

CRONACHE  
D'OMBRA





[www.cronachedombra.it](http://www.cronachedombra.it)

# INDICE

Il progetto Cronache d'Ombra .....	04
Cos'è un Vampiro .....	10
I segreti della stirpe di Caino .....	12
La gerarchia dei Cainiti .....	14
Le grandi sette .....	16
La Camarilla .....	16
Il Sabbat .....	22
Gli Anarchici .....	28
Gli abitanti del Mondo di Tenebra .....	29
Storie dal vecchio continente .....	32
Il reame di Milano .....	33
Il principato imperiale di Mantova .....	35
Il principato di Trento .....	36
Il dominio di Pavia .....	37
Il vescovato di Monza e Brianza .....	38
Il principato di Lodi .....	40
Le lande di Bolzano .....	41

# IL PROGETTO CRONACHE D'OMBRA

“Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione”

È partendo da questa grande massima del filosofo ellenico Platone che l'associazione culturale Cronache D'ombra ha deciso di cimentarsi in questo progetto, che si propone di coinvolgere all'interno delle proprie attività ricreative tutte quelle comunità che risiedono all'interno del nostro magnifico panorama nazionale. L'associazione Cronache d'Ombra fonda la sue radici all'interno di una cronaca di Gioco di Ruolo dal Vivo che propone vicende collegate all'universo narrativo di Vampire the Masquerade e di Mondo di Tenebra attualmente presentate ad una vasta comunità di associati all'interno della città di Milano e del suo hinterland. Dalla sua creazione nei primi mesi del 2011 il collettivo organizzativo ha sviluppato una complessa e dettagliata serie di eventi a tema, dedicati ovviamente a questo gioco, collaborando anche con altre realtà presenti all'interno del panorama Regionale che hanno deciso di affiancare e prendere parte al nostro progetto integrandosi in questa grande ambientazione.

Vi piacerebbe provare un'esperienza diversa intraprendendo una storia in cui interpretate davvero le azioni dei eroi immaginari? Siete un gruppo di amici amanti del Gioco di Ruolo? Partecipate con una comunità ad eventi di questo genere collegati al mondo delle Creature delle Tenebre? Vi piacerebbe

gestire/aprire/sviluppare le vostre idee anche al di fuori del solito tavolo da gioco del lunedì sera ma non avete strutture, conoscenze o tempo per costruire un vero e proprio progetto? Bene, allora aprite le orecchie e vedrete che anche voi rimarrete stupiti dalla nostra idea.

## L'UNIVERSO “CRONACHED'OMBRA”

Un regolamento semplice e di facile applicazione che permette a chiunque di poterlo utilizzare al meglio con una breve lettura, un'ambientazione accattivante in cui immedesimarsi e delle location esclusive sempre a disposizione sono solo alcune delle particolarità che il nostro collettivo mette a disposizione per intrattenere gli associati e i nostri ospiti. Attraverso il nostro universo informatico inoltre, che potrete visionare all'interno del nostro sito [www.cronachedombra.it](http://www.cronachedombra.it), e la gestione di un imponente sistema multimediale, tutti coloro che desiderano partecipare alla nostra realtà di gioco possono tenere costantemente sott'occhio i vari avvenimenti che si ripercuotono all'interno dell'ambientazione. Avventure dicerie, territori, conquiste, il mondo attuale è a disposizione di tutti visto attraverso gli occhi delle creature della notte in cui dominano i retroscena e gli avvenimenti più inconsueti. Sono state così create delle vere e proprie comunità di gioco che coesistono all'interno di un unico universo ambientativo organizzando eventi indipendenti e intervenendo a loro piacimento all'interno delle varie serate proposte dai vari ambienti di gioco. Ogni

iscritto a questa grande comunità può così partecipare con il suo personaggio a tutti i vari eventi proposti all'interno delle varie realtà nazionali che condividono il nostro progetto. È un'innovazione grandiosa per i consueti canoni in cui si sviluppa il GDR classico, una realtà mastodontica a cui tutti possono partecipare. Non vi sono limiti preposti a questa struttura, tutto si può fare con grande passione, tanta fantasia, e una pizzico di organizzazione.

## IL SISTEMA MULTIMEDIALE “CRONACHE D'OMBRA”

È all'interno della nostra pagina multimediale [www.cronachedombra.it](http://www.cronachedombra.it) che tutti gli associati e i visitatori potranno visualizzare le varie informazioni e i progetti che il nostro corpo master ha in serbo per voi. La schermata della home page permetterà una semplice esplorazione del sito indicando con le varie icone presentate al suo interno tutte le informazioni sui nostri eventi.

Il primo passo necessario per esplorare tutte le varie sezioni protette ed accedere davvero all'interno della nostra comunità sarà registrarsi utilizzando, l'apposita icona “REGISTRATI”.

Sarà così possibile a costruire il vostro personaggio, essere informati sulle varie date in cui si svolgeranno gli eventi, osservare la nostra GALLERY e conoscere i nostri PARTNER, quelle realtà con cui la nostra associazione ha stretto una collaborazione che ci supportano/supportiamo per permettere la condivisione di queste realtà ludiche.

Oltre alle varie cartelle informative, presso l'icona "DOWNLOAD", posta nella zona superiore dello schermo sarà possibile scaricare il nostro regolamento e la nostra ambientazione con cui verrete immediatamente catapultati all'interno di questo mondo. Sempre in questo paragrafo sarà inoltre possibile ricevere i contatti diretti per l'installazione dell'applicazione CDO sul vostro smartphone con cui poter tenere sempre sotto controllo le nostre novità.

Nella sezione "AREA PERSONALE" invece si comincerà ad entrare davvero all'interno del nostro universo potendo accedere alla schermata di creazione del vostro personaggio in cui potrete, attraverso un comodo sistema multimediale di assegnazione punti creare la vostra SCHEDA PG, tenere sempre sotto controllo i DETTAGLI del vostro Personaggio, Inserire il suo BACKGROUND e quello dei vari alleati che collaborano con lui e spendere i PX, assegnati regolarmente dal nostro staff.

## **IL GDR ONLINE di CRONACHE D'OMBRA**

L'ultima sezione, non ancora esplorata all'interno del nostro sistema multimediale è appunto quella dedicata al GDR Online, la vera ossatura su cui si costituisce l'Ambientazione Generale della nostra cronaca. Qui, tutti i vari gruppi di gioco possono condividere le informazioni, mantenersi in costante contatto tra di loro e comunicare a seconda delle proprie necessità. È in questa realtà che

costruiscono il proprio universo coloro che non riescono a partecipare con costanza ai nostri eventi live ma che vogliono comunque lasciare il loro segno all'interno di questo universo.

Milano, Varese, Pavia, Trento, Mantova, e tutte quelle realtà che aderiranno alla nostra Ambientazione saranno esplorabili e visitabili a piacimento come se il vostro personaggio si trovasse effettivamente in quel luogo. Ogni giocatore potrà muoversi nella notte attraverso delle semplici mappe delle zone in questione in cui sarà possibile visionare i territori occupati dai figli della notte locali ed interagire con loro attraverso le chat comuni o le chat personali.

È prendendo in analisi la Mappa costituita per il Reame di Milano e le sue varie funzioni che sarà possibile comprendere quali siano le varie opportunità proposte da questo sistema online.

Tutti i giocatori potranno così immedesimarsi nelle realtà che influenzano il territorio, le zone in cui la famiglia Giovanni mantiene il suo dominio, le zone influenzate dalla setta del Sabbath o i principati in cui la potente Camarilla impone le sue leggi. All'interno della Mappa appariranno così le varie strutture presenti in loco, come La Domus di Milano di Rho, dove si radunano gli esponenti della famiglia Giovanni e i membri del Reame di Milano, oppure L'Esath di Monza, dove si radunano i membri del Sabbath. Queste località potranno essere visitate Online attraverso le CHAT ROOMS, situate nella parte inferiore della schermata, che fungeranno da riferimento per le varie strutture presenti sulla mappa e qualora il personaggio volesse accedervi potrà comunicare con tutti coloro

che fanno parte del medesimo gruppo e giocare con loro come se stessi interpretando il suo personaggio. Attraverso le CHAT PRIVATE invece, i giocatori potranno interagire tra loro come se i loro rispettivi personaggi comunicassero attraverso le linee telefoniche, e-mail oppure desiderassero effettuare interazioni private tra loro.

## **LA BACHECA DELLE COMUNICAZIONI e LE DICERIE**

Per costituire una realtà ancora più coinvolgente tutti coloro che parteciperanno alla nostra Cronaca potranno restare costantemente informati su quello che succede all'interno dei propri territori e delle proprie realtà di gioco attraverso un sistema di icone multimediali che permette il costante monitoraggio delle dicerie (le voci che circolano all'interno di un territorio) o delle eventuali comunicazioni pubbliche. Questa particolare sezione permetterà quindi di restare costantemente aggiornati sulle situazioni generali ricavando notizie più o meno importanti su quello che succede all'interno di specifici ambiti pubblici o privati (Bassifondi, Polizia, Scienze, Accademiche, Finanza, Informatica, Legge, Mass Media, Medicina, Occulto, Politica, Clero e Trasporti) oppure per ricevere aggiornamenti e comunicazioni dai governatori dei vari domini della Camarilla, del Sabbath o della famiglia Giovanni.

## **LE GIOCATE LIBERE, PERSONALI,**



## LE QUEST e LE SERATE DI GIOCO

I personaggi potranno comunicare tra loro e interagire a loro piacimento all'interno delle chatrooms pubbliche o Private mediante le GIOCATE LIBERE. Queste dovranno rispettare le regole previste per le interazioni online ma non saranno in alcun modo guidate da un Master e non necessiteranno in alcun modo della loro presenza per essere effettuate. Date libero sfogo alla vostra fantasia e alla vostra capacità interpretativa, comunicate con i vostri contatti, entrate in contatto con gli altri abitanti del territorio etc. All'interno delle QUEST o delle serate di Gioco invece i giocatori saranno seguiti dal corpo Master all'interno di veri e propri eventi online che si verificheranno in determinate serate ed avranno una durata prestabilita prima di concludersi. Questi avvenimenti saranno molto interessanti per osservare, seguire o partecipare alle vicende più salienti di un territorio o semplicemente per continuare la vostra campagna ON-LINE. Qualora i giocatori invece desiderassero interagire con i propri contatti e alleati effettuando GIOCATE PERSONALI che non coinvolgeranno altri partecipanti alla cronaca sarà necessario utilizzare un apposita sezione all'interno delle CHAT ROOMS in cui cominciare direttamente con il corpo Master che valuterà l'esito delle vostre richieste. Queste giocate seguiranno ovviamente tutti i canoni classici delle giocate libere e dovranno essere scritte come se il personaggio stesso ne fosse l'autore.

