono stretto fra i loro artigli adunchi, come l'ultimo dei tesori che possano ancora difendere e tenere caro. In passato, la penisola italica è stata popolata da famiglie e casate potenti, che potevano vantare radici profonde come la stessa terra da cui traevano origine; nobili e antiche stirpi di conquistatori, nate da uomini eccellentissimi e illustri, protagonisti della storia stessa di questa terra, accuratamente selezionati, guidati e allevati nelle tenebre, che hanno dato origine a una lunga lista di eredi prescelti, destinati a guidare il gregge umano e i loro simili, da "primi inter pares", nelle notti a venire.

Con la speranza vana e illusoria che questa costruzione potesse reggere per sempre, viste le fondamenta solide. Ma la Storia è più forte di un sisma, è più forte di mille catastrofi naturali, con la sua ineluttabile spinta alla trasformazione, all'evoluzione naturale; evoluzione che noi non possiamo conoscere, ne tanto meno controllare, poiché noi non facciamo parte di quella natura che la determina. Così abbiamo potuto solo osservare, notte dopo notte, decennio dopo decennio, secolo dopo secolo, mentre il nostro imponente castello di gloria e illusioni si sgretolava, pietra dopo pietra. Di quelle imponenti casate restano oggi solo i nomi, mostrati ancora da molti come distintivi da indossare per la propria soddisfazione, come se potessero proteggerli dalla desolazione in cui tutti brancoliamo in queste notti moderne. Come se non fossero uguali a tutti quanti noi, dai primi agli ultimi, tutti mossi, in fondo, dalla stessa eterna, insaziabile Fame. Certo, i dominatori esistono ancora oggi: signori eterni e potenti che governano dall'alto dei loro scranni incrollabili ciascuno sul proprio feudo. Ma questi feudi sono oggi chiusi in loro stessi, regni delle ombre popolati da mostri e dai loro giochi di potere, che notte dopo notte vengono disputati nelle caricature grottesche di quelle nobili corti di un tempo passato, remoto, vivo ancora soltanto nella memoria distorta dei pochi anziani, della nostra specie,

che si sono davvero immersi, ai loro tempi, in queste danze di etichetta, di titoli aristocratici e di maniere ricercate.

Quelle che rimangono oggi sono le spoglie di quelle antiche corti, l'immagine riflessa di quelle danze, gestite dai potenti e dai loro lacchè: una nuova aristocrazia della notte, che spesso non ha nulla di aristocratico, da un lato, e la nuova plebe, che vuole solo mantenere la propria posizione sulla scala scivolosa dell'ambizione, dall'altro. Tutto inizia e finisce all'interno dei confini di sangue del dominio, tutto ciò che conta è ciò che avviene al suo interno, come in una bolla, un perfetto ecosistema di sottili equilibri politici, di giochi al massacro, e di territori da amministrare, come se il resto del mondo non avesse importanza. O meglio, come se il resto del mondo facesse paura, con tutta la sua scalpitante, luminosa, vertiginosa e mutevole attività; con tutta la sua Vita. Tutto ciò che per noi rimane sempre e comunque un desiderio, un insaziabile, eterno bisogno da colmare, ma mai un possesso.

Questa è la non-vita nei nostri autarcati italici: serrati nei nostri possedimenti, lo sguardo miope che arriva fino alle porte notturne dei propri confini, eco delle città-stato che per secoli hanno costituito l'orizzonte finito, concreto, dei mortali da cui discendiamo, e in molti casi con i quali abbiamo condiviso quelle stesse preoccupazioni e visioni. Perché molti dei Principi e dei Domitores degli autarcati di oggi hanno camminato nella notte quando quegli Stati medievali erano la regola; i nostri pastori vengono da lontano, nell'oceano della storia, sono alberi plurisecolari che estendono le loro radici a fondo, in una terra antica e marcia, abituati a suggerire la propria linfa vitale da un sistema feudale che fin troppo ha formato il corredo genetico della società (mortale e immortale) che ci trasciniamo dietro tutt'ora. Essi sono i matusalemme, gli Antichi, gli anziani che hanno imparato a governare quando il resto del mondo era giovane; quando i barbari del nord e i selvaggi dell'Est e dell'Ovest correvano nudi per i boschi, mentre noi uccidevamo il nostro Giulio Cesare, per il bene di una società che aveva già trovato il proprio apice. Siamo i figli deformi di quei conquistatori, di quei Ducti, di quei Padri saggi e assennati che amministravano, spartivano, dividevano terre e greggi (umane e animali allo stesso modo), e questa è l'eredità che ci hanno lasciato. Molti di loro hanno giocato all'eterno gioco dei Matusalemme per più tempo di quanto riescano a ricordare, più per la propria individuale passione in questo gioco, che per inseguire gli ideali prodotti, nei secoli, dalla società della Notte; le faide tra le Sette sono sempre state lo sfondo della politica italica dei Dannati, ma mentre nel resto del mondo si conquistavano con la brutalità territori e nazioni in nome di una bandiera o di un'altra, nel nostro Paese esse erano la scenografia macabra di una recita ben condotta; e come tale, le Sette sono sempre rimaste solo delle sagome di cartone, degli spauracchi agitati per i più giovani. I colori da indossare per distinguere le pedine dei veri giocatori, coloro che muovevano i fili dei figli e dei discendenti delle proprie stirpi malate. Con indolenza e abitudine, abbiamo seguito i sermoni, le cerimonie, l'ufficialità delle pratiche e delle Tradizioni, mentre solo la Legge Antica continuava, indisturbata, a regnare: la legge della forza e della supremazia. Sabbat e Camarilla, Anarchici e Indipendenti, sono stati, in Italia, soprattutto stagioni, che si sono susseguite salendo di volta in volta alle stelle, o sprofondando nell'oblio, in alterne fortune, mentre gli Antichi portavano avanti i propri schemi personali, le proprie faide private, i propri obiettivi

secolari, spesso cambiando bandiera solo per ottenere maggiore consenso da parte dei propri ignari sottoposti, oppure usando un vessillo per guidare la carica della prima linea di coloro che potevano rappresentare validi soldati nella loro Guerra. Mentre gli autarcati continuavano ad essere amministrati, a prosperare o deperire, ma sempre e comunque all'interno del proprio confine inviolabile.

Le Sette che hanno governato la storia del resto del mondo vampirico non hanno trovato mai davvero terreno fertile, nei territori italici, proprio per questi motivi; i movimenti, gli ideali, le grandi rivoluzioni e i sanguinosi conflitti hanno sempre avuto il proprio fascino, e anche qui hanno avuto seguaci ferventi e attivi; ma l'immutabile, granitica gloria di una civiltà (mortale e immortale), che aveva costruito le proprie fondamenta sulla Terra e sul Sangue ha sempre avuto un ruolo da protagonista, troppo monolitico per essere adombrato dai "nuovi venti" di queste, tutto sommato, effimere passioni.

Inoltre, l'eterna separazione di piccoli stati, contrade, paesi, regni e feudi, così capillarmente entrata nel nostro patrimonio, non poteva essere messa in discussione così facilmente, neppure dai racconti, dagli esempi viventi e dalle testimonianze di quei Dannati che giungevano da lontano (sempre guardati con sospetto, in ogni dominio in cui dovessero mettere piede), portando notizie e storie di grandi accadimenti, di grandi rivoluzioni, di cadute e ascese di idee e movimenti.

La Terra, la Terra è sempre stata la nostra dote sacra; da difendere prima e sopra ogni altra cosa. Tranne, forse, che per il Sangue stesso.

LA MEMORIA ED IL DECLINO

Ricordo un tempo, antico, in cui ogni dominio era un Regno favolistico, un reame potente, ricco, che si imponeva su vaste lande, per volontà del proprio Signore. I più nobili e potenti fra noi raccoglievano a sé le proprie stirpi e famiglie, e su di esse si reggeva ogni feudo, ogni dominio, costruendosi per volontà di supremazia. Ogni Domitor era un Salomone, un giusto e retto governante, intento solo a perseguire il bene del proprio dominio. Un giusto pastore, che amministrava le greggi con prudenza e senno, affinché tutti i propri Cani potessero avere un posto in quel piccolo ma fiorente cosmo, e un seggio alla tavola, imbandita con parsimonia ma anche con decenza; affinché nessuno potesse lamentare mancanze. Poi vennero i mutamenti.

La società dei vivi cambiò, in alcuni aspetti anche radicalmente. La nostra condotta riservata e nascosta, per molto tempo garanzia di una posizione di vantaggio, dalla quale potevamo controllare e manipolare, gettando un'ombra vaga di minaccia e timore delle tenebre, in qualche modo divenne la nostra prigionia.

Non fummo più orrori nascosti, sempre in agguato, e cominciammo a divenire invece leggende e storie, minacce non concrete, fumose. Favole. E i vivi, lentamente ma inesorabilmente, smisero di credere e cominciarono a pensare, razionalmente, al mondo che li circondava. La loro libertà di pensiero ci sfuggì di mano.

Mentre loro cominciarono ad avventurarsi per il mondo con gli occhi nuovi e avidi di scoperte, noi continuammo a temporeggiare, ad attendere, immaginando che tutto sarebbe tornato alla normalità, che avremmo ristabilito l'ordine naturale delle cose, e con esso il nostro regno basato sulla paura dell'ignoto. Ma l'ignoto stava diventando sempre più un

nemico da sconfiggere, per i mortali; una stanza buia sulla quale gettare nuova luce, e non da evitare. Commetteremo errori, principalmente quello di non riuscire ad evolvere, a modificare il nostro modus operandi secondo i progressi che il mondo stava compiendo. In breve (secondo la nostra immortale e imperitura visione del mondo e della Storia), i fasti delle nostre tenebrose corti segrete divennero gabbie dorate, che continuavano a proteggerci, certo; ma dalle quali potevamo solo osservare impotenti i primi passi che i mortali, come specie autonoma, iniziavano a compiere. Le greggi si stavano liberando dal giogo dei pastori, e il bastone dell'ignoranza iniziava a non avere più effetto sulla loro nuova determinazione e sulla loro ricerca di verità e risposte.

Ad un tratto, molti anziani cominciarono ad avvertire il pericolo del cambiamento, e il panico si impadronì di molti di loro. Mentre i domini dei mortali si ingrandivano, e le loro scoperte (sia territoriali che intellettuali) avanzavano, i nostri si restringevano, si chiudevano. I dannati cominciarono a trovare più proficuo interrompere i contatti con i vivi, il più possibile, temendo sempre di più quella luce razionale e illuminata che essi portavano con sé. I giovani più avventati, che non avevano memoria del passato, cominciarono a cadere, a causa della loro ingenuità, forti e spavaldi, certi che nulla potesse accadere loro, e questo ci spaventò. Ma anche molti anziani, soprattutto quelli che non riuscivano a comprendere il cambiamento, caddero per questi stessi motivi: era inconcepibile, per le loro menti, che la propria posizione fosse cambiata, che l'esistenza che avevano condotto per secoli, in alcuni casi addirittura per millenni, potesse essere ora inadatta al nuovo mondo che si andava profilando. Addirittura che potesse divenire la stessa causa della loro distruzione.

Venendo a mancare i pilastri stessi della nostra società, in breve fu il caos.

E in questo caos, solo i più intraprendenti fra noi, quelli che riuscirono a vedere il cambiamento e l'evoluzione cui il mondo stava correndo incontro, riuscirono in qualche modo a restare a galla. In poche decadi, la nostra società cambiò completamente volto: i più anziani erano distrutti, a causa di mortali troppo audaci o di rivali dannati che approfittarono della situazione; oppure si ritirarono, preferendo i lunghi anni del sonno antico al dover inventare una nuova esistenza che non avrebbero saputo gestire. I giovani sciocchi e ingenui che tentarono di ribellarsi a questo nuovo mondo, inneggiando a valori antichi che non avevano mai davvero conosciuto, rivendicando una superiorità che era stata solo dei loro padri e mai loro, dovettero soccombere, spazzati via da un'intera società di mortali razionali e determinati, e al contempo abbandonati dai più assennati tra di noi, che avevano capito che quella follia li avrebbe portati alla distruzione, e hanno preferito voltare loro le spalle, piuttosto che essere trascinati essi stessi verso la distruzione. Proprio questi furono coloro che emersero vincitori, unici sopravvissuti a scontri e ritirate; quelli che seppero vedere la direzione in cui il mondo stava marciando, e anticiparla. Non troppo anziani da essere accecati dalla memoria di un'era perduta, non troppo giovani da ignorare gli insegnamenti del passato.