## IL REGOLAMENTO DEL GDR ONLINE

Sia che si partecipi ad una QUEST, sia che si partecipi ad una GIOCATA LIBERA, è fondamentale tenere a mente alcune regole fondamentali che permetteranno di gestire al meglio le tempistiche di un turno, le azioni concesse e le comunicazioni interpersonali.

Nel GDR ONLINE la capacità di descrivere al meglio le azioni del proprio personaggio in maniera chiara, sintetica e descrittiva che rappresenti al meglio le intenzioni ed il modo in cui fisicamente il personaggio si presenta è la base per una corretta interazione. Non sarà necessaria essere prolissi nelle descrizioni superflue, ma non è neanche consigliabile essere superficiali. Per effettuare una buona azione bisogna narrare le gesta del proprio personaggio facendolo interagire con gli altri, mostrando il carattere, l'originalità nel modo di esporsi e farsi notare, rispettando la propria coerenza. All'interno delle interazioni pubbliche sarà necessario inoltre rispettare delle tempistiche di risposta pertanto qualora un giocatore decidesse di compiere una determinata azione, esprimere un proprio concetto o comunicare con un altro personaggio (o con un Master qualora le giocate fossero private) sarà necessario attendere la sua risposta prima di continuare la propria descrizione della scena. Queste regole si utilizzeranno ovviamente per tutte le strutture presenti all'interno del GDR approfittando del fatto che queste rimarranno nella memoria con la data in cui si svolgono dando così la possibilità di far

perdurare nel tempo una giocata (rispettando tuttavia un limite massimo), pur mantenendo fissa la data all'interno dell'universo narrativo.

## COMPIERE AZIONI E COMUNICARE NELLE CHAT ROOM PUBBLICHE

L'azione è quel mezzo che potete sfruttare per descrivere i movimenti, i discorsi, i gesti o quant'altro che il personaggio effettua nel mondo in cui è inserito. Serve per poter interagire con altri personaggi o l'ambiente circostante nella stessa CHAT ROOM PUBBLICA ossia la locazione di Gioco dove si è presenti. Questo è e sarà sempre il mezzo con cui sarà possibile utilizzare questa finestra di GIOCO DI RUOLO PLAY BY CHAT. Un azione per poter essere correttamente inserita all'interno del contesto del GDR ONLINE deve rispecchiare certe "regole" che qui in seguito verranno riportate. È bene ricordare innanzitutto che tutte le azioni dovranno essere giocate in Terza Persona, al presente visto che il gioco si svilupperà in tempo reale così come le azioni dei personaggi.

Per compiere un'azione corretta sarà importante rispettare queste regole:

- NOME DEL PG: Posto all'inizio della conversazione per permettere ai presenti di comprendere chi sia presente in quel posto.
- TAG POSIZIONE: Viene messo tra parentesi quadre [Locazione] e va a descrivere il luogo in cui il vostro personaggio si trova rispetto alla chat in cui state giocando.

- AZIONE: il fulcro di tutto è appunto la descrizione di quello che volete far fare al vostro personaggio che può essere un movimento, un gesto, un'azione ben descritta nei dettagli e con un italiano corretto porta sempre, in base alle reazioni avversarie, ad un ottimo risultato.

- PARLATO: insieme al tag di posizione e l'azione vera e propria si può unire il parlato che viene messo tra i simboli maggiore e minore della tastiera “ parlato “, aprendo da una parte e chiudendo dall'altra, così facendo il proprio personaggio potrà essere ascoltato da tutti.

## **INTERAZIONI e COMBATTIMENTI**

All'interno del sistema di gioco Online non sarà prevista in alcun modo la possibilità di effettuare combattimenti o interazioni belliche tra Personaggi Giocanti. Queste dovranno essere gestite in ogni caso attraverso un'interazione Live sotto l'osservazione di un Master. Questa scelta è stata fatta per privilegiare comunque l'aspetto LIVE di questa ambientazione che offre vastissimi spunti per costituire una cronaca avvincente Online ma che comunque si basa su eventi di GRV. Questa regola tuttavia non vale per coloro che gestiranno il proprio principato o la loro cronaca unicamente utilizzando il sistema Online che potranno gestire queste situazioni utilizzando i sistemi previsti per le normali interazioni tra chat. È importante tuttavia sottolineare che queste situazioni si potranno verificare unicamente tra PG facenti parte dello stesso

nucleo di gioco e non tra Personaggi appartenenti a realtà diverse situate in territori diversi.

Es: Flavio, il Brujiah partecipa alla cronaca che si svolge all'interno del dominio di Novara e decide che è giunto il momento che Antonio il Ventrue, debba pagare per avergli messo i bastoni tra le ruote. Organizza con il master locale una giocata in cui sulla piattaforma GDR i due interagiscono tra di loro. Essendo tutte e due parte della stessa Cronaca e facenti parte dello stesso nucleo di gioco l'azione si potrà svolgere seguente lo schema previsto per l'interazione Online. Questo tuttavia sarà concesso solo se la Cronaca di Novara non potrà in alcun modo far effettuare tale azione all'interno di un contesto di GRV. Qualora Flavio, invece, decidesse di andare a far visita a Valeriano, il mentore di Antonio residente all'interno del Principato di Mantova per far fuori tutta la “famiglia” del suo nemico giurato, dovrà partecipare ad un evento live del Gruppo di gioco di Mantova e giocarsela al meglio delle proprie possibilità.

## **LA COMUNITA' DI CRONACHE D'OMBRA: DOMANDE E RISPOSTE**

- COME POSSO CONOSCERE LE VARIE REALTÀ PROPOSTE DALL'ASSOCIAZIONE CRONACHE D'OMBRA? Iscriviti al nostro sito, contattaci all'interno della nostra pagina Facebook e potrai tenere costantemente sotto osservazione gli eventi proposti dai vari gruppi di gioco.

- COME POSSO PARTECIPARE AD UN'ATTIVITÀ PROPOSTA DALL'ASSOCIAZIONE?

All'interno delle nostre pagine multimediali sarà sempre possibile conoscere le eventuali date preposte per i nostri eventi, incontri o semplicemente trovare il nostro recapito informatico [cronachedombra@gmail.com](mailto:cronachedombra@gmail.com) o i nostri contatti facebook in cui potrete scrivere in privato. Un'eventuale partecipazione al nostro primo evento non obbligherà in alcun modo il nuovo partecipante ad iscriversi all'associazione ma sarà tuttavia obbligato ad iscriversi al sito e a compilare la propria scheda personaggio. Dal successivo evento per continuare la nostra cronaca sarà necessario iscriversi all'associazione ed inviarci un breve Background del proprio personaggio.

- COME POSSO UTILIZZARE IL SISTEMA INFORMATICO?

All'interno del nostro sito sarà possibile scaricare regolamento e ambientazione del nostro panorama live e essere guidati nella creazione di un personaggio attraverso la compilazione multimediale di una scheda. Scaricando in seguito la nostra applicazione sullo smartphone e sarà sempre possibile portare con sé la scheda del proprio personaggio, le varie dicerie locali descritte all'interno del sito e i contatti costruiti con gli altri giocatori.

COME POSSO INTERAGIRE CON ALTRE CRONACHE FACENTI PARTE DELLA STESSA AMBIENTAZIONE? Sarà opportuno contattarli per definire al meglio l'esito delle vostre azioni e eventualmente provvedere ad un incontro/gestione

della stessa attraverso la piattaforma multimediale che dovrà essere utilizzata in maniera obbligatoria qualora ci si desidera muovere in altre zone occupate.

- ESISTERANNO DICERIE PER TUTTI I TERRITORI?

Ovviamente sì! Lo staff direttivo si prodigherà affinché periodicamente siano rilasciate dicerie locali, regionali, personali e nazionali che ognuno potrà visualizzare sul rispettivo computer o smartphone a seconda della zona in cui gioca.

- COME POSSO COSTRUIRE UNA REALTÀ DI GIOCO INDIPENDENTE ALL'INTERNO DELL'AMBIENTAZIONE? Presentaci la tua proposta in modo da poter organizzare insieme la tua realtà locale rispettando i canoni preposti dal GDR Vamire the Masquerade e dalle altre realtà facenti parte del territorio. Lo staff interno, insieme al collegio direttivo composto dai vari organizzatori degli eventi vi accompagnerà passo passo incaricando un nuovo referente del territorio, che ovviamente sarà uno di voi, della sua completa gestione. Sarà tuttavia necessario mantenere una particolare attenzione ai consueti canoni del buon gusto e effettuare un progressivo aggiornamento delle varie tematiche proposte all'interno della realtà in modo da poter diffondere le notizie relative alla stessa. La piattaforma regolistica sulla quale si concretizzeranno i nostri eventi nazionali sarà quella proposta dallo staff di Cronache D'Ombra Milano (scaricabile direttamente dal sito) ma nessuno vieterà ad eventuali associazioni già pre-esistenti di utilizzare

all'interno dei loro eventi e della zona di gioco un differente schema. Sarà tuttavia necessario creare un apposito sistema di conversione dati e comunque iscrivere il proprio personaggio all'interno del sito principale.

- COME FUNZIONA NEL DETTAGLIO COSTRUIRE UNA CRONACA ASSOCIATA A QUELLE GIÀ ESISTENTI ALL'INTERNO DELL'AMBIENTAZIONE?

Lo staff direttivo assegnerà ad un responsabile locale, scelto ovviamente da voi che avrà il compito di gestire la cronaca a suo piacimento e a cui verrà affidata la gestione di un PNG chiave per quel territorio come un primogenito della Camarilla molto influente, un Principe, Un Vescovo del Sabbath etc. Ogni responsabile avrà il compito di gestire un numero variabile di giocatori a seconda delle esigenze locali e potrà essere affiancato da altri collaboratori e referenti per rendere più performante e viva la cronaca locale. All'interno di ogni territorio, se non concordato preventivamente sarà possibile mantenere un massimo di 1 sola cronaca che dovrà rispettare i confini preposti dalle varie province regioni etc per le varie gestioni e le giocate locali indipendenti. Sarà necessario, come punto cardine per poter partecipare al meglio in questa realtà rispettare le varie tematiche ambientative proposte dagli altri gruppi di gioco pertanto sarà impensabile far intervenire PNG o gestire personaggi appartenenti alle altre cronache se non saranno questi a farlo in prima persona.

- QUALORA IO FACESSI IL REFERENTE DI

UNA CRONACA DOVRÒ/POTRÒ GESTIRE PIÙ PERSONAGGI NON GIOCANTI? PARTIRÒ ANCHE IO CON UNA SCHEDA DA 0?

La risposta a questa domanda varierà a seconda della zona in cui il vostro principato prendere piede, dal numero di giocatori che si affiancheranno alla cronaca e all'importanza del personaggio gestito. Ovviamente in base alla posizione che dovrà occupare il suddetto gli verranno assegnati dei punti esperienza bonus in creazione per permettergli di ricoprire in maniera logica la sua effettiva carica e far valere il suo status sugli altri appartenenti della comunità in loco oppure nelle altre zone.

- NON POSSO PARTECIPARE CON REGOLARITÀ AGLI EVENTI LIVE MA VOGLIO COMUNQUE SEGUIRE LA CRONACA GESTENDO UNA ZONA DI GIOCO, COME FACCIO?

Nessun problema! Attraverso un fantastico sistema di chat online ogni partecipante potrà utilizzare il sistema play by chat per comunicare eventualmente con i vari gruppi di gioco residenti all'interno delle altre comunità italiane (ovviamente qualora fosse riuscito a recuperarne effettivamente i contatti). Qualora una cronaca si sviluppasse solamente attraverso il sistema multimediale sarà necessario inviare agli altri gruppi di gioco un periodico aggiornamento sulla situazione locale del territorio (una volta ogni mese/due mesi) per permettere agli altri corpi master di aggiornare i personaggi in loco.

- MA IL PLAY BY FORUM È NECESSARIO PER



TUTTO? PERCHÉ NOI GIOCHIAMO CON IL NOSTRO GRUPPO A CASA DI MARIO E SU INTERNET NON CI PIACE...

NESSUN PROBLEMA. Gli eventi live proposte dalle realtà che attualmente partecipano a questa cronaca siano esse collegate al gruppo di Cronache D'ombra Milano, Cronache D'ombra Monza, Cronache d'Ombra Pavia, Sangue e Spettri Mantova sono a cadenza bimestrale pertanto sarà sufficiente aggiornare ogni mensilità il collettivo organizzativo dello staff di quello avvenuto all'interno del territorio. È implicito che gli avvenimenti successi all'interno di una rispettiva realtà di gioco dovranno rispettare i tempi effettivi del calendario pertanto in un arco di tempo di 30/60 giorni sarà difficile che avvengano numerosi avvenimenti che possano portare allo sconvolgimento tutte le comunità di gioco. Tuttavia potranno comunque essere effettuati anche intorno ad un tavolo se ciò vi aggrada.

- MA SE IO NON POSSO VENIRE AGLI EVENTI PERCHÉ ABITO IN UN POSTO SPERDUTO IL MIO PERSONAGGIO NON CRESCERÀ MAI GIOCANDO SOLO SUL SITO?

Il sistema di assegnazione dei punti esperienza permetterà a tutti i partecipanti a questa cronaca di far crescere il proprio personaggio nonostante la sua mancata partecipazione agli eventi che normalmente concederanno un totale di 4 px ad ogni partecipante anche a chi non potrà mai partecipare ad un nostro evento live di crescere in quanto ogni anno a tutti gli iscritti all'associazione verranno

rilasciati 10 px extra agli eventi.

- HO ALTRE DOMANDE DA PORRE AL CORPO STAFF, COME POSSO FARE?

Contattaci presso la nostra pagina Facebook oppure inviaci una mail sulla nostra casella di posta elettronica [cronachedombra@gmail.com](mailto:cronachedombra@gmail.com)

## COS'È UN VAMPIRO?

I giochi di narrazione e quelli di ruolo possono presentare diversi tipi di protagonisti. In alcuni, i giocatori interpretano gli eroi in un mondo fantastico, o super eroi che salvano l'umanità dalla distruzione dei malvagi. In *Vampire The Masquerade*, abbastanza correttamente, si potrebbe dire che si trasformano in vampiri, gli immortali bevitori di sangue, e guidano i loro personaggi attraverso un mondo molto simile al nostro. I vampiri che camminano sulla terra nelle notti moderne, o Fratelli, come amano chiamarsi, sono, al contempo, simili e diversi da quello che ci potremmo aspettare. E' meglio, però, iniziare la nostra discussione sui non morti considerati come se fossero una specie separata, esseri senzienti con superficiali somiglianze con gli umani, ma con una miriade di differenze fisiche e psicologiche. Sotto molti aspetti, i vampiri somigliano ai mostri delle leggende e del cinema. Comunque, come più di un intrepido cacciatore di vampiri ha molto spesso appreso a sue spese, non tutte le dicerie sui vampiri sono vere. Analizziamone qualcuna insieme:

### I VAMPIRI SONO IMMORTALI ?

Vero. Possono essere uccisi ( un procedimento molto difficile), ma non invecchiano o muoiono per cause naturali. Non hanno bisogno del cibo che mangiano gli uomini e nemmeno di respirare.

### I VAMPIRI SONO MORTI VIVENTI E SI SOSTENGONO COL SANGUE DEI VIVENTI?

Vero. Un vampiro è clinicamente morto: il suo cuore non batte, non respira, la sua pelle è fredda, non invecchia; però pensa, cammina, pianifica, parla... caccia e uccide. Per perpetrare la sua esistenza immortale, il vampiro deve periodicamente consumare sangue, preferibilmente umano. Quelli con "eccessivi scrupoli morali" si accontentano del sangue di animali e alcuni antichi devono cacciare e uccidere quelli della loro specie per nutrirsi, ma la maggior parte si nutre col sangue dei mortali. I vampiri succhiano la vitae (il sangue degli umani, la linfa "vitale" dei vampiri) dalle loro vittime con denti retrattili che caratterizzano il passaggio allo stadio di non morto. Ogni vampiro è in grado di sanare magicamente le ferite che ha inferto, leccandole e occultando così le prove del suo passaggio. Il sangue è importantissimo per i Fratelli, è la croce della loro esistenza e la fonte del loro potere. Il cibo dei mortali, la loro aria, il loro amore, sono inutili. Il sangue è l'unica passione dei fratelli e, senza di esso, deperiscono e si addormentano. Inoltre , ogni vampiro può servirsi del sangue rubato per compiere incredibili guarigioni, atti di forza e altre magie.

### CHIUNQUE MUOIA PER IL MORSO DI UN VAMPIRO DIVENTA UN VAMPIRO?

Falso. Se ciò fosse vero, il mondo sarebbe invaso dai vampiri. Si cibano di sangue umano, è vero, e qualche volta uccidono le loro prede, ma la maggior parte degli uomini che muoiono per l'attacco di un vampiro periscono normalmente. Per diventare un non morto, la vittima deve essere prosciugata del sangue e poi nutrita con un po' del sangue del vampiro che l'ha attaccata. Questo processo, chiamato

Abbraccio, provoca la mistica trasformazione a non morto.

### I VAMPIRI SONO MOSTRI, O SPIRITI DEMONIACI CON SEMBIANZE UMANE?

Falso...e vero. Non sono demoni, ma una combinazione di tragici fattori li spinge inesorabilmente a compiere atti malvagi. Inizialmente, appena creato, il vampiro pensa e agisce proprio come quando era vivo. Non diventa subito un mostro sadico e malvagio. Comunque, avverte presto la sua irresistibile sete di sangue e comprende che la sua esistenza è legata al fatto di nutrirsi di quella che, una volta, era la sua specie. Sotto molti aspetti, la mente del vampiro cambia: adotta una serie di attitudini meno adatte a un onnivoro che vive in una comunità e più adatte a un predatore solitario. All'inizio, il vampiro è restio a uccidere, ma alla fine è costretto ad assassinare dalle circostanze o dalle necessità: e ciò diventa più facile con il passare degli anni. Quando si rende conto di non meritare la fiducia di nessuno, cessa anche di fidarsi degli altri. Quando capisce d'essere diverso, si isola dal mondo mortale. Quando si rende conto che la sua esistenza dipende dalla segretezza e dal controllo, diventa un manipolatore di prim'ordine. E quando gli anni diventano decenni e poi secoli, e il vampiro uccide ripetutamente, e vede le persone che amava invecchiare e morire le cose degenerano. La vita umana, così breve paragonata alla sua, perde sempre più valore, fino a che il "gregge" mortale intorno a lui non diventa che uno sciame dei nostri insetti. I vampiri anziani sono tra i più logori, insensibili, paranoici ( in breve, mostruosi ) esseri che il mondo abbia mai

conosciuto. Forse non sono proprio dei demoni, ma a questo punto, chi può dire qual è la differenza?

I VAMPIRI BRUCIANO ALLA LUCE DEL SOLE?

Vero. I vampiri devono evitare il sole o muoiono, sebbene alcuni riescano, per periodi molto brevi, a sopportare il tocco della luce. Sono creature notturne e molti trovano estremamente difficile rimanere svegli durante il giorno, anche entro zone riparate.

I VAMPIRI HANNO UN'AVVERSIONE PER L'AGLIO E PER L'ACQUA CORRENTE?

Falso. Non sono altro che leggende.

I VAMPIRI HANNO UN'AVVERSIONE PER LE CROCI E PER ALTRI SIMBOLI SACRI?

Generalmente questo è falso. In ogni caso, se colui che tiene in mano il simbolo è dotato di grande fede per il potere che rappresenta, un vampiro può subire seri danni quando il simbolo viene brandito.

I VAMPIRI MUOIONO SE VIENE LORO CONFICCATO UN PALETTO NEL CUORE?

Falso. Comunque un paletto di legno (o una freccia, un dardo di balestra, eccetera) piantato nel cuore paralizza il mostro finché non viene rimosso.

I VAMPIRI HANNO LA FORZA DI 10 UOMINI, POSSONO COMANDARE LUPI E PIPISTRELLI, POSSONO IPNOTIZZARE I VIVENTI E SANARE LE FERITE PIÙ GRAVI?

Vero e falso. Il potere di un vampiro aumenta con

l'età. Quando un vampiro avanza negli anni e accresce le proprie capacità, impara ad utilizzare il suo sangue per evocare poteri magici segreti, che i vampiri chiamano Discipline. I potenti Anziani sono spesso alla stregua degli immaginari Lestat e Dracula, e i veri antichi (i Matusalemme e gli Antidiluviani che hanno vagato nelle notti per migliaia di anni) possiedono spesso poteri letteralmente divini.