Coloro che erano stati solo ancille per molto tempo, che erano stati nel mezzo della nostra società, ora proprio in questa posizione trovavano il proprio vantaggio, riuscendo ad evolvere quel tanto che è bastato per allinearsi ai nuovi pericoli, senza perdere la solidità della società che nei millenni abbiamo costruito. Ma quella società ne uscì profondamente

mutata. I domini si chiusero, nel giro di qualche secolo. Nessuno era così sciocco o avventato da rischiare la propria posizione andando a cercare fortuna fuori dal proprio territorio di caccia. Le sorti degli altri dannati erano diventate affar loro, questioni distanti. Occuparsene, avrebbe potuto significare distruzione, o comunque rischio di perdita. E nessuno avrebbe voluto perdere ciò che aveva tanto faticosamente riconquistato. Dopo il caos dei conflitti, dei tradimenti, delle fughe e della lotta per la nuova supremazia, la nuova classe dominante, i nuovi anziani, avevano ristrutturato il mondo dei dannati a loro immagine, ed a immagine dell'eredità di cui sostenevano di essere gli unici depositari. Le corti vennero ricostruite, e tornarono ad essere luoghi di fasto e di celebrazione di antiche glorie, per lo più vuota propaganda, voluta da chi ora aveva costruito una nuova immagine di potere per sé stesso. I domini tornarono ad essere pascoli fiorenti per i loro padroni.

Ma sotto tutto questo, covava la paura del confine, la minaccia dell'incertezza e dei pericoli (e potevano essere in agguato fuori dal proprio regno meraviglioso. I dannati erano tornati a governare, ma questa volta lo facevano dalle proprie gabbie dorate. Le notti di festa e di celebrazione di antiche memorie si susseguivano incessanti, tra orge di sangue e di passioni effimere; i corpi morti, imbellettati per mostrare vitalità, si agitavano senza sosta al ritmo della musica, circondandosi di schiavi mortali, sui quali veniva sfogata tutta la frustrazione di un predatore che non poteva più essere libero di cacciare secondo i propri desideri selvaggi. Ma il fetore del sepolcro non poteva essere nascosto dall'afrore del desiderio, della sfrenata danza che i morti ostentavano, come continua celebrazione di un'esistenza perduta, forse per sempre, nelle nebbie del tempo. In questo scenario globale, i diversi clan della nostra stirpe hanno adottato differenti approcci, dettati dalle loro abitudini e modi diversi di condurre la propria esistenza. La storia di ciascuna delle nostre famiglie ha portato inevitabilmente a nuovi assetti e a ridistribuzioni dei ruoli e dei poteri all'interno della società della notte; ridistribuzioni che hanno definito, pian piano, il nuovo volto della società stessa, oltre ovviamente alle interazioni e ai rapporti tra gli stessi clan.

Assamiti

Visti da sempre con sospetto sia all'interno delle principali Sette che nella conduzione degli affari dei domini autarchici d'Italia, gli Assamiti si sono ritirati sempre più nel seno del proprio clan, riducendo sensibilmente l'interazione con gli altri clan e con i domini stessi. Nei periodi di maggiore rivoluzione sociale gli individui appartenenti al clan si sono trovati, per questo, isolati e in minoranza, trovandosi a fronteggiare una sempre maggiore ostracizzazione della propria presenza, fino alle notti moderne. Per gli stessi motivi, sono tra i clan che hanno maggiormente subito gli atti di rivalsa e i regolamenti di conti che hanno accompagnato i nuovi assetti sociali, trovandosi in breve tempo senza la guida degli anziani del clan, perduti o distrutti a seguito dei tumulti, e privati della possibilità di identificare figure di spicco che potessero assurgere a rappresentanti effettivi del proprio clan in seno ai domini autarchici, non essendoci figure capaci di staccarsi dalla tradizionale guida dei padri e di prendere l'iniziativa seguendo il nuovo corso e di adeguarsi al cambiamento. In larga parte, i più giovani di questo clan hanno continuato a cercare rifugio nei diversi domini, fra le mille difficoltà di essere accettati, considerati da tutti individui degni di poca fiducia.

Brujah

Nel corso dei secoli, i Brujah sono coloro che maggiormente sono riusciti ad adeguarsi ai cambiamenti che hanno coinvolto la società italiana, sia mortale che vampirica; sempre più elementi all'interno del clan, hanno trovato semplice mescolarsi con i nuovi ideali e movimenti mortali, con quel generale senso di ricerca e scoperta che muoveva lo spirito degli uomini, trovando affascinante seguire in parallelo i vivi e i loro idealismi.

Questo ha creato la possibilità per il clan Brujah di diffondersi in maniera molto ampia, ma allo stesso tempo, seguendo in maniera frammentaria le molte correnti ideologiche e sociali umane, di non trovare mai l'occasione di primeggiare effettivamente all'interno della società vampirica, rimanendo piuttosto un variegato panorama di punti di vista e gruppi sociali, sempre molto coesi al proprio interno, ma spesso in disaccordo tra di loro.

Eterni avversari, nella ristrutturazione della società vampirica, di clan "aristocratici" come Ventrue e Toreador, si sono trovati più volte a rivaleggiare anche con il clan Giovanni per quanto riguarda la presa sul fronte criminalità organizzata, o Lasombra nel caso dei domini siciliani e del sud Italia.

Gangrel

I membri del clan Gangrel sono, tra tutti i vampiri in Italia, coloro che meno hanno subito perdite all'interno della ridefinizione sociale degli ultimi secoli, principalmente per la loro tradizionale volontà di tenersi ben alla larga dalle dispute politiche della società vampirica, e più in generale della socialità dei dannati.

L'affermarsi dei tumulti e delle evoluzioni sociali ha soltanto accentuato questo loro tradizionale atteggiamento di isolamento volontario e di ricerca di ascesi e indipendenza, tanto da arrivare alla situazione in cui, ancora oggi, i membri del clan, pur diffusi in buon numero sul territorio italico, sono prevalentemente dispersi, e reclamano per se stessi più volentieri domini isolati, selvaggi, scarsamente popolati e urbanizzati, piuttosto che territori appartenenti a domini più vasti e organizzati. La maggior parte degli anziani sopravvissuti, tuttavia, proprio per questi motivi appartiene proprio al loro sangue.

Giovanni

A causa della loro proverbiale neutralità quello che fino a pochi anni fa era considerato uno dei clan più prestigiosi, ad oggi non è altro che una delle tante linee di sangue che militano all'interno del grande polo degli Hecata.

Nonostante questo loro inevitabile ridimensionamento le famiglie rimaste sono rimaste piuttosto unite per i canoni della società vampirica; forti di una solida base politica e di influenze, maturata e consolidata nel corso di decenni, e di una determinazione a mantenere invariato il proprio "modello di business", i Giovanni sono riusciti anche stavolta a sopravvivere, aggrappandosi stoicamente alla propria catena strutturale, che ora vede proprio i misteriosi Hecata al suo vertice.

In questo modo, nonostante alcuni recenti incidenti di percorso, i Giovanni mantengono una posizione privilegiata all'interno della struttura politica italiana, forte di risorse territoriali, politiche, ed economiche invidiabili.

Lasombra

Uno dei clan da sempre più diffuso in Italia, il clan Lasombra era tradizionalmente radicato nel Sabbat. Anche coloro che non hanno scelto questa strada, tuttavia, o che ne sono rimasti tagliati fuori, a causa dei mutamenti politici che si sono susseguiti nel corso del tempo, si sono progressivamente diffusi in maniera ampia sul territorio italiano, prevalentemente ritagliandosi un proprio spazio all'interno di vuoti di potere emersi nelle lotte degli ultimi secoli; non è infrequente, infatti, trovare un Lasombra che abbia dato vita ad una propria comunità autarchica, applicando il tradizionale schema di potere della propria stirpe, e cioè quello di recuperare e formare i propri sottoposti in una gerarchia fortemente irreggimentata, prevalentemente strutturata secondo rapporti di servilismo e brutale affermazione di potere. Recentemente, l'ambiguità che da sempre aveva caratterizzato il loro comportamento sembra esser venuta meno, sposando in sempre più spesso la causa della Camarilla.

Malkavian

Coerentemente con la loro natura di incarnazione del caos, i membri del clan Malkavian rappresentano una sorta di "schegge impazzite" nel panorama della società vampirica: a differenza delle posizioni di rilievo dei tempi antichi, in cui erano visti come oracoli e figure dispensatrici di saggezza criptica e profonda, con il passare dei secoli i Malkavian sono stati sempre più messi ai margini del sistema, anche se pare che questa condizione non sia stata da loro considerata come vessatoria, anzi. Tradizionalmente presi dalle loro personali esistenze riservate, in mondi interiori peculiari, i membri del clan si sono limitati a scivolare sempre più nell'isolamento individuale, abbandonando progressivamente le Sette e ritrovandosi, negli ultimi decenni, in una collocazione indipendente. La loro presenza in Italia, da un punto di vista numerico, è nella media, ed è facile imbattersi in alcuni Malkavian isolati più o meno in ogni dominio autarchico della penisola.

Seguaci di Set

Anche nel periodo più recente i Setiti confermano la propria natura di ingranaggi ben oliati nel sistema, che permettono alle ruote più grandi di muoversi; sempre ben attenti a non sbilanciarsi troppo da un lato o dall'altro, e cercando di mantenere invece la propria posizione neutrale, hanno navigato il difficile mare delle crisi sociali vampiri che con grande maestria e perizia, riuscendo a portare avanti i propri affari tra le pieghe dei conflitti sociali e politici. La loro particolare struttura a rete ha indubbiamente avvantaggiato molto questa condotta, consentendo ai singoli agenti del clan di muoversi in maniera molto agile tra i domini autarchici, mantenendo legami e rapporti di favore ad ampio spettro, quasi unica eccezione nel panorama isolazionista affermatosi negli ultimi decenni.

Nosferatu

Da sempre gli emarginati per eccellenza all'interno della società vampirica, non solo italiana, i Nosferatu hanno saputo meglio di chiunque altro sfruttare questa particolarità a proprio vantaggio, insediandosi (sarebbe meglio dire infestando) tutti i più segreti e

nascosti recessi del territorio italiano, ricchissimo di luoghi assolutamente adatti al loro stile di vita; principalmente rovine sotterranee, catacombe, stratificazioni archeologiche e aree abbandonate sono diventate da secoli i domini incontrastati di questa stirpe, che all'interno di questi luoghi ha dato vita a regni autarchici nascosti, assolutamente e completamente nascosti e indipendenti dai domini di superficie. questo ha consentito al clan di mantenere la propria natura sostanzialmente immutata nel tempo, divenendo una monolitica struttura sostanzialmente non toccata dalle grandi trasformazioni sociali e politiche che hanno investito invece in pieno il resto della società vampirica.

Questo ha determinato un prosperare del clan, rendendolo a tutti gli effetti il più numeroso in Italia, nonché quello più solidamente strutturato, facendo in modo che, soprattutto nei periodi più critici, fosse visto quasi come un punto di riferimento per molte comunità, così come per molti dannati isolati, neonati abbandonati, e piccoli gruppi anarchici, dei quali spesso figure di spicco del clan Nosferatu sono assunte a ruoli guida, affacciandosi (come sempre più spesso avviene) alla vita politica di superficie.

Toreador

Un altro dei clan più numerosi in Italia, il clan Toreador si è da sempre conteso la supremazia del controllo degli alti strati della società mortale con il clan Ventrue, in uno schema che si riproduce ostinatamente invariato ormai da secoli; un tempo il terreno di scontro era quello dell'aristocrazia delle antiche casate italiane, mentre oggi la nuova "aristocrazia" è quella economica e di fama. La sostanza non cambia. Pur restando ancorati ad un modo di vedere il mondo ormai decisamente antiquato, la possibilità di avere a che fare con l'evolversi della società "che conta" ha certamente garantito al clan di restare al passo coi tempi, mantenendo degli "asset" notevoli che hanno concesso loro la possibilità di restare saldi in una posizione di comando e controllo di molte parti della società mortale, in special modo per quanto riguarda gli anziani del clan, che hanno continuato a mantenere i loro ruoli di supremazia. Va aggiunto che, soprattutto per quanto riguarda i giovani membri del clan, molti di loro si sono lanciati all'inseguimento di tendenze sempre più innovative, al punto di vista culturale e politico, consentendo un'opposta, seppur altrettanto efficace, modalità di "sopravvivenza" al cambiamento; in questo senso, le due anime del clan, seppure molto diverse, sono perfettamente consapevoli che è solo grazie alle reciproche strategie di adattamento che mantengono entrambe i loro ruoli tra i dannati italiani.