# I SEGRETI DELLA STIRPE DI CAINO

## L' ABBRACCIO

I vampiri vengono creati attraverso un processo chiamato abbraccio. Alcuni Clan di vampiri abbracciano più casualmente di altri, ma l'Abbraccio non è quasi mai donato con leggerezza. Dopotutto, ogni nuovo vampiro è un probabile rivale in quanto a cibo e potere. Un potenziale figlio è avvicinato per settimane o addirittura anni da un Sire attento, che valuta avidamente se il mortale sarebbe un "buon acquisto" per la società dei Fratelli. L'Abbraccio è simile ad una normale assunzione di cibo: il vampiro succhia sino all'ultima stilla di sangue della preda: poi, prima di dissanguarla completamente, dona al mortale alcune gocce del suo sangue eterno. Basta una piccola dose, una goccia o due, per trasformare il mortale in un non morto. Questo processo può essere messo in atto anche su un uomo morto, a patto che il corpo sia ancora caldo. Quando il sangue è donato, il mortale "si risveglia" e comincia a bere spontaneamente. Ma sebbene si muova, è morto e non respira, il suo cuore non batte più. Nel giro di una settimana o due, il neonato subisce una serie di sottili trasformazioni; impara ad utilizzare il sangue del suo corpo e apprende i poteri speciali del suo Clan. Ora è un vampiro. Le ragioni che spingono ad Abbracciare nuovi Fratelli variano da vampiro a vampiro. Alcuni Sire scelgono mortali dalle doti particolari che possono "portare" qualcosa di buono alla razza depravata dei Fratelli. Qualcuno cerca infatti, grandi artisti, pensatori, sapienti inventori

o semplicemente anime caritatevoli, i cui talenti meriterebbero di essere conservati in eterno. Alcuni Fratelli Abbracciano per vendetta e cattiveria solo coloro che desiderano veder soffrire. Ad esempio alcuni Malkavian particolarmente crudeli si diletano nel portare tra le loro fila dei veri e propri pazzi, sperando che la pazzia di un Novellino che affoga nella disperazione porti loro una nuova introspezione. Gli orrendi Nosferatu si divertono ad abbracciare mortali vanitosi e belli, provando gioia nel sentire le urla angosciate degli infanti mentre diventano mostri deformi.

## LA CACCIA

Tutto considerato, la differenza fondamentale tra uomini e vampiri sta nel loro modo di nutrirsi. I Cainiti (definizione arcaica dei vampiri, derivante dalla loro discendenza da Caino) non si nutrono del cibo mortale, ma devono mantenere le loro vite eterne consumando sangue, preferibilmente umano e fresco. I vampiri si procurano il nutrimento in diversi modi. Alcuni allevano "greggi" di umani volenterosi, che bramano l'estasi del Bacio (il morso dei vampiri, che ai mortali dà un grande piacere). Altri si intrufolano nei terreni di gioco dei mortali, night club, bar e teatri, istigandoli ai legami illeciti e camuffando la loro avidità con atti di passione. Altri ancora prendono il loro nutrimento nel modo più antico: avvicinandosi di soppiatto, attaccando e stordendo (o perfino uccidendo) i mortali che vagano nei vicoli notturni deserti e nei parcheggi vuoti.

## IL MONDO NOTTURNO DEI VAMPIRI

I vampiri attribuiscono un valore al potere

secondo l'utilità e la sicurezza che dona e trovano ridicolmente facile trovare ricchezze e influenza. Uno sguardo che incanta, o poche parole, consentono ad un vampiro astuto di accedere a tutta la ricchezza, il potere e i servitori che desidera. Alcuni, particolarmente potenti, riescono ad imprimere nelle menti dei mortali suggestioni ipnotiche o comandi, facendo dimenticare la loro presenza. In questo modo possono acquisire schiere di schiavi inconsapevoli. Numerosi "uomini pubblici" e magnati dell'industria rispondono segretamente a padroni non morti. Nonostante alcune eccezioni, i vampiri tendono a restare nei pressi della città: essa fornisce innumerevoli opportunità di cacciare, creare legami e attività politiche, mentre le lande desolate si dimostrano pericolose. Le regioni selvagge sono la dimora dei Lupini; i Licantropi, i nemici ancestrali dei vampiri il cui unico desiderio è distruggerli completamente.

## LA GUERRA SEGRETA

Molti vampiri cercano di non avere contatti con la loro specie, scegliendo invece di vivere e cacciare in solitudine. Comunque, la civiltà dei non morti è una pericolosa sequenza di manipolazioni e solo pochi vampiri vi sopravvivono completamente incolumi. Fin dalle notti dell'antichità, i Fratelli hanno combattuto per la supremazia in un'antica lotta nota come Jyhad. Leader, culture, nazioni ed eserciti sono stati pedine di una guerra segreta e i complotti dei vampiri hanno influenzato molto (anche se non del tutto) la storia umana. Poche cose sono come sembrano nel mondo notturno dei Cainiti;

una brillante mossa politica, un crollo economico o una tendenza sociale possono essere solo la manifestazione superficiale che cela una lotta secolare. Gli anziani comandano dalle tenebre, manipolando mortali e vampiri allo stesso tempo... e spesso vengono manipolati a loro volta. Anzi, la maggior parte dei combattenti spesso non comprende nemmeno per chi o perché combatte. Anche se molte volte si combatte anche solo per salvarsi la vita. Iniziata millenni fa, la Jihad imperversa persino oggi. Sebbene i grattacieli abbiano preso il posto dei castelli, le mitragliatrici e i missili abbiano rimpiazzato le spade e le torce e i portafogli dei titoli abbiano sostituito i forzieri colmi d'oro, il gioco rimane lo stesso. Fratelli contro Fratelli, Clan contro Clan, Sette contro Sette, com'è successo per migliaia di anni. Le ostilità fra vampiri cominciarono durante le notti di Carlo Magno, protraendosi poi nelle strade di New York city; un insulto sussurrato alla corte del Re sole può provocare l'acquisizione di un'azienda a Sao Paolo. Le città brulicanti offrono infinite possibilità d'alimentazione, d'acquisizione di poteri e di guerra. I vampiri parlano sempre più della Gehenna: la notte dell'apocalisse a lungo profetizzata, quando i più antichi, i leggendari Antidiluviani, si leveranno dai loro covi nascosti per divorare tutti i vampiri più giovani. La Gehenna, così dicono i fratelli, presagirà la fine del mondo, quando vampiri e mortali verranno consumati in un inesorabile fiume di sangue. Alcuni Cainiti si impegnano per evitare la Gehenna, alcuni la attendono passivamente e altri ancora la considerano una leggenda. Coloro che ci credono comunque, sostengono che il tempo della fine sia vicino.

Solo una questione di anni.

#### LE FONTI DI ISPIRAZIONE

Vampiri, ovviamente, rende omaggio ad un genere prospero di vecchia data. La sottocultura del vampiro/ gotico cresce e diminuisce agli occhi del pubblico, ma è sempre viva (o non morta) e colpisce. Quelli che seguono sono alcuni elementi che hanno influenzato Vampiri: la Masquerade e il Mondo di Tenebra. La letteratura consigliata comprende: Dracula, di Bram Stoker; Intervista col Vampiro, il Vampiro Lestat, e La regina dei dannati, di Anne Rice, Anime perdute, di Poppy Z. Brite, le serie Necroscope di Alessio Lumley, The hunger di Whitley Streiber e I Vampiri di Richard Matheson. Il vampiro sostiene un ruolo nella poesia romantica di Byron, Shelley e Baudelaire. Recati in una biblioteca pubblica o universitaria e leggi alcuni dei terrificanti vecchi miti e leggende di vampiri in tutto il mondo. Il vampiro ha sostenuto un ruolo anche nei film. Dracula di Bela Lugosi e il silenzioso Nosferatu di Murnau sono i progenitori del genere. Altri buoni film (o almeno divertenti) comprendono Miriam si sveglia a mezzanotte, "Il buio si avvicina", "Vamp", "Ragazzi perduti", "Le notti di Salem", i film horror di Christopher Lee Hammer, e il film d'animazione giapponese "Vampire Hunter D". Il dracula di Coppola non è il migliore dal punto di vista della trama, ma la cinematografia è molto ricca. "Buffy l'ammazza Vampiri", "Dal tramonto all'alba", i cicli di "Underworld" e Blade offrono alcuni momenti divertenti. Per catturare l'ambientazione del Mondo di Tenebra prova "Blade Runner", "Batman Begins"

"Batman il Cavaliere Oscuro", "Constatine", "Il silenzio degli innocenti", "Traispotting", "New Jack City" e la maggior parte dei film di Hitchcock.



## LA GERARCHIA DEI CAINITI

I dannati si distinguono tra loro sia per età che per Generazione, cioè una misura utilizza per stabilire quanto siano distanti dal primo vampiro progenitore, Caino. I giovani vampiri devono dimostrare ai loro Anziani di saper affrontare ogni situazione se desiderano che gli venga riconosciuto un minimo di status. Il ceto sociale più alto è concesso agli Antidiluviani, vampiri della terza Generazione. Molti considerano leggendari questi fratelli: certamente nessuno li ha mai visti nelle notti moderne. Il gradino più basso appartiene ai ceti appena nati e ai Vili senza Clan, coloro che nessuno rivendica o che possiedono un sangue troppo debole per creare una propria stirpe.

### GLI ANTIDILUVIANI

Questi antichi vampiri, se davvero esistono, sono le creature più potenti del mondo. Membri della terza Generazione, sono lontani solo di due gradini dal primo Vampiro, Caino. Gli Antidiluviani, quando scelgono di risvegliarsi dal loro lungo sonno, influiscono su tutto ciò con cui vengono in contatto; in base a quel poco che sappiamo sulle loro imprese, possiedono praticamente poteri divini. Secondo la leggenda del popolo esistevano inizialmente 13 Antidiluviani, sebbene alcuni siano stati presumibilmente distrutti. La loro eterna lotta, la Jyhad, coinvolge tutti i Fratelli e innumerevoli strati di manipolazioni e sotterfugi hanno reso le trame di questi antichi quasi impercettibili.

### I MATUSALEMME

Se gli Antidiluviani sono gli dei tra i Fratelli, i Matusalemme sono i semi dei e gli Avatar. Ad un certo punto tra i mille e due mila anni di età, nei vampiri avviene un profondo mutamento. A volte il cambiamento è fisico, mentre altre volte è mentale o emotivo. Qualunque sia la sua natura, alla fine il vampiro perde la sua umanità. Essendo veramente passati dal regno terreno a quello sovrannaturale, i Matusalemme si ritirano spesso nella terra, dove possono oziare lontani dai denti assetati dei giovani vampiri. Membri della 4a e la 5a generazione, i loro poteri sono così forti, comunque, che possono permettersi di continuare a dirigere i loro misteriosi piani, comunicando mentalmente o telepaticamente con i loro servi.

### GLI ANZIANI

Gli anziani sono i Fratelli dall'esistenza centenaria, compresi tra la sesta e l'ottava Generazione. Astuti e assetati di potere partecipano attivamente alla Jyhad: non soffrono di quelle crisi di torpore che ostacolano i Matusalemme e gli Antidiluviani, e non sono deboli e facilmente manipolabili come i fratelli più giovani. Il termine "Anziano" è un pò soggettivo, un Fratello che si ritiene "Anziano" nel Nuovo Mondo, in Europa o in angoli più antichi della terra sarebbe solo un'altra Ancillae. Gli Anziani esercitano una forza opprimente sulla struttura di potere dei Fratelli, impedendo ai vampiri più giovani di ottenere posizioni influenti ed esercitando il controllo che hanno mantenuto per decenni, se non per secoli.

### LE ANCILLAE

Le Ancillae sono vampiri relativamente giovani ( tra i cento e i duecento anni ) che si sono rivelati valorosi membri della società dei Fratelli. Le Ancillae sono i servi dei Fratelli più autorevoli e ( se sono intelligenti e fortunati ) saranno gli Anziani del domani. Sono la classe di mezzo tra i Neonati e gli Anziani, questo significa che si sono "fatti i denti" , ma non ancora abbastanza da essere veri maestri della Jyhad. Poiché la popolazione mondiale è cresciuta molto negli ultimi due secoli, la maggioranza dei vampiri è costituita da Ancillae o Neonati.

### I NEONATI

I neonati variano dai Novellini appena rilasciati a Fratelli indolenti di cento o più anni. Marchiati dalla stigmatte di non aver ancor dato prova di sé agli Anziani, i Neonati sono vampiri inesperti che, forse, una notte a venire potrebbero riuscire in qualcosa ma, più probabilmente, diverranno pedine sulle scacchiere degli altri non morti.

### I NOVELLINI

Più spesso chiamati "Infanti" (sebbene ogni vampiro, tranne Caino, sia il bambino di qualcuno), i Novellini sono vampiri appena rinati e ancora sotto la tutela e la protezione del loro Sire, cioè del vampiro che li ha creati. I Novellini non sono considerati membri veri e propri della società dei Fratelli e, pertanto, vengono spesso trattati senza rispetto o come fossero proprietà del Sire. Solo quando quest'ultimo decide che il bambino sia pronto il Novellino può diventare un Neonato.

## IL SANGUE

Andiamo ora a cercare di capire da dove deriva la potenza dei Figli di Caino e come e quando utilizzano la vitae, ovvero il sangue che scorre nel loro corpo, che concede loro poteri sovranaturali. La quantità di sangue ingeribile da un vampiro dipende dalla sua generazione (che ricordiamo essere la distanza che intercorre fra il vampiro e il progenitore Caino), così come quelli che può usare ad ogni turno. Un Fratello senza sangue è famelico e probabilmente in preda alla frenesia. Il sangue può essere speso in molti modi e può essere rigenerato solo nutrendosi di altro sangue. I vampiri utilizzano il sangue che sottraggono alle vittime in molti modi. A ogni turno un vampiro ne può spendere solo una certa quantità, che dipende sempre dalla sua generazione. Più si è vicini a Caino, più potente è il vampiro, più sangue avrà a disposizione. Un vampiro è in grado di consumare del sangue per curarsi da una o più ferite, oppure è libero di usare sangue per aumentare i suoi attributi fisici. Il potere del sangue per i vampiri è davvero importante! Senza di esso, spesso non si potrebbero attivare nemmeno le Discipline. In caso di necessità i vampiri sono anche liberi di donare parte del loro sangue ad un Fratello assetato, il che è un'operazione molto pericolosa e da attuare con cautela, poiché se un vampiro si trova in una situazione in cui necessita di sangue, è probabile che sia completamente fuori di sé, col rischio di perdere il controllo e prendere troppo dal suo donatore. Se un Cainita (o un mortale) beve per 3 volte il sangue di un altro Fratello si lega a lui attraverso le proprietà mistiche della vitae Cainita. Questo è noto come Legame di

Sangue.

## LE GRANDI SETTE

Ad un certo punto della loro storia, vari Figli di Caino decisero di coalizzarsi in società segrete alle quali diedero il nome di sette. La prima nacque dall'unione dei membri più anziani di Sette Clan che alla fine del quindicesimo secolo decisero di raggrupparsi in un comunità chiamata Camarilla. Alcuni fratelli, invece, ribellandosi al predominio dei loro antidiluviani, fondarono quella del Sabbath. Le visioni di queste due coalizioni sono fortemente differenti e incompatibili e la guerra che ne è scaturita è alla base dell'eterna lotta tra i cainiti. Questa faida globale permea l'esistenza di tutti i fratelli, ma non avviene solo tra le Sette antagoniste, bensì anche all'interno delle stesse.

I Clan della Camarilla sono sempre in competizione tra loro e gli intrighi che scaturiscono possono anche portare alla distruzione di alcuni fratelli. Ogni Clan, inoltre, combatte con tutte le proprie forze gli Antitribu, fratelli che hanno rinnegato il proprio Clan e hanno deciso di non seguirne il cammino divenendo così dei rinnegati. Gli Antitribu della Camarilla spesso si uniscono alle fila del Sabbath e a volte sviluppano discipline non conosciute dalla linea di sangue originale.

La parola fiducia non esiste nel mondo delle tenebre e benché i Clan sappiano unirsi per combattere nemici comuni, la Jhyad è sempre presente e mina la struttura stessa della loro società...o forse la tiene unita. Una cosa è certa: l'eterna lotta tra la progenie di Caino avrà fine solo con la Gehenna.

## LA CAMARILLA

L'organizzazione conosciuta come Camarilla o Torre d'Avorio, nasce ufficialmente intorno alla seconda metà del quattordicesimo secolo, allo scopo di riunire i cainiti di tutto il mondo sotto le sei tradizioni vampiriche ed in particolare della Masquerade. L'evento che portò alla creazione di questa setta fu l'inizio della caccia ai vampiri perpetrata dall'inquisizione e alla rivolta degli anarchici che portò alla morte ultima molti fratelli, soprattutto durante il 1400. In risposta a questo sterminio i vampiri che aderirono a questa organizzazione ritenevano che la miglior difesa contro la Chiesa e gli anziani fosse di confondersi con i mortali celando i propri poteri, rispettando appunto la tradizione della Masquerade. I vampiri scoprirono infatti che gli umani, sebbene infinitamente meno potenti, potevano avere la meglio grazie al loro soverchiante numero. L'unica scelta per salvaguardarsi dallo sterminio restava quella di nascosti nell'ombra, convincere gli umani della loro inesistenza e manipolare la società mortale da dietro le quinte. Questa è la setta tradizionalista per eccellenza, in contrapposizione al Sabbath. I clan che la compongono, dopo 1998, sono: Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue. Prima di tale data ne facevano parte anche i Gangrel.

### LE SEI TRADIZIONI DELLA CAMARILLA

Le Tradizioni sono le leggi non solo della Camarilla, ma di gran parte delle sette di vampiri. Qualunque

principe è libero di amministrare il suo dominio come preferisce, ma le Tradizioni sono un obbligo che va assolutamente rispettato. Sono la prima cosa che viene insegnata ai cainiti dopo l'abbraccio e, in particolar modo nella Camarilla, ogni violazione di queste viene punita severamente.

### LA PRIMA TRADIZIONE: LA MASQUERADE

La Masquerade è la più importante delle Tradizioni ed è il motivo principale dell'esistenza della Camarilla. In poche parole, impone che l'esistenza dei vampiri rimanga nascosta agli occhi degli umani. Le violazioni della Masquerade sono quasi sempre punite con la morte. Il non aver impedito una violazione pur avendone avuto la possibilità, o il non riferirlo alle autorità è punito allo stesso modo. Il motivo di questa devozione assoluta alla tradizione è semplice: sebbene i vampiri siano molto forti singolarmente, sono anche molto pochi, circa uno ogni 100.000 mortali. Se gli umani, anche per caso, scoprissero l'esistenza e decidessero di annientare i cainiti, riuscirebbero facilmente nell'impresa, semplicemente andando a stanarli di giorno dai loro rifugi. Inoltre esistono cacciatori di vampiri che hanno orecchie aperte a questo genere di notizie, ed è molto meglio non attirarli nella propria città.

### LA SECONDA TRADIZIONE: IL DOMINIO

Questa tradizione impone di rispettare le leggi del vampiro (di solito del Principe) che governa il dominio su cui ti trovi. E' necessaria un'autorizzazione anche solo per entrare o transitare il territorio. Non è comunque ben chiaro cosa si intenda per

dominio: se tutti sono d'accordo a dire che una città è dominio del Principe, non è molto chiaro se, per esempio, un vampiro possiede o no il proprio rifugio o gli edifici posseduti dai suoi ghouls. Queste regole variano di solito da città in città, per questo è bene informarsi prima di rischiare di attirare le ire del Principe.

#### LA TERZA TRADIZIONE: LA PROGENIE

Nessuno può abbracciare un umano senza l'autorizzazione del Principe. Questa Tradizione serve a controllare la popolazione cainita, e le violazioni sono punite severamente, spesso con la morte del sire e dell'infante.

#### LA QUARTA TRADIZIONE: LA RESPONSABILITÀ

Ogni sire è responsabile dei suoi infanti. Oltre a doverlo proteggere dovrà insegnargli le tradizioni e le norme di comportamento appropriate, e soprattutto vigilare che non violi la Masquerade (cosa molto facile da fare per una persona ancora attaccata al mondo mortale.) Per questo per ogni violazione commessa dall'infante, il suo sire subirà la stessa punizione. Quando il sire decide che il suo infante è pronto ad entrare nel mondo cainita, lo deve presentare al Principe, che valuterà la sua "preparazione". Se il Principe ritiene che l'infante è stato istruito bene, questo diventerà un neonato e il suo sire non avrà più nessuna responsabilità.