Tremere

La struttura del clan è tra le più solide in Italia, proprio grazie alla monolitica organizzazione dei suoi nuclei interni, che ha permesso nel corso degli ultimi secoli di mantenere una solida, seppur defilata, posizione nella società dei dannati. Gli interessi del clan sono stati sempre particolarmente legati a quelli della Camarilla, seguendone spesso le sorti, ma la natura strutturale dell'ordine ha consentito al clan di mantenere una propria identità ben precisa e definita, senza subire particolarmente gli eventi tumultuosi degli ultimi secoli.

Del resto, i segreti nascosti dal clan sono, a detta di molti, numerosi e insondabili, così come vasta è sempre stata la loro prudenza e assennatezza, e non stupisce quindi che possano aver garantito una sicurezza che a molti degli altri clan è mancata.

Tzimisce

Il clan Tzimisce vede ormai soltanto parte delle proprie forze convergere all'interno del Sabbat, di cui, insieme agli stessi Lasombra, costituivano la spina dorsale. Tutti coloro che si trovano al di fuori della setta, o perché fuoriusciti, o perché mai entrati, conducono principalmente esistenze solitarie, preferendo risiedere lontano dalle maggiori concentrazioni urbane, e dedicandosi principalmente ai propri studi esoterici e occulti, come da tradizione della propria stirpe. Questo fa sì che ben pochi elementi del clan partecipino attivamente alla vita politica dei domini e intraprendano relazioni sociali con altri dannati, che li vedono, giustamente, per lo più come individui misteriosi e solitari, o reggenti indiscussi di remoti territori, che poco hanno da offrire alla società vampirica, e poco hanno con essa da condividere. La loro posizione, al di fuori del Sabbat, è andata sempre più a combaciare con quella degli autarcati nello scacchiere italico, pur costituendo in ogni caso una forza con la quale fare i conti in particolari contingenze storiche, rappresentando una tradizione antica e ben radicata, soprattutto per quanto riguarda le nuove comunità est-europee e le tradizioni del sud, luoghi che accentrano le radici e le influenze del clan fin dai secoli più remoti.

Ventruè

La posizione del clan Ventruè in Italia nelle notti moderne è quanto mai sfaccettata, secondo i punti di vista adottati per esaminarla: indubbiamente, la posizione del clan all'interno della Camarilla permane come condizione stabile da secoli, invariata ed immutabile, ed in virtù di questa ancora oggi la maggior parte dei principi dei domini affiliati alla Setta proviene da questo clan; d'altro lato, proprio questa immutabile aderenza alla setta (e all'arretratezza di condotta che questa porta con sé) è sintomo, per alcuni, di un clan vecchio, che si trascina a fatica cercando di restare al passo con i cambiamenti del mondo moderno (per molti, senza riuscirci). I cambiamenti interni alla setta vengono visti dagli stessi Ventruè come indizi di una assennata visione progressista del mondo circostante: il successo di una politica saggia ed esemplare; molti a questo obiettano invece considerando questa "coerenza" come niente più di un'ostinazione che li lega ad una nave che affonda, senza peraltro che essi stessi se ne rendano conto. Quale che sia la visione più corretta, è indubbio che anche i Ventruè, in maniera simile ai Toreador, siano riusciti in qualche modo, pur nella loro innegabile staticità, a rimanere a galla nel corso dei rivolgimenti della società contemporanea, in buona misura grazie all'innata capacità di controllare le influenze mortali e le interazioni con i vivi e il loro mondo.

NEL SEGNO DELLA CROCE

Da sempre essi sono stati la nostra nemesi. Dall'alba dei tempi, da quando per la prima volta ci siamo imposti ai vivi come l'incarnazione del terrore, delle loro più ancestrali paure, del Male esistente nel mondo, tra di essi si sono sollevati dei campioni, più o meno consapevoli, del Bene.

Essi hanno sempre rappresentato i depositari di una fede che andava oltre le singole religioni; una Fede in tutto ciò che di buono e luminoso potesse esistere nel mondo, contrapposto al nostro stesso essere. Questi campioni della fede sono sempre stati segnati, ai nostri occhi (e spesso anche agli occhi degli altri mortali), per la loro tenacia, per la dedizione incrollabile ad un ideale, e per la loro determinazione nel portarlo a compimento. L'ideale di sradicare tutto ciò che ai loro occhi e agli occhi dei mortali rappresenta un pericolo, una minaccia alla loro sopravvivenza come specie. Come i loro corpi si sono sempre adattati ai mali del corpo, essi sono sempre stati gli "anticorpi" che si ponevano a difesa del loro spirito, dello spirito di una specie intera.

Per millenni abbiamo incontrato testimonianze di sciamani, sacerdoti e mistici che avevano una resistenza innata e misteriosa ai nostri poteri, alla nostra stessa naturale influenza sui vivi; e ci siamo scontrati con essi, vedendo emergere, nel confronto, tutte le nostre debolezze e spesso, per quanto sia difficile ammetterlo, tutte le nostre paure: come il Sole e il Fuoco, essi brillano, bruciano la Bestia che portiamo dentro di noi, poiché ci vedono, ci scrutano, ci osservano senza difficoltà, e noi ci sentiamo nudi davanti al loro sguardo. Nudi e impotenti, nonostante abbiamo fatto delle tenebre e dell'oscurità la nostra arma principale nella lotta alla sopravvivenza.

Nel corso dei secoli, i mortali hanno sviluppato e affinato le loro credenze, elaborato le loro filosofie e visioni del mondo, e con esse le loro religioni; sono diventati consapevoli delle proprie armi, giustificandole e identificandole con molte storie e tradizioni diverse, fino ad affermare la superiorità delle grandi religioni monoteistiche, come guida della loro società. È stato quindi naturale per loro identificare con queste visioni l'origine stessa dei loro poteri su di noi; se i loro campioni potevano identificarci e contrastarci, era evidente che fosse il loro dio a permettere e volere questo. Ad armare il loro braccio contro il Male, a difesa del Bene.

Queste convinzioni, man mano sempre più radicate, hanno rafforzato la loro confidenza, dando loro l'idea che il sentiero intrapreso fosse quello giusto. Mentre nel mondo mortale lanciavano le loro crociate e perseguitavano gli eretici che non credevano nel pensiero dominante, parallelamente si sviluppavano i gruppi di coloro che si specializzavano nel perseguire il Male fuori dalla loro società. E iniziarono ad applicare gli stessi metodi. Ad organizzarsi. Con la nascita delle religioni organizzate, nacquero così i Cacciatori.

Le nostre terre italiche, naturalmente, sono state sempre all'avanguardia in questo fenomeno, ospitando fin dagli inizi il cuore pulsante della più grande e più importante organizzazione religiosa del mondo moderno: il Vaticano.

Da qui partivano le crociate contro altri mortali infedeli, e allo stesso modo partivano crociate contro i mostri, i demoni, gli orrori nascosti agli occhi dei più, ignari nelle loro vite quotidiane, pecore da proteggere dal Male.

Le prime società organizzate di Cacciatori iniziarono a svilupparsi fin dal medioevo, in quel tempo della prima consapevolezza della specie mortale, in cui lo slancio verso la conquista era più forte. Parallelamente all'Inquisizione mortale, baluardo della fede pura contro l'eresia, si affermò un'inquisizione destinata ad indagare e perseguire i pericoli esterni, occulti.

E proprio comprendendo la natura occulta e nascosta del nemico, anch'essi adottarono la stessa strategia, e iniziarono a muoversi nell'ombra. Furono costituiti gruppi segreti, società occulte, con lo scopo di combattere una guerra nascosta agli occhi della massa.

Questi nuovi eserciti furono uno dei motivi principali del nostro decadimento, del caos in cui piombammo in quegli anni: presi tra l'audacia temeraria della massa, animata dalla sete di conoscenza e scoperte, e una vera e propria guerra contro un nemico per la prima volta organizzato, e sempre più consapevole delle proprie armi, fu un evento eccezionale anche solo sopravvivere, come specie, fino ad ora.

Per nostra fortuna, le stesse organizzazioni di cacciatori temono la rivelazione del mondo delle tenebre almeno quanto noi: il pericolo che la massa della loro società comprenda la reale entità del pericolo, che diventino consapevoli di ciò che davvero si annida nell'ombra delle loro strade e delle loro città, è un rischio troppo grande, che minaccerebbe di gettare nel caos la popolazione umana, e di distruggere tutte le grandi conquiste che essi hanno rivendicato con fatica in tutti questi anni di evoluzione. Questo ci consente di contenere il fronte del conflitto, ma non è motivo sufficiente per sottovalutare o peggio ignorare il pericolo che questi Cacciatori rappresentano.

La Nuova Inquisizione, la Società di Leopoldo, gli Illuminati, sono solo alcuni dei fronti organizzati schierati contro la nostra stirpe. Ciascuno di essi ci conosce, ci osserva, raccoglie informazioni su di noi da molto tempo, e soprattutto vanta individui in grado sia di usare doti per noi letali, al pari della Luce e del Fuoco stessi, sia di sfruttare le nostre stesse debolezze come armi, mettendoci nella condizione, piuttosto rara, di divenire prede noi stessi, noi che ci vantiamo di essere i principali predatori.

Oggi, continuiamo a combattere ogni notte questa guerra, contro le organizzazioni di Cacciatori, ma anche contro individui singoli, che sempre più spesso scoprono in se stessi queste doti, e seppure in maniera meno esperta e meno coordinata, decidono di imbarcarsi in crociate solitarie contro i terrori della notte.

Questi ultimi, per certi aspetti, possono risultare ancora più insidiosi, poiché il mobilitarsi di un'intera organizzazione, di una società, segreta ma pur sempre articolata, può essere in qualche modo tracciato o identificato, grazie alle molte ingerenze che ciascuno di noi può praticare nella società dei mortali; mentre l'agire di un singolo, senza legami, può risultare decisamente più aleatorio e imprevedibile. Il predatore veste la pelle della preda, e il suo volto può essere quello di chiunque, nella folla mortale che ogni notte attraversiamo, ignari e forti della nostra posizione.

LA GABBIA DORATA

Ogni notte si ripete identica a se stessa. Ogni danza sembra essere stata già danzata. Le nostre tradizioni, rivestite di un'aura sacrale, giacciono impolverate nei recessi della nostra mente immortale. La nostra esistenza si trascina nella cenere delle passioni di un'era passata, ormai eco scomparsa del nostro cuore cadaverico e rattappito, e per quanto possiamo scavare in fondo ad esso, il suo rumore, tanto confortante nei tempi dei nostri respiri e del calore dei nostri corpi, ci è ormai alieno. Ciascuno di noi si affanna, notte dopo notte, nel cercare di nuovo quel brivido di una passione mortale, quel calore perduto, ciascuno con il proprio metodo; cacciando, coltivando la propria convinzione di superiorità, di invincibilità, di immortalità. I più, si adagiano e si crogiolano nel sistema sociale che essi stessi hanno creato, una serie di consuetudini e prassi ormai consolidate, che portano avanti da secoli, nella speranza di dare una parvenza di ordine alle proprie esistenze; l'organizzazione di un dominio, la divisione delle responsabilità ad esso relative, la "giustizia" di un Domitor, la reverenza, il "rispetto reciproco" dei dannati che abitano quella terra.

Ma la verità è un'altra. La verità è che, dietro a questa mascherata, c'è solo la paranoia, l'incertezza, la paura. La Bestia che ruggisce in noi è solo il pallido fantasma di quella forza primordiale che muoveva le azioni dei nostri antenati. Come leoni in gabbia, mostriamo stancamente la nostra forza a chi ci osserva come in uno spettacolo, indossando le nostre criniere di cartapesta, gridando al mondo la nostra supremazia da dietro un vetro. I domini italiani, oggi, sono isolati, chiusi tra di loro da muri di sospetto e sfiducia; ogni singolo dannato ha a cuore esclusivamente la propria personale sicurezza, intimorito al solo pensiero che il proprio mondo possa ricadere in ciò che è stato, che la sua memoria possa ricordarlo direttamente o che sia viva solo nei racconti di chi gli sta intorno; la fragile stabilità che ha conquistato è ormai un tesoro troppo prezioso per poter essere messo a rischio dall'azzardo di una vana ambizione collettiva, che non darebbe comunque risultati apprezzabili, almeno sul breve periodo. Nessuno crede più davvero al grande sogno di unità e di una società di ampio respiro dentro cui muoversi.

Le diverse realtà in cui è diviso il territorio italiano sono, ad oggi, sconnesse e disorganizzate, sparse per la penisola come tante monadi ignare delle reciproche sorti. Come uno specchio infranto, i mille frammenti della nostra storia e tradizione giacciono distesi dalle Alpi al mare, a gettare ciascuno i propri riflessi distorti e disarticolati, ciascuno secondo la propria natura e conformazione peculiare.

Nel corso degli ultimi decenni abbiamo imparato diverse cose importanti, a nostre spese: comunicare è rischioso. Viaggiare lo è ancora di più. E a che pro, poi? Per stringere rapporti di amicizia? Per fraternizzare? Come se questi fossero mai stati elementi importanti, per la nostra specie. Tutto ciò cui si può andare incontro, cercando di tenere uniti questi territori dalla storia e dalla cultura così diversificate e aliene è incorrere nel rischio di attirare l'attenzione di Cacciatori, o dare spunti per possibili divergenze di vedute, sete di ingerenza e controllo esterni, o veri e propri conflitti.

Per questo, i domini italiani si sono cristallizzati sempre più, fino a divenire, nelle ultime decadi, sempre più arroccati e lontani dalla mondanità. È per questo che il Movimento Anarchico si è frantumato in una miriade di cellule sparse per l'Italia e la Camarilla si è

ritirata in corti sempre più separate dal resto dei Fratelli più giovani, lasciati a marcire in stati-cuscinetto, periferie dell'impero delle tenebre, preda dei cacciatori e del Sabbat.

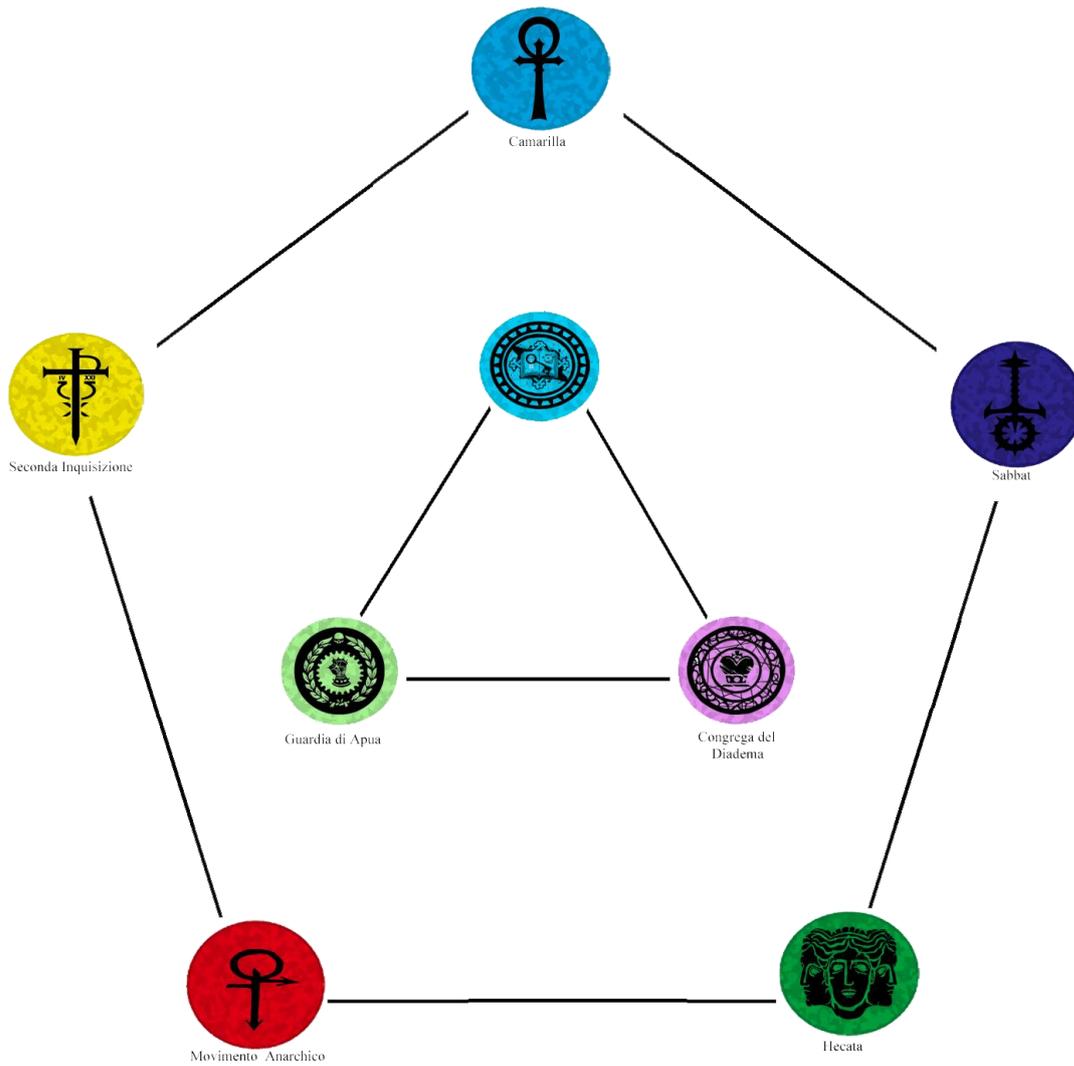
Le principali famiglie nobili, quindi, ridotte solo a pallide ombre di ciò che fu la loro antica e gloriosa tradizione, si trascinano notte dopo notte in questo desolante scenario, arroccandosi ciascuna in uno specifico dominio, eletto a dimora ufficiale, magari per i legami antichi con quello stesso territorio, e difficilmente si sporgono fuori dalla propria finestra, per condurre i propri affari.

Si accontentano di gestire ciò che, ai loro occhi, spetta loro di diritto, in termini di potere, territori, greggi, e risorse; i pochi anziani rimasti a tirare le fila di queste danze hanno certamente come primaria preoccupazione quella di salvaguardare la propria posizione e le proprie influenze; in questo, le famiglie di cui si circondano, e che con tanta fatica hanno coltivato da secoli, sono certamente una perfetta e funzionale struttura, quanto più possibile orientata a funzionare come un meccanismo ben oliato, con posizioni e ruoli chiaramente assegnati e portati avanti; sempre, chiaramente, sotto la loro saggia regia.

Si potrebbe dire che, da questo punto di vista, la nostra società sia tornata ad un'impostazione molto più simile a quella delle metropoli moderne, con il centro in mano a una minoranza di privilegiati, e le periferie nel caos.

In ultimo, coloro che decidono in qualche modo di distaccarsi da queste dinamiche quasi certamente finiscono con l'associarsi in gruppi più informali, da un certo punto di vista, poiché di natura maggiormente trasversale: le coterie, che sempre più nelle nostre notti trovano affermazione, raccolgono spesso dannati provenienti da diversi clan, e famiglie, che si muovono ai margini di uno stesso dominio, o che decidono di tenersi al di fuori di essi, preferendo spesso l'incertezza delle "terre selvagge" ai vincoli dei domitores e degli obblighi sociali; i loro legami, solitamente, sono altri: che siano di natura idealistica, di rapporti interpersonali o semplicemente di sangue diretto, poco importa; la nostra natura è quella dei predatori solitari, ma presto o tardi la necessità di avere le spalle coperte di presenta sempre. Anche solo per farci scudo di qualcun altro, la cui esistenza ha di certo meno valore della nostra; ed è così che sopravviviamo ancora una notte. Ancora una.

6.3. Coterié del Piagnaro



6.3.1. Quaesitores

L'attacco nel 2008 alla Cappella Tremere di Vienna, ed il successivo crollo della Piramide, ha portato molti Cainiti ad alzare il dito contro gli Stregoni, nel tentativo di screditare pubblicamente la loro immagine, ed impadronirsi delle loro preziose conoscenze.

Alcuni vennero distrutti; altri scomparvero.

Infine ci fu chi seppe approfittare della situazione, mercificando il loro sapere ed andando così a creare dei veri e propri gruppi di studio, con lo scopo tanto di riunire le menti più brillanti della Penisola, quanto di andare a consolidare la propria posizione all'interno della società vampirica.

Il Casato Ianus ne è un esempio.

Sotto l'egida della Camarilla nacque con il preciso scopo di riunire i giovani Tremere sotto un unico vessillo ed inviarli negli autarcati, non soltanto per strapparli a posizioni antisistemiche rispetto alla setta, quanto per sfruttare le loro competenze, individuare coloro che vantavano un qualche talento, ed introdurli così all'interno di una realtà accademica ben più grande, trasversale ed articolata: i Quaesitores. Un tempo i Quaesitores erano legati alla "Casa Guernicus" facente parte del ben più famoso "Ordine di Hermes" e si occupavano prettamente di compiti di raccolta di informazioni e di giustizia in quel di Roma.

Nel momento in cui il leggendario Probitas abusò della loro funzione per sbarazzarsi dei suoi avversari l'intera istituzione venne messa in dubbio, e si andò a perpetrare un vero e proprio scisma. I Quaesitores si trasformarono così in una società segreta in grado di vantare alcuni dei più autorevoli fratelli, restando in clandestinità fino a questi ultimi anni, quando è tornata ad affacciarsi sulla cornice politica nostrana, sostenendo come la scienza offra tutte le risposte, se solo si sa dove cercarle.

Presentazione

I Quaesitores rappresentano un'evoluzione di quelli che sono i legislatori del Piagnaro. Ogni qualvolta nella storia c'è stato un periodo di forte crisi le menti più brillanti si sono messe a disposizione della società escogitando invenzioni e diventando artefici di scoperte che hanno lasciato il segno.

Proprio per questo motivo il Casato Ianus intende assicurarsi la crescita costante del proprio bagaglio di conoscenze. Soltanto in questo modo sarà possibile dimostrare di essere meritevoli e perseguire obiettivi significativi che trascendono dalle dinamiche dettate dalla sopravvivenza.



Frase tipica: *La conoscenza è potere.*

Se anche voi pensate che la politica non sia altro che un mezzo per raggiungere il nostro scopo, che è quello di dischiudere i grandi segreti del mondo, raccogliendo ogni genere di sapere, allora i Quaesitores fanno per voi! Saremo noi a decidere se e quali informazioni condividere con il resto dei dannati, dato che non tutti sono pronti ad apprendere la verità, ne tanto meno ad accettarla.

Soprannome: Eruditi

Archetipi di Gioco: Studioso, ricercatore, investigatore, occultista, giornalista, scienziato, censore di informazioni, insegnante, Indiana Jones, burocrate, legislatore, costituzionalista.

Clan

Quella dei Quaesitores è una realtà piuttosto esclusiva e riservata, seppur sia aperta a chiunque dimostri una competenza minima per tematiche quali la ricerca scientifica, lo studio e la sperimentazione empirica.

Composizione

Al momento la coterie dei "Quaesitores" è composta prevalentemente da Assamiti (Banu Haqim), Tremere, Malkavian e Tzimisce. Non è raro che si uniscano a loro anche studiosi dagli altri clan, per lo più Giovanni e, talvolta, persino qualche Seguace di Set del Ministero.

L'Ateneo (*struttura interna*)

Nei Quaesitores c'è una divisione determinata dal campo della scienza di cui l'iniziato è chiamato ad occuparsi, e che spesso si identifica con le conoscenze che possiede.

Il sistema di Status (da • a •••••) è determinato tanto dal numero di capacità latenti dell'anima che padroneggia (discipline) quanto dai *progetti di studio* che porta a termine.

Magister: chi coordina un progetto di studio;

Osservatori: studiosi di antropologia, sociologia, giurisprudenza;

Antiquari: studiosi di storia, archeologia, letteratura;

Silenti: studiosi di chirurgia, ematologia, virologia;

Iniziati: neofiti il cui ruolo oscilla fra quello di apprendiste e cavie

Insegnamenti *(regolamento)*

Nel momento in cui un Censore entra ufficialmente a far parte dei Quaesitores è chiamato ad osservare quelli che sono conosciuti come il “ *mantra del Guernicus* “ e che oggi appaiono come veri e propri insegnamenti.