#### LA QUINTA TRADIZIONE: L'OSPITALITÀ

I vari Principi sono più o meno esigenti e puniscono

più o meno duramente le violazioni di questa tradizione, che in sostanza dice che prima di entrare in un dominio altrui è necessario ottenere l'autorizzazione, presentandosi al Principe o comunque al proprietario del dominio. Alcuni potrebbero chiedersi come fanno a presentarsi al Principe senza entrare nel suo dominio. Anche se appena entrati in città si dirigono subito verso il palazzo del Principe, potrebbero essere arrestati lungo la strada, e le conseguenze potrebbero non essere piacevoli. Un'alternativa più saggia può essere annunciare prima la propria venuta, o meglio avere qualche contatto all'interno della città che venga a prendere il cainita e lo scorti fino a palazzo.

#### LA SESTA TRADIZIONE: LA DISTRUZIONE

Questa tradizione, forse un po' meno rispettata delle altre, vieta in modo più assoluto di uccidere un altro cainita. Soltanto il Principe può decidere della vita e della morte di un altro vampiro che si trova nel suo dominio. I trasgressori vengono puniti con una caccia di sangue, e questo è l'unica occasione in cui un vampiro può liberamente ucciderne un altro.

#### LO STATUS

Lo status è il pilastro su cui si fonda la Camarilla e al quale si attaccano le sei tradizioni per poter permettere a questa setta di reggere il peso dei secoli. Questo rappresenta la credibilità di un Fratello, la sua affidabilità, il suo potere, l'ammirazione nei suoi confronti da parte degli altri Fratelli e da parte della società in generale. Lo status deve

essere sempre rispettato da tutti gli appartenenti della setta che non tollereranno in alcun modo mancanze. Chiunque violi questo principio si pone al di fuori ed in opposizione ad essa, chiunque lo minacci viene condannato. Senza eccezioni. Indipendentemente dal luogo e dalla politica del principe chi possiede meno status deve trattare pubblicamente con rispetto e deferenza coloro che hanno maggior status rispettandone così l'importanza e il peso sociale in un determinato territorio. Maggiore è la differenza di status tra Fratelli maggiore è la sottomissione che il più debole deve mostrare rispetto al più forte e maggiore è la libertà che il più forte può prendersi con il più debole. Chi si ribella a queste regole viene preso di mira dalle arpie e socialmente umiliato sino alla sua espulsione dalla Camarilla.

#### TRASGRESSORI E PUNIZIONI

La setta della Camarilla fonda le sue radici sulle Tradizioni fondamentali della stirpe dei figli di Caino e coloro che ne trasgrediscono i dettami incorrono inesorabilmente nelle ire dei reggenti della setta. Le punizioni esercitate nei confronti di questi trasgressori all'interno di un territorio fedele alla Camarilla sono molteplici, e dipendono in larga parte dall'intensità della colpa. Questi sono solo alcuni esempi delle punizioni che un Principe può applicare valutando attentamente ogni infrazione delle tradizioni. Applicare la distruzione per un'infrazione minore, potrebbe essere controproducente e spingere i primogeniti a rivedere il proprio sostegno al principe. Un principe saggio giudica in

maniera ponderata le punizioni da infliggere.

#### LA DISTRUZIONE

E' la massima punizione, può avvenire per decapitazione o esposizione alla luce solare a seconda della decisione del principe.

#### LA FUSTIGAZIONE

La Fustigazione di un colpevole non è letale e consiste nel bastonare un dato fratello, è molto umiliante se non direttamente dolorosa.

#### IL TORPORE

Esercitare questa punizione verso un dato fratello consiste nel mandarlo in torpore per un periodo di tempo variabile e a discrezione del principe stesso. È letteralmente devastante per il potere politico di un membro del principato e per la rete di influenze che ha instaurato all'interno di un territorio.

#### IL LEGAME DI SANGUE

Spesso un principe può pretendere di legare a se un dato fratello per un periodo di tempo più o meno lungo, ma comunque definito al fine di monitorarne direttamente le sue azioni e controllarne i pensieri.

#### L'AMPUTAZIONE DI UN ARTO

Applicare questa punizione consiste letteralmente l'amputazione di un arto, può essere una mano, un braccio, una gamba, la lingua, un occhio a seconda della decisione del Principe.

#### IL PAGAMENTO IN DENARO

E' semplicemente il corrispondere una data somma di denaro come multa.

#### LA DISTRUZIONE DELLA PROGENIE

Comporta l'eliminazione totale o parziale della progenie di un cainita. Sebbene non direttamente nociva per il cainita stesso, può avere effetti devastanti per il suo potere politico.

#### ALLONTANAMENTO DI UN CLAN DAL CONCILIO DEI PRIMOGENITI

Consiste nell'estromettere un dato clan dal concilio dei primogeniti per un periodo di tempo dato. È una pena molto severa perché priva di rappresentanza quel dato clan all'interno del dominio, ne riduce il prestigio e lo obbliga a sottostare alle decisioni degli altri clan.

#### LE GUIDE DELLA CAMARILLA

A capo di questa setta vi è il Circolo Interno, formato dai fondatori dell'ordine e dai più anziani, che dirige tutte le altre cariche pur mantenendo un'aura di anonimato sui suoi membri. Il Circolo si riunisce ogni 13 anni a Venezia per discutere sul futuro della Camarilla.

#### I CONCILIATORI

Immediatamente sotto il Circolo in ordine gerarchico vi sono i Conciliatori, i rappresentanti dei sei clan. Giudici supremi della Camarilla, scelti ogni 13 anni sono gli occhi e le mani del Circolo Interno, il loro potere è immenso e si estende per

territori vastissimi. Giudicano qualunque infrazione grave delle Tradizioni e dirigono la caccia agli anatemi, i più grandi nemici della setta. Possono essere giudicati solo da un circolo di pari e possono condannare interi domini.

#### GLI ARCONTI

Gli esecutori del volere dei Conciliatori sono gli Arconti, che controllano le città sotto i Conciliatori a cui fanno capo, tenendoli costantemente aggiornati sugli avvenimenti. Essi sono i giudici e la spina dorsale burocratica della Camarilla. Gerarchicamente inferiori ai conciliatori, alle loro dipendenze, ma superiori ai principi che governano i vari domini feudali. Gli arconti si pongono al di sopra del sistema dei favori, ma sono ampiamente in grado di riscuotere eventuali vantaggi o di crearseli all'occorrenza. I loro compiti primari consistono nell'appianare i crimini troppo grandi da poter essere risolti da un principe, controllare a sorpresa l'andamento di un dominio, fornire supporto contro il Sabbat o eventualmente contro Anarchici troppo infervorati e rivelare ai vari domini le disposizioni dei conciliatori. Alcuni arconti risultano inoltre essere diretti dipendenti di specifici conciliatori, occupandosi durante i viaggi di dominio in dominio di difenderne l'incolumità, altri invece perseguono come unico scopo quello di dare la caccia in giro per il mondo agli anatemi.

#### IL PRINCIPE

Ogni grande città fedele alla setta della Camarilla è controllata da un Principe, che si occupa di essa, dovendo stabilire leggi e norme in modo da



mantenere il controllo assoluto, poiché deve risponderne del proprio lavoro ai Conciliatori che possono farlo decadere in qualsiasi momento.

Il Principe è spesso l'anziano più potente della città. E' il cainita che decide le leggi e governa il territorio. Ma soprattutto ha il ruolo di giudice fra le dispute che si creano fra vampiri e deve vigilare che la Masquerade venga sempre rispettata. Ha il diritto di vita o di morte su qualsiasi suo suddito, ma dovrà stare attento a non abusare dei suoi poteri, un principe resta in carica finché ha l'appoggio di almeno una parte dei clan della città: il regno di un principe odiato da tutti solitamente finisce con un bagno di sangue. La carica di principe dura finché questo non viene rovesciato (cosa che capita raramente) o finché qualche altro anziano guadagna così tanto prestigio e influenza da tentare un colpo di stato. Inoltre, solo il Principe può abbracciare liberamente altri umani o creare ghouls, tutti gli altri cainiti devono prima avere la sua autorizzazione. Questo per aver modo di controllare la popolazione di una città, che più è "affollata" più è difficile mantenere la Masquerade. Il Principe viene sempre rispettato, anche dagli anziani, e la sua parola ha un grandissimo peso. Il Principe ha il controllo assoluto su chi può entrare nel suo territorio. Ogni nuovo cainita deve sempre presentarsi dal principe e ottenere il suo permesso se vuole rimanere nel suo dominio. Il Principe può decretare una caccia di sangue contro qualsiasi cainita colpevole di gravi crimini, come la violazione delle Tradizioni.

#### IL SINISCALCO

Raramente presente, soprattutto nelle piccole città,

viene eletto eventualmente dal Principe e assume le sue funzioni quando il Principe stesso è impossibilitato a svolgerle. In pratica è il secondo in comando, ma molti Principi cercano sempre, quando è possibile, di farne a meno, in quanto è scomodo avere al proprio fianco qualcuno troppo influente.

#### IL PRIMOGENITO

Rappresenta il vampiro più influente di ogni clan. Ha il diritto di sedere con il principe all'assemblea dei Primogeniti e di influire sul governo della città, o perlomeno fungere da consiglieri per il Principe. Quanto sia forte quest'influenza, dipende da città a città, ma sono comunque subordinati al Principe. Ha il diritto di nominare cariche interne al clan e di gestire la sua amministrazione.

#### LO SCERIFFO

Lo sceriffo è nominato dal Principe e solitamente approvato da almeno una parte dei Primogeniti. Il suo compito è vigilare che le Tradizioni e le leggi del Principe vengano rispettate. Può ordinare a qualsiasi cainita di presentarsi a lui per essere interrogato o processato.

#### LE ARPIE

Le Arpie (possono essere più di una nelle grandi città) sorvegliano che le regole di etichetta e le convenzioni sociali vengano rispettate. Inoltre possono agire come giudici nelle dispute fra cainiti. La loro parola al Principe può influire pesantemente sulla posizione sociale di un vampiro nella città. Questa carica viene eletta (e revocata) a votazione fra i Primogeniti. In caso di parità di voti sarà il Principe

ad avere l'ultima parola.

#### IL CUSTODE DELL'ELYSIUM

Il suo incarico è controllare che la pace venga mantenuta e di organizzare eventuali eventi importanti dell'Elysium. Ha comunque l'autorità di punire coloro che hanno violato la Masquerade. Il suo ruolo è simile a quello del Sceriffo, a cui però è solitamente subordinato. Viene eletto dal Principe e approvato da almeno una parte dei Primogeniti.