- *Indaga sulle grandi leggi che governano il mondo*
- *Sfrutta ogni esperienza che ti viene offerta per trarne un insegnamento*
- *La conoscenza è potere e non deve essere condivisa con chi non la merita*
- *Segui la guida di chi si dimostra più sapiente di te*
- *Padroneggia le capacità latenti della tua anima*

Obiettivi

Autarchico: *Un autarchico si avvicina a questa realtà con l'idea di bypassare il giogo delle sette, volendo scoprire la verità sulla storia della Penisola, sfruttando i segreti scoperti per farsi garanti dello status quo dei propri domini*

Camarilla: *Un camarillo che appartiene a questa realtà si trova nella posizione ideale per lasciare che i segreti restino tali, lavorando di modo che la Masquerade venga tutelata, ed impedire che le masse vengano a conoscenza di informazioni che, semplicemente, non dovrebbero conoscere.*

Anarchico: *Un anarchico sceglie di far parte di questa realtà con l'intenzione di scongiurare qualsiasi tentativo di censura da parte dei vampiri, svelando i segreti degli Anziani e garantendo a tutti cristallinità e circolarità nelle informazioni.*

6.3.2. La Congrega del Diadema

L'Eccelsa e ben poco Onorevole Congrega del Diadema è la più giovane, ed anche la più grande, delle Coterié del Piagnaro. Le sue origini sono da ricondursi a quel Rinascimento Oscuro che interessò buona parte della Penisola, e che raggiunse il proprio apice proprio nel bel mezzo del periodo di quarantena che attraversò l'Italia nel 2020.

Sull'Isola di Torcello, nel cuore della famosa Laguna di Venezia, si sarebbe avuto un sinistro incontro fra una delegazione dell'Alleanza del Piagnaro ed un folto gruppo di Hecata, guidato dal controverso Masticatore di Sudari.

Lo scopo dei primi era concordare con il Clan della Morte un vero e proprio accordo, sulla falsa riga di quella Promessa che, un tempo, regolò i rapporti fra il Clan Giovanni e la Camarilla. Dopo molte notti di faticose trattative le parti trovarono finalmente un accordo, che passerà alla storia con il nome di "Impegno di Torcello" in riferimento all'omonima isola. Fra le gallerie ormai vuote, ed i saloni abbandonati di uno dei più antichi mausolei, l'Alleanza del Piagnaro riconobbe negli Hecata, e non più nei Giovanni, gli eredi di quei Cappadociani che un tempo rappresentavano una delle colonne portanti della società vampirica. Dal canto suo il Clan della Morte, rimasto fino a questo momento in disparte dalle vicende italiane, riconobbe nell'Alleanza del Piagnaro l'ultimo, e più fulgido esempio, di una società vampirica italiana, esercitando forti pressioni affinché la Ruota e l'Opus Caini si andassero a fondere all'interno di una nuova realtà che sarebbe stata conosciuta come Congrega del Diadema.



Presentazione

Il Diadema punta, senza mezze misure, a governare sia vampiri che mortali.

I suoi membri vantano generalmente un incredibile ventaglio di alleati, contatti, servitori, risorse e soprattutto influenze, ed ambiscono a ricoprire ruoli chiave e incarichi al vertice della società, che sostengono e promuovono in ogni suo aspetto, dalle tradizioni a quegli stessi valori etici e morali che trovano d'accordo la maggior parte dei fratelli, come ad esempio la Masquerade.

Se gli affari della maggior parte di loro opera attorno agli autarcati, un gruppo ben più esiguo ambisce a raggiungere i vertici della politica italiana, di modo da riuscire a modellarla a proprio piacimento, innovandola e promuovendo una nuova stagione riformatrice - il Rinascimento Oscuro - che porterà a definire le regole stesse in cui si troverà a vivere.

La Dottrina della Ruota

Nel lontano 1528 il Clan Giovanni e la Camarilla stipularono un patto che sarebbe passato alla storia col nome de “La Promessa” . Secondo il trattato la Torre d’Avorio avrebbe fatto venir meno qualsiasi ritorsione perpetrata nei loro confronti per ciò che avevano fatto al Clan Cappadociano, ma in cambio si sarebbero dovuti impegnare non soltanto a lasciare Venezia nelle loro grinfie, quanto e soprattutto ad agevolare l’affermazione della setta nella Penisola. Tutto sembrò procedere come da accordi fino al 1999 quando decine di Giovanni iniziarono misteriosamente a scomparire.

Per oltre un decennio nessuno seppe dare una spiegazione valida a ciò che stava accadendo finché nel 2010 non si persero le tracce anche del leggendario capostipite Augustus, lasciando l’intero lignaggio alla mercé degli eventi che stavano interessando la Penisola, primo fra tutti l’avvento della Seconda Inquisizione. Fu a questo punto che gli ultimi Cappadociani fecero la loro apparizione nelle viscere di quel Mausoleo che molti consideravano il sancta sanctorum del potere del lignaggio, presentandosi come quei carnefici che, non soltanto avrebbero restituito il torto subito diversi secoli prima, ma che ora reclamavano la guida di quel Clan che sarebbe stato conosciuto come Hecata. Soltanto una manciata di Giovanni a cavallo degli Autarcati si sarebbero salvati, vendendo letteralmente i loro fratelli, ed accettando anzitempo i loro nuovi padroni. Fra le piccole realtà, autonome ed indipendenti, sparse per l’Italia, tre furono le figure più emblematiche: Cesare Puttanesca, Ascanio Della Passaglia e Lucifero Rossellini. Grazie alla complicità dei Toreador i Giovanni si fecero promotori di una vera e propria dottrina all’interno della società italiana, incentrata sugli affari e sul potere economico, agevolando così la nascita della più gretta delle plutocrazie.

La Filosofia del Dogma

Dopo aver passato gli ultimi secoli ad osteggiare chiunque parlasse religione per paura di rappresaglie da parte della Spada di Caino, durante gli Anni dell’Abbandono una manciata di fedeli approfittò del degenero che si stava vivendo riscoprendo uno dei più antichi fenomeni nostrani : l’Eresia Cainita. Decine di storie, voci e leggende orbitano ancor oggi attorno alle vicende che portarono alla sua nascita ed al presunto ritrovamento di alcune pagine dell’Eugetaematikon, o Libro del Sangue Scintillante.

Ciò che si sa di per certo è che, attorno a quegli anni, si sarebbe andato a celebrare il primo incontro nella Penisola, a cui avrebbe partecipato una manciata di vampiri appartenenti all’Alleanza del Piagnaro. La Mano di Caino – così si sarebbe chiamata – avrebbe cercato di affermarsi nella Penisola, fino a quando il Senzanima non si risvegliò dal suo lungo torpore. Figura centrale nel Medioevo, l’Anziano scatenerà una vera e propria guerra santa contro la frangia più moderata. Coloro che sarebbero riusciti a salvarsi si sarebbero rifugiati in quel di Venezia, sotto la protezione del Principe degli Spergiuri.

La filosofia dopotutto faceva da eco al suo gretto egocentrismo, e sostenendo come il suo diritto di governare non fosse altro che per diretta Volontà di Dio, contribuì a far sì che il dogma si diffondesse nella Penisola.

Agevolato nelle sue opere dalle Spade Cremisi, riuscirà a portare in salvo molti di quegli infanti che oggi fanno parte della sua corte. Nessuno ha però ancora capito se questa realtà

rappresenti un valore aggiunto, oppure un vero e proprio cancro, dal momento che nei mesi sembra aver danneggiato gli interessi di molti Corone .

Frase Tipica: *Puoi credere che sia stato Dio a sceglierti per questa causa, oppure pensare che siano gli affari a governare il mondo, ma alla fine ti sarà data la possibilità di dimostrare ciò di cui sei capace, entrando a far parte della cerchia di coloro che sono chiamati a prendere le decisioni.*

L'eccelsa, e ben poco onorevole, Congrega del Diadema, si propone di governare sia i mortali che i fratelli, negoziando, trattando e rivendicando ruoli chiave all'interno della società. Che tu segua le tradizioni, o qualche mantra anarchico e indipendente, è grazie alla politica se oggi i vampiri non sono bestie fra tante altre, ed è grazie alla politica se i nostri antenati gettarono le fondamenta grazie a cui si è costruito il mondo in cui oggi viviamo, e di cui intendiamo farci garanti, promotori ed innovatori.

Soprannome: Corone

Archetipi di Gioco: Politico, sindacalista, statista, massone, cospiratore, vermilunguo, padrino della malavita, diplomatico, governante, infiltrato, saggio eremita contrabbandiere, truffatore, spia, cartello della droga, faccendiere, scagnozzo, missionario, proselitista..

Clan

La Congrega del Diadema rappresenta una realtà molto numerosa ed articolata, ed appare come un vero e proprio caleidoscopio di lignaggi al suo interno, dimostrandosi disposta ad accettare chiunque ricopra un ruolo chiave all'interno di un autarcato, oppure ambisca a fare carriera

Composizione

La coterié de 'la Congrega del Diadema' è composta prevalentemente da Nosferatu, Toreador, Lasombra e Giovanni, anche se, più in generale, rappresenta il punto d'incontro per tutti quei fratelli che ambiscono a fare politica nella società vampirica italiana.

La Società Tetrarchica

Nella Congrega del Diadema c'è una divisione fra le carriere che i singoli membri possono seguire. Il Sistema di Status (da • a •••••) viene calcolato sulla base del successo politico del singolo personaggio, inteso in termini di ruoli che ricopre all'interno della società vampirica, e del grado di influenzare gli equilibri di quella mortale.

Reggente (la guida del Diadema);

Corifeo (chi coordina le attività al suo interno);

*Occulto (chi fa parte delle Spade Cremisi);
Sacra (chi si occupa di informazioni, cultura arti);
Funzionario (chi sovrintende l'economia, la finanza ed i traffici illegali);
Orologiaio (coloro che coltivano influenze, contatti e alleati);
Affiliato (chi è appena entrato nella coterie);*

Galateo & Etichetta

Il galateo era il cerimoniale che veniva utilizzato al cospetto degli Anziani. Anche se è spesso citato rimane una tradizione ormai caduta in disuso, se non persino ostaggiata dai più giovani

La Squisita Presentazione

A differenza del galateo, la regola della presentazione caratterizza da vicino il Diadema. Seguendo la massima secondo cui 'il tempo è denaro' la Coterié punta a massimizzare i profitti, agevolando l'interazione fra i suoi membri. Una presentazione ufficiale prevede:

*[il titolo dato dallo Status]: Stimato (Status •); Illustre (Status ••); Nobile (Status •••);
Sublime (Status ••••); Eminente (Status •••••);*

[Il nome]: variabile

[il grado nelle Spade Cremisi]: Chassid (-); Zaddiq (•); Nistarim (••); – Baal Shem (•••)

[Il ruolo nell'autarcato di provenienza]: variabile

[Incarico ricoperto]: Accolito; Occulto; Sacra; Funzionario; Orologiaio; Corifeo.

Tale firma contraddistingue tanto gli incontri sociali che la firma per quel che concerne lettere, missive, e documenti di ogni sorta.

Leggi del Diadema

A seguire le regole rispettate dalle Corone.

Non disubbidire a chi si dimostra più saggio di te;

Non danneggiare un'altra Corona. Rispetta il mandato di una Spada Cremisi;

Anteponi gli interessi del Diadema ai tuoi;

Preserva l'unità della Società Dannata;

Celebra e rispetta le leggi, le tradizioni e gli usi e costumi dei singoli domini;

L'Eredità Cainita

Quelle morali, o religiose, sono per lo più rispettate dai fedeli dell'Eresia Cainita, oppure per facciata anche da i non credenti, che spesso se ne ricordano soltanto quando ne hanno convenienza. Sembra invece che per le Spade Cremisi questi rappresentino una vera e propria regola di vita, giurando di rispettarli a costo della vita. La loro identità è segreta.