#### IL FLAGELLO

Il flagello ha il compito di pattugliare i confini e ripulirli da vampiri novellini creati senza permesso, anarchici, vili e vampiri dal sangue debole (quattordicesima e quindicesima generazione). Le funzioni del flagello variano da città a città, alcuni principi concedono il diritto di distruzione al flagello mentre altri chiedono di catturarli e portarli all'Elysium per poi essere giudicati. I flagelli non sono presenti in tutte le città, in quelle più piccole tale carica viene considerata superflua ed in quelle dove tale carica è presente viene vista come un male indispensabile piuttosto che una carica rispettabile.

#### I CONCILI INTERNI DELLA CAMARILLA

Anche all'interno della Camarilla vi sono delle usanze che spesso trascendono dalle normali tradizioni presentate e attraverso particolari avvenimenti possono sconvolgere in maniera diretta e devastante la stabilità di un principato così come l'influenza che un Principe esercita in un determinato territorio.

## I SIMPOSI

I Simposi sono particolari riunioni in cui si incontrano i Principi di diversi domini, per discutere della politica del territorio, per sancire alleanze, per decretare leggi o scambiarsi informazioni.

## I TRIBUNALI

I Tribunali sono riunioni a cui partecipano più Principi un Arconte chiamato a giudicare le azioni o le decisioni prese da un principe o da uno specifico dominio. Le figure che partecipano a questo concilio hanno il potere di deporre un principe e di dichiararne la caccia di sangue qualora il suo comportamento venga ritenuto sconveniente per la setta o si opponga ad una delle tradizioni. Questi organi legislativi sono di fatto uno esempi di potere superiore ad un dato principe all'interno di uno specifico territorio.

## LE MOZIONI DI SFIDUCIA

Un principe che ritenga l'operato di un altro principe disdicevole può chiamare un consiglio di Principi per presentare una Mozione di Sfiducia nei confronti di un altro Principe minacciandone la sua posizione e il suo status. Solitamente serve una motivazione seria e fondata perché ciò avvenga, il risultato di una mozione di sfiducia fallita è che essa si ripercuote sul principe che l'ha proposta per "violazione della Seconda Tradizione". Il risultato di una mozione riuscita è la deposizione di un Principe e probabilmente la sua morte.

## L'ADOZIONE

Un Primogenito o un Primo Tribuno, qualora

questo sia il rappresentante di quel dato clan nella nazione, può adottare un membro di un altro clan che da quel momento in poi è a tutti gli effetti sangue del suo sangue. Esempio: un Ventrue può adottare un Nosferatu e da quel momento quel Nosferatu è a tutti gli effetti un Ventrue per diritto e sangue. Ovviamente per un po' di tempo le arpie potrebbero chiamare i Ventrue "topi" o Nosferatu, e loro non potrebbero far altro che accettare l'appellativo.

## L'ECONOMIA DELLA CAMARILLA: I FAVORI

I Favori sono l'unità di scambio "monetaria" dei Fratelli senza cui gli anziani non potrebbero controllare una massa di neonati. Senza favori i neonati non potrebbero mai accumulare potere necessario a sopravvivere e prosperare. Chiunque debba un favore ad un altro Fratello deve registrarla presso le arpie che si faranno giudici della sua restituzione. Non restituire una Favore ottenuto è disastroso; così facendo si negano le basi su cui la Camarilla è costituita. Nel caso che il debito non ripagato sia Maggiore, di Sangue o Vitale le arpie si assicurano che il Fratello debitore perda tutto il suo status accumulato nel tempo all'interno di un territorio.

Ovviamente il Sabbat non rispetta il sistema di "Prestazioni" della Camarilla. La posizione degli anarchici è ambigua in quanto di per se non seguono le regole della Camarilla ma per "coscienza" e non necessità sociale alcuni di loro dichiarano di avere debiti nei confronti di questo o quel Fratello. Si noti che il debito di un Prestazione è anche una forma di difesa; un potente Anziano creditore difficilmente vorrà vedere i suoi investimenti "diablerizzati".

## FAVORI TRIVIALI

Si tratta di debiti che, una volta ripagati, vengono facilmente dimenticati e che non fanno infrangere voti di lealtà presi (aiutare anche quando non si ha motivazione eventualmente contro terzi, usare Discipline su richiesta, dare supporto politico per una mozione anche contro il proprio Primogenito o contro il principe).

## FAVORI MINORI

Si tratta di debiti che procurano fastidi a chi li fa (offrire asilo per molte notti, rivelare segreti che mettono in pericolo il proprio clan, assicurare passaggio sicuro in territorio ostile).

## FAVORI MAGGIORI

Si tratta di grandi debiti che vengono percepiti pesantemente da chi li deve restituire o concedere (insegnare Discipline comuni, dare forte supporto politico contro il principe od il Primogenito del proprio clan, cedere proprietà in favore di altri)

## FAVORI DI SANGUE

Questo tipo di "prestazione" è realmente importante per la vita del debitore, che potrebbe non essere in grado di ripagarle neanche in tutta la sua nonvita (porsi in pericolo di vita o ferimento grave, tradire il principe ed il clan, insegnare Discipline peculiari del proprio clan).

## FAVORI VITALI

Indelebili e marchiati a fuoco nell'anima e nella coscienza del debitore, queste debiti mutano per

sempre intere esistenze. (cedere la propria vita, la propria volontà, il proprio corpo, offrire la propria completa servitù).

#### L'ELYSIUM, IL LUOGO DI RACCOLTA DEI MEMBRI DEL PRINCIPATO

Un Principe può dichiarare una zona come Elysium, ovvero un posto privo nella maniera più assoluta di violenza, dove i cainiti possono discutere di politica e affari senza altre preoccupazioni. Spesso ogni Elysium ha un suo Custode, che ha il compito di controllare che queste regole vengano rispettate. E' considerato maleducato andare all'Elysium affamati o cacciare li vicino, poiché rischia di attirare l'attenzione. Se un cainita porta un ospite all'Elysium, è responsabile delle sue azioni.

#### LE REGOLE INTERNE DELL'ELYSIUM

I. Nessun atto di violenza è permesso in un Elysium. Con questo si intende non solo la violenza fisica, ma anche le minacce e gli insulti pesanti.

II. Nessuna espressione artistica o associazione o idea può essere distrutta.

Spesso i Toreador organizzano musica, rappresentazioni teatrali, o altro durante l'Elysium.

III. L'Elysium è territorio neutrale.

Questo almeno in teoria: un neonato che manca di rispetto a un anziano non verrà punito finché resta all'interno della struttura, ma che cosa succeda quando se ne va è tutto un altro paio di maniche...

IV. Ricordarsi in ogni momento della Masquerade.

## IL SABBAT

Il Sabbat è visto da chi ne è al di fuori come un'organizzazione senza altro scopo se non quello di predare gli altri Fratelli, consumare la loro Vita tramite Diablerie e spargere dissenso e ribellione ovunque tra i giovani vampiri. In realtà il Sabbat, o Spada di Caino, è una setta nata nel 1493 come contrapposizione al movimento predecessore della Camarilla. Il movimento mutò in seguito in un gruppo di fanatici religiosi devoti a Caino e avversi al ritorno degli Antidiluviani, se la Camarilla è un appassito gruppo di domini statici il Sabbat è un misto fra un esercito in guerra permanente ed una chiesa fondata su due pilastri fondamentali: Libertà e Lealtà. Ogni fedele di questa setta crede di essere parte di una realtà più vasta, in cui la sua non vita dipende dagli altri cui è Vincolato.

Il Sabbat inoltre insegna ai propri giovani che è un loro dovere divenire più forti possibile per essere veri guerrieri quando gli Antidiluviani si risveglieranno sconfiggendo prima di tutto i loro servi, la Camarilla. Questa setta crede nelle teorie Darwinistiche secondo cui i più forti sopravvivono per questo basa la creazione e la scelta di nuovi membri sul criterio della selezione naturale sottoponendo i nuovi arrivati a dure prove. I suoi membri non si considerano "Fratelli", ma Vampiri, e usano la parola fratelli solo con Sarcasmo. Il Sabbath si considera l'apice della catena alimentare, i suoi membri sono i veri figli di Caino e cercano continuamente di convertire i vampiri della Camarilla alle loro idee.

### IL CODICE DI MILANO

In aggiunta ai Comandamenti del Sabbat, il codice di Milano fornisce le regole basilari che devono essere osservate da tutti i membri della Setta:

I. I membri del Sabbat resteranno uniti e compatti nel loro sostegno al Reggente della Setta. Se necessario, un nuovo Reggente dovrà essere eletto. Il Reggente sosterrà la causa della libertà dalla tirannia, concedendo a tutti i membri il diritto di vivere senza costrizioni.

II. Tutti i membri del Sabbat dovranno fare quanto è in loro potere per servire i propri capi, finché tali cariche servono la volontà del Reggente.

III. Tutti i membri del Sabbat dovranno osservare fedelmente gli Auctoritas Ritae.

IV. Tutti i membri del Sabbat sono tenuti a mantenere la parola data ad un altro Cainita appartenente alla Setta.

V. Tutti i membri del Sabbat dovranno trattare con rispetto e uguaglianza i loro simili, sostenendo attivamente la forza e l'unità della Setta. Se si renderà necessario, dovranno provvedere alle necessità dei loro confratelli.

VI. Tutti i membri del Sabbat dovranno anteporre a ogni costo il bene della Setta e della razza Cainita ai propri bisogni personali.

VII. Coloro che non agiranno onorevolmente dei riguardi di questo codice saranno considerati inferiori, e quindi non degni di assistenza.

VIII. Come sempre è stato, così sarà sempre. Sia la Lex Talionis il modello della giustizia degli

immortali, a cui tutti i membri del Sabbath dovranno sottostare.

IX. Tutti i membri del Sabbath sono tenuti a proteggersi vicendevolmente dai nemici della Setta. I nemici personali dovranno rimanere una responsabilità dei singoli, a meno che non minaccino la sicurezza della collettività.

X. Tutti i membri del Sabbat dovranno proteggere il territorio della setta da ogni nemico.

XI. Lo spirito della libertà sarà il principio fondamentale della setta. Ogni membro del Sabbath dovrà aspettarsi e pretendere la libertà dai propri capi.

XII. Al fine di dirimere le controversie interne al Sabbat dovrà essere utilizzato il Ritus di Monomachia.

XIII. Tutti i membri del Sabbat devono sostenere la Mano Nera.

XIV. Tutti i membri del Sabbat hanno il diritto di controllare il comportamento dei compagni, al fine di mantenere conservare la sicurezza e la libertà di tutti.