- Dio è onnipotente. *Caino l'angelo dell'omicidio al suo fianco. Il Signore ha prescelto con l'abbraccio i suoi figli che devono dimostrare nei fatti di meritare il suo prezioso sangue.*

- La Bestia e il male. *Lasciare che prenda il controllo conduce al peccato. Ogni Cainita è chiamato ad espletare il ruolo di giudice imparziale, e freddo assassino, per diretta volontà di Dio.*

- La Carne è debole. *Caino è un essere perfetto il cui corpo è altrettanto ineccepibile. Impiega ogni giorno della tua vita per cercare di avvicinarti alla sua perfezione, affrontando ogni debolezza e cercando di superarla.*

- Distruggi le Anime impure. *Dio concede la reincarnazione a coloro che falliscono. Tuttavia le Anime che non meritano questa opportunità devono essere distrutte, così da impedire loro di prendere parte a questo ciclo infinito.*

- Il Libero Arbitrio va garantito. *Governa sui fratelli e sui mortali senza mai mostrarti apertamente. Cibati soltanto di chi dimostra con le sue azioni di essere più malvagio degli altri.*

Obiettivi

Autarchico: un autarchico che decide di avvicinarsi al Diadema lo fa con l'idea di sfruttare la politica, facendo coincidere gli interessi della collettività con i propri. Tentare di governare gli altri fratelli, consolidando traffici e commerci sul territorio, e vigilando perché la società dannata resti integra e rispettosa dei propri valori. Enfatizzerà gli usi e costumi locali.

Camarilla: Un camarilla che vuole avvicinarsi al Diadema lo fa con l'idea di riportare in auge la setta all'interno del suo autarcato. In questo modo potrà dimostrare le sue capacità, e ritagliarsi un ruolo più centrale nella setta, spingendo affinché le tradizioni vengano accettate nella sua città di provenienza. Tenterà di modellare la comunità locale sul modello degli Elisei della Camarilla.

Anarchico: un anarchico che sceglie di sposare il Diadema lo fa per tentare di portare a termine un vero e proprio cambiamento, volto ad eliminare qualsiasi gerarchia e circoscrivere l'influenza della Camarilla, o degli Anziani. Difenderà la comunità locale, combattendo chiunque si renda protagonista di scelte impopolari, arbitrarie ed antidemocratiche.

6.3.3. Guardia di Apua

L'Inquisizione è sempre stato il più grande pericolo che sia mai esistito per l'intera società vampirica. Questo un tempo lo sapeva il leggendario Fabrizio Ulfila quando, nell'Alto Medioevo, a più riprese cercò di allungare la propria ombra sullo Stato Pontificio, tentando di condizionare da vicino le scelte della Curia. Stessa cosa fece qualche secolo dopo Antonio De Cardona che, cadendo sempre più vittima delle sue paranoie, iniziò a circondarsi di quelli che chiamava "uomini d'onore" dando vita ad una delle più potenti organizzazioni criminali di tutto il mondo: la mafia.

Quindi fu la volta del Prefetto Malaspina.

Il Ventrue, durante gli Anni dell'Abbandono, pensò bene di riunire sotto al proprio vessillo tutta la feccia della società vampirica, criminali e degenerati, addestrandoli affinché diventassero la sua arma segreta contro la Seconda Inquisizione (dopotutto se fossero morti non sarebbero mancati a nessuno) ma fu proprio a questo punto che accadde l'imprevisto.

Quello che era stato uno dei suoi più fidati consiglieri, tale Morfeo, architettò il più bieco dei tradimenti, alimentando il forte malcontento all'interno del folto gruppo di Caitiff e Sangue Debole, che nel frattempo erano stati armati ed addestrati a combattere.

Quello che ne conseguì fu l'inevitabile fine del Prefetto d'Italia. Per motivi diversi la Camarilla ed il Movimento Anarchico intervennero per sedare la crescente rivolta all'interno della comunità vampirica locale, trovando al loro fianco ciò che restava degli uomini del Ventrue che, da lì a poco, sarebbe diventato il corpus della Guardia.

Intuendo l'enorme potenziale che avrebbe rappresentato prendere il controllo di quello che è, a tutti gli effetti, un esercito mercenario, entrambe le sette cercarono a più riprese di sfruttare a loro vantaggio questa realtà, investendo ingenti risorse affinché andasse a compiere una vera e propria campagna di reclutamento all'interno degli stessi autarcati, racimolando i soggetti più indesiderati e le loro eredi.

Alla fine la Guardia avrebbe preso le distanze rispetto alle sue origini, andando a consolidare un vero e proprio polo di potere indipendente dalle ingerenze di chi l'aveva creata.

Presentazione

Sebbene la Guardia sia una delle tante iniziative perpetrate dai Cainiti nel tentativo di circoscrivere l'influenza della Seconda Inquisizione, è stata l'unica in grado di sopravvivere in tutti questi anni nonostante la dipartita del suo fondatore.

rova le sue origini in quello che era un gruppo interno ai Cronografi che riuscì a raccogliere preziose informazioni su tutto ciò che orbitava attorno al mondo dei cacciatori.



Quei pochi che riuscirono a sopravvivere decisero di fondare una realtà marziale e mettere all'asta la propria competenza, abbandonando qualsivoglia forma di dialogo a favore di un approccio diretto al problema.

Frase Tipica: *La Seconda Inquisizione è il più grande cazzo di pericolo che il genere vampiro è stato chiamato ad affrontare. Che cosa aspettate a chiedere di arruolarvi nella Guardia di Apua? Che vi facciano un altro buco nel culo? Non c'è un'altra soluzione se non questa. Toglietevi la merda dalla testa e statemi a sentire: non c'è altra soluzione se non garantire, la Maschera ad ogni costo!*

Soprannome: Miliziani

Archetipi di Gioco: Soldato, marines, gladiatore, guardia del corpo, buttafuori, oppressore, guerrafondaio, schiavista, mercenario, foreign fighter, ufficiale di carriera.

Clan

La Guardia di Apua è una vera e propria milizia armata, aperta non soltanto a coloro che preferiscono un approccio più pragmatico e militaresco alle cose, quanto a chi cerca un modo per riscattare il proprio nome agli occhi della società vampirica, o semplicemente viene condannato nel proprio autarcato a scontare una pena a vita al suo interno.

Composizione

Al momento la coterié de 'la Guardia di Apua' è composta prevalentemente da Brujah, Gangrel e Ventrue.

L'Armata di Apua (*struttura interna*)

La coterié ruota attorno alla tematica della "legione straniera" intesa come realtà militare composta da vampiri il cui fine è vigilare sulla Seconda Inquisizione; diventare sempre più forti sul campo di battaglia; fare pressioni politiche sulle altre coterié del Piagnaro usandola come spauracchio. Divisa in caserme autonome e completamente indipendenti fra loro, il sistema di Status (da • a •••••) è determinato da quante onorificenze (croci al valore) un vampiro acquisisce, conseguendo gli obiettivi.

Comandante: la guida politica di Apua

Luogotenente: colui che coordina le Caserme

Sabotatore: esperti di intelligence o spie infiltrate

Pretoriano: veterani del campo di battaglia

Stratega: studiano protocolli, piani e strategie

Scudiero: fanteria regolare e/o criminali condannati

Leggi di Apua (*regolamento*)

Quando un fratello entra a tutti gli effetti a far parte della Guardia di Apua è chiamato a giurare sulla propria vita di rispettare quelle che sono una serie di regole di comportamento che di seguito riportiamo.

- *Rispetta sempre ai tuoi superiori*
- *Segui gli ordini di chi si dimostra più capace di te;*
- *Sii leale in combattimento e onora il tuo nemico;*
- *Distruggi con ogni mezzo la Seconda Inquisizione;*
- *Addestrati ogni giorno per diventare più forte;*
- *Ogni Caserma dovrà essere sempre autonoma ed indipendente dalle altre.*

Obiettivi

Autarchico: un autarchico dovrebbe avvicinarsi a questa realtà perché potrebbe essere la più grande occasione di avere un proprio esercito mercenario. La Seconda Inquisizione è comunque un pericolo per tutti ed avere uno specialista del settore permetterebbe alla comunità locale di vivere sonni più tranquilli.

Camarilla: un camarillo dovrebbe sposare l'idea della Guardia prima di tutto per avere maggiori garanzie sulla Masquerade e sulla Seconda Inquisizione. In seconda istanza riuscire a tenere sotto scacco gli autarcati facendo pressione laddove si rifiutano di riconoscere alla setta il ruolo che gli compete

Anarchico: un anarchico dovrebbe interessarsi alla Guardia perché in questo modo avrebbe modo tanto di compromettere l'influenza della Camarilla nella Penisola, quanto di addestrare e armare le fasce più deboli della società vampirica, di modo da agevolare il compiersi della Seconda Rivoluzione Anarchica.

6.4. Leggende & Luoghi d'Interesse

Fin dai suoi albori il genere umano ha avuto la sensazione che potesse esistere un mondo trascendentale rispetto alla realtà quotidiana delle cose, una dimensione oscura in cui si affacciano creature soprannaturali che da molti secoli si celavano dietro le nebbie dell'eternità. Mal celando talvolta la propria esistenza, sempre più spesso sarebbero diventate oggetto di racconti, storie o persino leggende che avrebbero caratterizzato alcuni dei luoghi più inospitali e misteriosi della penisola.

Isola di Poveglia

(Venezia)

Ubicata nella Laguna di Venezia, si tratta di una delle isole più grandi dell'intera laguna di Venezia, utilizzata a lungo in passato come lazzaretto. La leggenda racconta come l'isola sia stata formata in buona parte dalle ceneri dei cadaveri degli appestati che qui venivano lasciati a morire.

Sebbene ogni 13 anni il Concilio Interno della Camarilla si ritrovi a Venezia, ed il Clan Giovanni spadroneggi indisturbato all'interno della "Regina dell'Adriatico", dopo che nel 1980 la Colonia di Nosferatu abbandonò frettolosamente l'atollo tornando nella necropoli, nessuno ha più avuto il coraggio di mettervi piede. Se da un lato il Clan Nascosto mantiene il massimo riserbo su quanto sia realmente accaduto, dall'altro c'è chi vocifera come sia stato riportato alla luce un "qualcosa" profondamente legato alla storia del lignaggio che invece avrebbe dovuto restare nascosto. Ad oggi Poveglia sembra essere quasi disabitata.

Grotte Alchemiche

(Torino)

Le grotte alchemiche sono delle vere e proprie gallerie poste da qualche parte sotto il centro storico di Torino che, secondo la leggenda, servirebbero come percorsi iniziatici per entrare in contatto con le altre dimensioni. Nel corso dei secoli decine di fratelli si sono addentrati nel sottosuolo non facendo più ritorno. Alcuni sostengono che siano semplicemente caduti nelle grinfie del Clan Tremere che starebbe sfruttando questi portali per i suoi misteriosi scopi; altri puntano il dito contro i Nosferatu ben poco intenzionati a condividere i loro segreti con qualche sprovveduto.

Infine c'è chi sostiene come in realtà un potere ben più oscuro starebbe corrompendo la città, cercando di entrare in possesso di quella Sacra Sindone che ancor oggi viene custodita e celebrata nella Cattedrale della città.

Città di Consonno

(Lecco)

Realtà nata a seguito dello sfrenato abuso edilizio degli anni '60 si tratta di un paesino fantasma sorto vicino Lecco. Considerata da molti alla stregua di una "Città dei Balocchi" il suo stile divenne avveniristico e stravagante attirò decine di Malkavian che, per qualche strano motivo, ne sembravano attratti. Nel giro di poco più di un decennio sorsero decine

di ristoranti, alberghi, night club, impianti sportivi, pagode e persino uno zoo. Al centro di tutto c'era un raccapricciante minareto voluto esplicitamente dall'eccentrico Conte Bagno, che finanziò l'intero progetto, rimanendo poi sul lastrico. Dal 1995 Consonno iniziò ad essere disabitata, sopravvivendo a ben 3 tentativi di abbattimento e ricostruzione, finendo col trasformarsi in una vera e propria "mecca" per decine di ricercati e latitanti. Quando nel 2007 venne organizzato un grande rave party conosciuto come "Summer Alliance" decine di sbandati si riversarono a Consonno da tutta la penisola, vandalizzando ciò che era rimasto del piccolo borgo. La leggenda narra come l'indomani delle centinaia di "sgraditi ospiti" non vi fosse più alcuna traccia. Alcuni sostengono che siano stati gli ultimi abitanti della città ad averli fatti sparire; altri indicano in un fratello misterioso la vera ragione della loro sparizione. Infine c'è chi semplicemente spiega quanto accaduto con l'arrivo delle forze dell'ordine che avrebbero sgomberato nottetempo gli abusivi.

Palmanova

(Udine)

Palmanova è una cittadina che si trova in Veneto, distante soltanto a qualche chilometro da Venezia. Da sempre la sua storia è circondata da racconti e leggende: alcuni parlano di come la sua costruzione sia stata ispirata dalla ragnatela di un ragno; altri attribuiscono il suo progetto a Leonardo da Vinci che si vociferò disegnò una bozza della città frettolosamente su un tovagliolo prima di visitare il sito dove sarebbe dovuta sorgere.

La voci tra i fratelli parlano di un vampiro che avrebbe seguito da vicino il genio toscano, facendo proprie le sue idee ed investendo la sua intera fortuna per terminare la costruzione, ma che cosa sia successo rimane un vero mistero. Molti sostengono che la città per molti anni rimase disabitata poiché uno dopo l'altro i suoi abitanti vennero coinvolti nella follia del suo costruttore che ne reclamò la vita; altri ipotizzano che proprio grazie alle sue forme idilliache il complesso riesca a fungere da punto di contatto fra il Cielo e la Terra, circondandosi così di un clima surreale ed insopportabile per qualsiasi essere umano. L'ironia di una città perfetta che nessuno può apprezzare.

Lucida Mansi

(Lucca)

Rimasta vedova quando era ancora molto giovane, Lucida non aveva troppe prospettive nella vita, se non quella di sposarsi di nuovo appena ne ebbe l'occasione. Destino volle che ad innamorarsi della ragazza fosse un uomo molto più vecchio di lei ma straordinariamente ricco: Gaspare di Nicolao Mansi. Il matrimonio di per sé fece molto scandalo al tempo vista la differenza di età fra i coniugi, ma tuttavia mentre il marito cercava di mantenere una certa credibilità in città, dentro Lucida nacque il desiderio di evadere da quel mondo perbenista e castigato che proprio non sopportava. Mentre il marito consumava sempre più depresso e solo la propria vecchiaia la donna non esitò a perdere ogni dignità pur di soddisfare le sfrenate passioni che albergavano nel suo cuore.

Lucida organizzò centinaia di feste, banchetti e cene, circondandosi ben presto di decine di amanti e facendo persino riempire un intero salone di Villa Mansi con specchi così da potersi ammirare in ogni occasione. La nostra leggenda inizia proprio da questo punto. Le

malelingue del tempo infatti puntarono il dito più volte contro la ragazza, accusandola di essere un'assassina crudele e calcolatrice, pronta ad uccidere chiunque pur di cedere alla lussuria più sfrenata. Quando l'ennesimo giovane si presentò a Lucida, presentandosi come quel Diavolo che avrebbe potuto garantirle l'eterna giovinezza la donna non ci pensò su due volte ad accettare il patto. I fratelli sono in disaccordo su che cosa sia successo, e molti spiegano il tutto come una metafora per dire che la donna stata trasformata in una Ghoul per molti anni prima di essere definitivamente abbracciata forse da un Toreador, Ventrue oppure un Lasombra. Trent'anni più tardi, quando Lucca sarà colpita da un'epidemia di peste, Lucida scomparirà nel nulla.

San Galgano

(Siena)

L'Abbazia di San Galgano sorge soltanto ad una trentina di chilometri da Siena. Si tratta di un edificio in rovina, privo del tetto in cui tuttavia è custodita una spada che appare letteralmente conficcata nella roccia sottostante.

La leggenda più famosa narra come sia stato San Galgano ad aver conficcato l'arma nel terreno all'apice della propria conversione al cristianesimo, sebbene alcuni storici considerano la storia molto più antica. Fin dai tempi dell'Antica Roma infatti alcuni fra i Ventrue più illustri erano soliti radunarsi in questo luogo, attorno ad una grossa roccia circolare su cui sarebbe stata edificata qualche secolo più tardi la "Rotonda di Montesiepi" che ne avrebbe ereditato il nome.

Che cosa dire della spada invece? Secondo quanto riportato nelle poesie del tempo, ed ancor prima da incisioni contenute in diverse tombe etrusche, l'arma sarebbe appartenuta al leggendario Salubri Mokur che avrebbe con sigillato proprio con questo prezioso oggetto una delle porte dell'inferno che si affacciava sulla penisola.

Castello di Sammezzano

(Firenze)

Costruzione eclettica in un sorprendente stile moresco, gli storici ancor oggi sono in forte disaccordo su quale siano le vere origini dell'edificio. Da un lato c'è chi sostiene come fosse stato già edificato nell'Età Etrusca; dall'altro gli storici datano le sue origini ai Secoli Bui, quando una cellula di Assamiti raggiunse la vicina Pisa.

La leggenda narra come i Figli di Haqim ne abbiano fatto a lungo il proprio quartier generale in Toscana, non esitando a sbarazzarsi di chiunque intralciasse i loro piani. Si vocifera che grazie alle rotte marittime fossero riusciti ad accumulare al suo interno ingenti ricchezze e fortune, fra cui oggetti trafugati in tutto il Mediterraneo. Quando la voce raggiunse alle orecchie del Principe Alanus una coterie della vicina Firenze prese d'assalto il castello, trucidando tutti i suoi occupanti.

L'unico che riuscì a sopravvivere fu un anonimo ghoul che raggiunse Pisa rivelando ai suoi soccorritori come all'interno del palazzo fosse nascosta una stanza segreta contenente tutto ciò che avevano saccheggiato negli ultimi anni. Ancor oggi nessuno può dire se ciò sia vero oppure corrisponda ad un malcelato tentativo della creatura di convincere i suoi nuovi alleati a riprendere con la forza quella che era stata casa sua.

Tempio di Afrodite

(Ancona)

Costruito sull'acropoli da cui domina tutta la valla circostante, il Duomo di Ancona non è altro che una stravagante chiesa cristiana costruita secondo un raffinato stile gotico-bizantino. I fratelli sembrano concordare sul datare la sua costruzione attorno al terzo secolo a.C. quando altro non era che il più grande tempio dedicato ad Afrodite dell'Adriatico. Dopo svariate ristrutturazioni al suo interno vennero edificate durante i Secoli Bui due diverse camere sepolcrali: la Cripta delle Lacrime e quella dei Protettori in cui si troverebbero ciò che rimane di due anziani vampiri un tempo in torpore.

La leggenda narra dello scontro in città fra due filosofie di Lasombra: l'uno più incline alla politica e di estrazione cristiana; l'altro più dedito alla ricerca del piacere e vicino alla tradizione pagana della città. Si vocifera che i corpi che giacciono nel Duomo di Ancona non siano altro che ciò che resta dei due profeti che in tempi antichi si affrontarono in città, ma non esiste alcuna prova a riguardo.

Lago di Pilato

(Ascoli)

Situato da qualche parte sui Monti Sibillini il piccolo lago deve il suo nome alla leggenda secondo cui sprofondò al suo interno il corpo di Ponzio Pilato senza più tornare a galla. Considerato indegno di ricevere le normali esequie previste dal ritus romano, la storia narra come il suo cadavere sia stato trascinato per buona d'Italia come gesto di estrema umiliazione. Forse per caso, forse per adempiere ad una volontà superiore, i buoi che trascineranno il corpo imboccheranno proprio il sentiero che portava all'acquitrino, gettandosi poi al suo interno. Nonostante la morte fosse giunta da molti giorni le sue acque si sarebbero tinte di un color rosso porpora mentre il Pretoriano che stava cercando di recuperarlo finì col tramutarsi in pietra immergendosi.

Da questo momento in poi della storia il Lago di Pilato inizierà ad essere considerato un luogo sinistro e raccapricciante, alimentando le voci che lo avrebbero inquadrato come una delle porte verso gli inferi. Se già nell'Antica Roma infatti i villaggi nelle vicinanze offrivano prigionieri e criminali in sacrificio al demone ancestrale che si vocifera vi dimorasse, nei Secoli Bui la sua fama crebbe ulteriormente, diventando una vera e propria "mecca" per streghe e necromanti che lo raggiungevano per consacrare i loro libri al demonio.

Parco dei Mostri

(Roma)

La storia risale al '1542 quando Pier Francesco Orsini (detto Vicino) pensò bene di realizzare una grandiosa e monumentale "opera" che andasse a costituire il suo lascito ai posteri. Una volta costruito il maestoso palazzo che ancor oggi domina sull'intera vallata il nobile romano ebbe un'intuizione geniale: trasformare i giganteschi blocchi di pietra di cui era costellato l'immenso giardino in una lunga serie di mostruose statue.

Fu proprio Pier Francesco Orsini in persona a disegnare statua per statua, decidendone l'ubicazione secondo un preciso schema volto a simulare un percorso iniziatico. Nacque

così il “Parco dei Mostri” che secondo i meglio informati sarebbe stato ispirato da un famoso testo del tempo: l’Hypnerotomachia Polyphili. Una narrazione in chiave ermetico/allegorica di un sogno interminabile in cui il protagonista avrebbe cercato di ingannare la morte per ricongiungersi alla propria amata. Alla morte di Vicino i suoi discendenti fecero ben presto ritorno a Roma, mentre Malkavian, Toreador e Tzimisce si litigarono a lungo la proprietà dell’incredibile proprietà. Oltretutto, nonostante fosse abbandonato, si vocifera che molti testimoni abbiano incontrato sul loro cammino l’antico proprietario del sito intento ad ammirare e curare le preziose opere, recitando come un mantra una delle frasi per cui divenne celebre in vita: nulla è eterno ... solo la pietra, forse.

Galeria Antica

(Roma)

La cosiddetta “Città Morta” rappresenta ancor oggi un enigma anche per i fratelli. Sebbene molti archeologi attribuiscono la sua fondazione alla Civiltà Etrusca, potrebbe essere stata fondata dalla misteriosa popolazione dei Galerii attorno al V secolo a.C. Nel corso della storia ebbe un’esistenza piuttosto travagliata.

Città fiorente in epoca romana, venne abbandonata durante il III secolo durante le invasioni barbariche, per poi essere ripopolata nei Secoli Bui. Distrutta dai corsari Lasombra nel IX secolo finì con l’essere ricostruita dai Conti di Galera. Durante la metà del XVIII secolo iniziarono a verificarsi strani ed inspiegabili fenomeni che culminarono in una moria misteriosa che decimò i suoi abitanti che si resero protagonisti di una fuga rocambolesca. Tavole ancora imbandite, aratri nei solchi e persino cadaveri prossimi alla tumulazione vennero di punto in bianco abbandonati laddove si trovavano senza un motivo apparente. Cosa sia accaduto nessuno lo sa.

La Cripta dei Cappuccini

(Roma)

La Cripta dei Cappuccini si trova a Roma, e più precisamente sotto la Chiesa di Santa Maria della Conciliazione. Nonostante la sua costruzione sia avvenuta attorno al ‘1600 la struttura sottostante sembrerebbe far parte di un complesso molto più antico che risalirebbe all’Antica Roma. Proprio per questo motivo il grande ossario che ospita al suo interno non soltanto sembra contenere i resti dei monaci del vicino convento, quanto tutto ciò che rimane dei primi cristiani che raggiunsero la capitale: ossa, stracci ed effetti personali che talvolta irradiano la vera fede.

Gli unici fratelli che nel corso della storia sono stati capaci di avventurarsi all’interno di questi ambienti ancestrali furono i Cappadociano che fecero della Cripta dei Cappuccini il loro rifugio principale nell’Urbe Aeterna. Reduci dalla guerra contro il Clan Nosferatu per il controllo del sottosuolo finirono con il ritirarsi al suo interno, cessando ogni attività qualche anno prima la Congiura di Isacco si andasse a consumare.

Nel corso dei secoli decine di vampiri sono scomparsi al suo interno, finendo per essere considerato alla stregua di un luogo oscuro e maledetto che ha fatto nuovamente parlare di sé all’indomani del 1999, quando un’improvvisa ed anomala fluttuazione dell’Oltretomba sembra essersi verificata proprio nelle sue vicinanze.

Pozzo di San Patrizio

(Orvieto)

Ancora scosso per il Sacco di Roma del 1527 Papa Clemente VII era diventato ansioso e paranoico all'idea che i Lanzichenecchi potesse tornare nella capitale. Castel Sant'Angelo non si era rivelato all'altezza della situazione e così il pontefice finanziò ingenti lavori di ammodernamento e ristrutturazione ad Orvieto dove con lui sarebbe dovuta rimanere l'intera corte pontificia.

La più maestose delle opere previste era un profondo pozzo che potesse fungere da serbatoio per le acque in caso di assedio: alto 62 metri, largo 13, vantava due scalinate elicoidali di ben 248 gradini su cui si affacciavano 72 finestroni. La famosa leggenda narra come il Pozzo di San Patrizio sia stato realizzato seguendo le istruzioni di una volontà superiore: al suo interno i pellegrini avrebbero potuto espirare i loro peccati, entrando in contatto con il mondo spirituale e vedere con i propri occhi quali pene e tormenti li attendevano all'inferno.

Dopo uno straordinario successo iniziale per qualche strano motivo il sito venne chiuso da Papa Paolo III e persino il Clan Nosferatu che da sempre spadroneggiava in città evitò di prenderne il controllo. Alcuni azzardano l'ipotesi che per la sua natura il luogo abbia iniziato ad irradiare la cosiddetta "vera fede" spingendo così i vampiri a starne ben distanti; altri parlano di come un matusalemme ne abbia fatto la propria dimora. Infine come sempre c'è chi ipotizza che possa trattarsi di una scorciatoia verso gli Inferi.

I Libri Sibillini

(Sconosciuto)

Nell'Età Antica una delle figure centrali della vita spirituale della civiltà occidentale era la Sibilla Cumana. Come il nome può suggerire questa figura piuttosto risiedeva a Cuma e godeva di un rispetto ed un'autorevolezza fuori dal comune. Oltre che attribuirgli capacità divinatorie e di preveggenza si diceva che questo prestigioso personaggio fosse in diretto contatto con il Dio Apollo di cui ne era il portavoce sulla terra.

La sua parola quindi era legge. Durante tutta la sua vita la Sibilla era rilegata ad una vita casta e pura, in cui non soltanto avrebbe risposto per enigmi ed indovinelli a coloro che le porgevano una qualche domanda, ma sarebbe stata chiamata a trascrivere ciò che profetizzava su fogli di papiro, palma o pergamene che sarebbero andati a costituire i cosiddetti Libri Sibillini. Ambito da molti fratelli questo testo veniva considerato uno dei documenti più preziosi e ricercati dell'antichità, in quanto si vocifera che raccogliessero preziosi dettagli sul futuro del genere umano. Sebbene secondo la tradizione l'opera sia andata perduta nel Grande Incendio del Campidoglio del 83 a.C. la leggenda narra come un Malkavian abbia raccolto ciò che ne era rimasto dai ruderi ancora fumanti del Tempio di Giove Capitolino, dividendo poi i frammenti ai suoi consanguinei della penisola.

Quello che sembrerà essere tuttavia un gesto più che generoso avrà un significato ben più oscuro: basterà infatti soltanto leggere una singola strofa contenuta al suo interno per perdere la ragione, finendo divorati completamente dalla pazzia.

Akkoddi

(Sassari)

Akkoddi, o Monte d'Accoddi, è un importante sito preistorico risalente all'epoca prenuragica che sorge nella Nurra, a qualche chilometro da Sassari. Costruito attorno al IV millennio a.C. probabilmente dalla Cultura di Ozieri, oltre che la presenza di necropoli, nuraghi, menhir e dolmen, è soprattutto famoso per la presenza dell'unico Ziggurat mesopotamico presente nel vecchio continente. La leggenda narra di come un misterioso re mesopotamico di nome Uruk fuggì per qualche motivo dalla sua terra, stabilendosi proprio in Sardegna con buona parte della sua tribù che realizzò proprio lo Ziggurat dedicandolo alla Luna anziché al Sole. Una notte Uruk venne svegliato da una donna bellissima che gli chiese di mostrargli il suo tempio, ma il re declinò. La creatura tornò per molte notti facendo la stessa richiesta finché non si adirò preannunciando come ben presto sarebbe arrivata una tempesta che avrebbe raso al suolo l'intero villaggio. Lilitu o Lilith si congedò quindi dall'uomo rivelando il suo vero nome, e spiegandogli che non si sarebbero mai più rivisti, se non alla fine dei tempi, quando sarebbe tornata per restare per sempre.

Castel del Monte

(Isernia)

Costruito nel 1290 in provincia di Andria, vicino Isernia, Castel del Monte è un castello unico nel suo genere attorno a cui sono circolate decine di leggende, storie e racconti. La struttura ottagonale e le otto torri che si intersecano ai suoi angoli, le otto stanze in cui è diviso ciascun piano hanno un significato ben più profondo di quello che può sembrare. Secondo la tradizione cristiana infatti l'ottagono è la figura risultante dall'intersezione fra quadrato e cerchio, simboli della perfezione umana e di quella divina, la cui unione andrebbe a simboleggiare il Cristo quale esempio di vero uomo e vero Dio. Secondo quella pagana l'otto invece rappresenterebbe l'acqua ed i rituali di fertilità alla Madre Terra, nonché il pianeta Venere che non casualmente completa il suo ciclo ogni otto anni. La leggenda narra così come Castel del Monte sia stata costruita seguendo antichissimi dettami esoterici volti a sfruttare quelle linee di forza mistiche prese in considerazione da molte religioni dell'antichità fra cui la stessa religione cristiana ai suoi primordi. Ad ogni modo a far costruire l'edificio sembra fossero stati i Templari con l'intento di custodire e proteggere una reliquia importantissima, forse un oggetto legato al mondo cristiano o probabilmente un "qualcosa" di ancora più antico. Nel corso della storia l'edificio è passato più volte dalle grinfie dei Lasombra, Banu Haquim, Ventrue e Tzimisce senza tuttavia che questi lignaggi ci restassero per più dello stretto necessario.

La Figlia di Dracula

(Sconosciuto)

Sebbene quando parliamo del Conte Dracula sia piuttosto difficile discernere realtà e finzione, la presenza in gran segreto della sua figlia di Vlad Tebes III sembra essere stata confermata da più fonti storiche e documenti. Maria Balsa venne adottata nel 1479 da Ferdinando d'Aragona, Re di Napoli, sposandosi poi con Giacomo Alfonso Ferrillo facendo fondere il suo stemma di famiglia col proprio. Fu così che nacque il blasone a

forma di drago proprio del casato nobile napoletano. La storia ci rivela come la principessa slava mantenne il segreto fino alla vecchiaia, seguendo quando era ormai adulta il marito a Potenza dove fece realizzare decine di statue ed affreschi nella Cattedrale di Acerenza che avrebbero ripercorso da vicino la storia della propria famiglia d'origine. Il suo intento non era soltanto quello di testimoniare come il proprio patrigno avesse voltato le spalle a Dio, quanto cercare di prendere le distanze dagli orrori di cui si era reso protagonista in vita. Nel corso degli ultimi anni sta prendendo sempre più piede l'ipotesi che Vlad Tebes III in persona abbia raggiunto il Sud Italia per incontrare la figlia, soprattutto grazie ai cavalieri del misterioso Ordine del Drago, ma ancor oggi nessuno storico ha elementi per dire se ciò sia vero oppure no.

Raimondo di Sangro

(Napoli)

Raimondo di Sangro nacque agli inizi del '700 e fa parte di quel tipo di personaggi storici che stentiamo a classificare all'interno di una categoria ben precisa: massone, letterato, scultore, pittore, medico, alchimista, chimico, occultista, ingegnere ed architetto. Così come altri geni del suo calibro decine di storie e leggende lo circondano, comprese le dicerie sulla sua presunta morte nel 1771 quando cadde vittima di uno dei suoi preparati chimici. Sembra che all'apice della sua carriera sia riuscito a destreggiarsi a tal punto nell'alchimia da riuscire ad alterare facilmente la materia stessa delle cose: un esempio sotto gli occhi di tutti sarebbe stato il cosiddetto Cristo velato il cui sudario si vocifera esser stato realizzato proprio grazie alle sue tecniche straordinarie. Altre opere che fecero molto discutere furono le "macchine anatomiche" e cioè manichini umanoidi che lasciavano intravedere tutto ciò che si trovava all'interno di un corpo umano. Le statue furono talmente dettagliate e precise da spingere molti a puntare il dito contro il loro costruttore, sostenendo come si trattasse in realtà di veri e propri corpi umani imbalsamati. Non è chiaro se il Principe di Sansevero agisse per conto di un fratello, fosse stato un semplice ghoull oppure era stato abbracciato da qualcuno. Il Clan Tremere, Tzimisce e Toreador si litigarono a lungo la fedeltà di questo intrigante personaggio il cui clan ancor oggi resta un'incognita per molti fratelli.

Kalot Enbolot

(Agrigento)

Kalot Enbolot è un castello che sorge a qualche chilometro da Agrigento, costruito sui ruderi di un antico tempio in cui si trovava l'Oracolo di Venere. Conosciuto come Qal'at al-Bellut o Fortezza delle Querce venne distrutto nel 840 da quegli Arabi che andarono poi a fondare l'Emirato di Sicilia. In concerto con quanto descritto dallo storico Erchemperto quando la collusione fra Landolfo II ed il Califfo Abu-I'Kal-Aghlab-ihm-Ibraim sarà evidente a tutti fuggirà, raggiungendo proprio l'Isola. Fra le macerie il Duca di Benevento celebrò uno spaventoso rituale di magia volto a scagliare nel cielo una raccapricciante stella insanguinata che venne avvistata da buona parte delle coste del Mar Mediterraneo. Kalot Enbolot venne ricostruito dai saraceni, diventando un luogo di indicibile sofferenze: nel giro di qualche mese iniziò a torturare prigionieri, sventurati e condannati a morte che

capitavano fra le sue mani. Si vocifera che le stanze all'interno della costruzione fossero completamente imbrattate dal sangue delle sue vittime, sacrificate unicamente per compiacere gli antichi demoni a cui si era legato. Quando nel 1090 si consumò l'invasione Normanna Kalot Enbolot sarà distrutto e nel giro di qualche anno sarà ricostruito il Castello "nuovo" sulle pareti del quale nel 1920 si arrampicherà il famoso Aleister Crowley, cercando di evocare la famosa bestia dell'apocalisse. Da questo momento in poi la fama di questo luogo aumenterà a dismisura, diventando una vera e propria "mecca" per occultisti ed esoteristi fra cui alcuni dei principali esponenti della controversa Società.

Villa Palagonia

(Palermo)

Costruita vicino Palermo, venne edificata nel 1715 dal Principe Francesco Ferdinando Gravina Cruyllas. L'edificio dalle dimensioni piuttosto ragguardevoli balzò fin da subito agli onori della cronaca a causa delle decine di statue e strane raffigurazioni di cui era disseminata. La leggenda vuole che siano state fatte scolpire dal nipote di Gravina – il negromante - per tenere lontani i curiosi ed evitare che le sue creazioni potessero fuggire: si vocifera persino che una volta che vennero costruite nella campagna circostante si registrarono epidemie, carestie, aborti. Nessuno sa dire che cosa si celasse dentro il misterioso palazzo. Alcuni parlarono apertamente di una creatura che ricordava da vicino il famoso mostro di Frankenstein; altri spiegano come vi fosse un gigantesco laboratorio fra le cui sale si aggiravano esseri aberranti ottenuti incrociando il sangue di diversa natura. Descritto da Goethe alla stregua di un folle ciarlatano, il negromante venne ricordato come il lucido consigliere del Re di Napoli, persino benvenuto alla Corte di Spagna, per conto del quale ricoprì svariate cariche politiche di responsabilità. Scomparso attorno al 1788 si racconta come le sue stravaganti creazioni siano rimaste laddove li avevano lasciati, aspettando con ansia il ritorno del loro creatore.

I Benandanti

(Sconosciuto)

I 'buoni camminatori' andarono a diffondersi in tutto il Friuli Venezia Giulia attorno al XVI-XVII secolo con l'intento di proteggere le comunità da tutto ciò che li poteva minacciare. La leggenda narra come in origine si trattava di un piccolo gruppo di maghi che sosteneva e promuoveva gli ideali cristiani, combattendo in qualità di "braccio armato" della Chiesa di Roma contro ogni genere di essere soprannaturale: streghe, fantasmi o vampiri. Purtroppo questo "esercito" non autorizzato non piacque agli alti vertici dello Stato Pontificio, che non potevano di certo tollerare l'esistenza di un gruppo indipendente che in qualche modo trascendeva dalla loro autorità, ed alla fine inviarono la Santa Inquisizione ad indagare. Catturati e bruciati sul rogo così come le creature che avevano giurato di distruggere il gruppo di maghi fece un deciso passo indietro rispetto alle posizioni che avevano assunto fino a qualche anno prima, riscoprendo tradizioni ed usanze dimenticate da molte migliaia di anni. Si vocifera che la piccola cabala sia scomparsa nelle sconfinite foreste che riempivano le Alpi Orientali, scoprendo ben presto di trovarsi molto più a loro agio fra le creature di Madre Terra che fra gli altri esseri umani.