XV. Tutti i membri del Sabbat possono esercitare il diritto di chiamare a riunione un concilio di pari e dei loro capi più diretti.

XVI. Tutti i membri del Sabbat dovranno agire contro i membri della setta che usano il potere e l'autorità del Sabbat per vantaggio personale a scapito della collettività. L'azione intrapresa dovrà esplicarsi secondo modalità accettabili, previa approvazione di un Quorum di Prisci.

### LE ALTE CARICHE DEL SABBATH

Organizzata come una setta religiosa a tutti gli

effetti, il Sabbath è altamente gerarchizzato ed ogni singolo elemento è incasellato in una capillare struttura volta a contenere il potenziale distruttivo dell'enorme massa di neonati ed infanti che vedono in essa null'altro che la legittimazione dei loro istinti distruttori.

#### IL REGGENTE

Il Reggente è nominalmente colui che dovrebbe rappresentare il capo supremo della setta. Per la filosofia stessa del Sabbath però, questa supremazia è solo nominale. Come potrebbe un giovane sabbatico, istruito a liberarsi dal giogo degli anziani e a combattere gli oscuri desideri dei matusalemme, ascoltare ed eseguire gli ordini di quello che rappresenta null'altro che un dittatore, un distante signore i cui piani sono tanto oscuri quanto insulsi? Fortunatamente per la setta, gli affiliati più navigati riconoscono nel Reggente un'insostituibile guida ed un argine all'anarchia dei cainiti più giovani. Il Reggente, perciò, oltre ad organizzare la setta ai più alti livelli, deve sapersi guadagnare la fiducia di chi potrebbe destabilizzare il suo ruolo appellandosi al concetto cardine della libertà. L'attuale reggente del Sabbath è Melinda Galbraith, Toreador Antitribù di Città del Messico, una delle maggiori roccaforti della setta.

#### I CARDINALI

I Cardinali rappresentano il gradino gerarchico appena inferiore alla vetta del Reggente. Sovrintendono a vaste aree geografiche e detengono quindi un potere decisionale immenso. La loro fama si costruisce in base a ciò che riescono a orchestrare per il bene

della setta ma anche alla loro potenza, che gli ha permesso di raggiungere il ruolo e di mantenerlo sotto i continui attacchi di chi, come loro, brama il potere. I Cardinali organizzano la rete sabbatica che gli compete attraverso Vescovi, Arcivescovi e Prisci. Gli incontri con tali cariche, dunque, sono tutt'altro che infrequenti.

#### I PRISCI

Meno elusivi dei Cardinali, ma altrettanto potenti, i Prisci sono gli strateghi del Sabbath. Affiancano spesso Arcivescovi o Vescovi che richiedono il loro prezioso aiuto durante assedi a domini camarillici o conquista di nuovi territori. I Prisci sono cainiti molto anziani, a volte membri del Concistoro, o figure di spicco che avallano l'avanzamento dei più ambiziosi nella gerarchia del Sabbath. Sebbene i Prisci siano decisivi in molte azioni del Sabbath, i giovani non li guardano con entusiasmo poiché troppo spesso dimostrano machiavellismi degni della peggior Camarilla.

#### GLI ARCIVESCOVI

Gli Arcivescovi del Sabbath presiedono agli affari della setta all'interno di una città. Superficialmente possono sembrare l'equivalente sabbatico di un Principe camarillico, tuttavia sono macroscopiche le differenze che li dividono. Sebbene la Masquerade non sia una rigida regola del Sabbath, gli Arcivescovi tendono a mantenere comunque un velo di segretezza e a educare i giovani esuberanti a non lasciarsi andare a plateali scene di violenza, incorrendo nel rischio di richiamare in città orde di cacciatori. Tuttavia il tasso di criminalità e violenza

in una città governata dal Sabbath è molto più alto che nei domini camarillici o in città non influenzate da cainiti. Spesso gli Arcivescovi sono Sacerdoti di branco che assurgono a un livello più alto grazie al loro innato ruolo di guide spirituali. Gli Arcivescovi infatti mantengono un elevato controllo su tutti i Riti che si svolgono nella propria città.

#### IL VESCOVO

Quando una città non è governata da un Arcivescovo, viene governata da un consiglio di Vescovi. Spesso i vescovi sono membri di spicco di un branco che vengono promossi e posti al governo di una città in ruoli attinenti alle loro specifiche competenze. Il consiglio dei Vescovi, che può variare da tre a cinque elementi, viene costituito proprio per creare un organo che abbia la possibilità di sovrintendere a tutti gli aspetti della setta nell'ambito di una singola città. Alcuni Vescovi possono essere strateghi che guidano i branchi di guerra, mentre altri possono essere guide spirituali che presiedono ai Riti ed accompagnano la crescita dei giovani sabbatici. I Vescovi ricoprono un ruolo meno prestigioso e meno comodo degli Arcivescovi. Sono infatti tenuti sotto controllo direttamente dai Cardinali che provvedono a strigliarli, con metodi decisamente poco piacevoli, ogni volta che non riescono ad entrare in accordo sulla linea guida da tenere nella città che presiedono. E' naturale che questo succeda molto spesso, vista la varietà di filosofie e personalità che esistono all'interno della setta.

#### IL DUCTUS

Ogni branco viene guidato e coordinato da un Ductus, il membro più forte o più carismatico



del gruppo. A causa della scarsa tolleranza riguardo alle posizioni di comando, ogni branco segue con devozione gli ordini del Ductus purchè questi non si dimostri troppo intollerante o in disaccordo col volere della maggior parte dei suoi sottoposti. I Ducti non ricoprono certo una posizione di prestigio, ma hanno la responsabilità di sfruttare al meglio le potenzialità dei membri del Branco. Possono indire settimanalmente un Esbat, la riunione del branco durante la quale i Sacerdoti celebrano i Riti più comuni e si espongono i progetti futuri del Branco. I Ducti sono sicuramente, assieme ai Sacerdoti, i più evidenti candidati ad assurgere alle cariche di prestigio della setta, ciò genera spesso in loro ambizioni che facilmente degenerano in conflitti interni al branco stesso. Nel caso di branchi stabilizzati in una città del Sabbath, i Ducti vengono eletti dall' Arcivescovo o dai Vescovi, mentre nei branchi nomadi i Ducti vengono eletti dagli stessi membri del Branco.

#### IL SACERDOTE

Ogni branco ha un Sacerdote che si occupa della crescita spirituale dei suoi membri e ne tiene a freno gli istinti centrifughi. Nel caso che il posto di Ductus sia vacante, il Sacerdote ne occupa la posizione finché non ne viene eletto uno nuovo. Il Sacerdote, oltre ad avere la conoscenza necessaria per officiare i Riti, deve anche guidare i membri del branco attraverso i sentieri di illuminazione che hanno deciso di intraprendere ed evitare che cedano alle lusinghe dell'infernalismo e alla Bestia interiore.

#### IL TEMPLARE

Conosciuti anche come Paladini, i Templari rappresentano una forza militare scelta, impiegata per assolvere a compiti di una certa rilevanza. Il loro intervento è richiesto quando la risoluzione di alcune questioni richiede l'uso della forza pura. Possono essere assoldati dai Vescovi o da cariche superiori e, sebbene non siano investiti di una carica che concede favori o onorificenze, i Templari sono molto rispettati e spesso temuti.

#### LE FAZIONI POLITICHE ALL'INTERNO DEL SABBAT

Si può facilmente sostenere che il più grande svantaggio del Sabbath sia sempre stata la mancanza di organizzazione. La setta non stabilisce rigide linee di condotta e gerarchie marcate, ma incoraggia la libertà e l'iniziativa individuale. Questi lodevoli principi, purtroppo, si sono rivolti più volte contro gli stessi sostenitori in quelle che vengono definite le Guerre Civili che imperversarono fluentemente nel nuovo mondo. Da qui la politica interna del Sabbath si scisse in numerose linee di pensiero che sebbene riescano a coesistere, più o meno pacificamente tra loro, presentano numerose sfaccettature. Al centro di questo dibattito politico è il doppio e spesso opposto ruolo che dei due principali ideali sviluppano all'interno del Sabbath ossia che tutti i vampiri devono essere liberi e devono essere fedeli alla setta del Sabbath.

#### I LEALISTI

I lealisti rappresentano l'ala più a sinistra all'interno del Sabbath; in un certo senso, possono essere

considerati i "anarchici" del Sabbath, anche se dispone di un certo numero di simpatizzanti anziani tra le loro fila. Il movimento lealista ritiene che l'unico vero modo per essere fedeli al Sabbath è quello di essere fedele al principio originario del Movimento Anarchico - che tutti i vampiri devono essere liberi e in ultima analisi, responsabile delle proprie azioni. Gli ordini, regole e regolamenti che limitano la libertà e la responsabilità del vampiro devono essere rimossi. Mentre molti lealisti sono teste calde e rinnegati tipici, alcuni sono calcolatori e riflessivi. Molti dei membri originali della rivolta Anarchica, ora anziani, vedono in questa fazione parte delle loro originarie convinzioni dimostrandosi spesso in sintonia con le loro idee. Per questo motivo il movimento Lealista non è mai stato attivamente perseguitato dalle altre fazioni del Sabbath nella stessa maniera in cui gli Anarchici sono stati dalla Camarilla sebbene in numerosi ambienti conservatori della setta non sono ben tollerati.

#### I MODERATI

I moderati rappresentano il movimento più democratico presente all'interno delle fila del Sabbath. Sebbene in molti sostengano il contrario un sempre maggior numero di Sabbatici vede in questa setta l'unica soluzione per poter far perdurare gli ideali della setta nel tempo. Molti Antitribù, vedendo nella politica dei fondatori e dello "Status Quo" un eccessivo estremismo si sono schierati al fianco dei moderati. Molti moderati posseggono contatti con tutte le fazioni e in genere hanno una massima flessibilità nel collaborare e interagire tra loro. Né estrema sinistra né a destra, credono nell'equilibrio,

ma tendono a favorire comunque gli ideali della libertà.

#### IL MOVIMENTO DI JOSPEH PANDER

Il Movimento di Pander rappresenta ciò che i moderati potrebbero diventare se spostassero la loro attenzione dalla ricerca di una maggior libertà verso le ricerca del potere. Non tutti i Panders hanno questa mentalità sebbene la maggior parte di loro abbia dimostrato una sempre maggior inclinazione a sfruttare le ideologie e i pensieri delle altre fazioni a loro vantaggio. I Panders, in sintesi si concentrano sul fare ciò che è necessario per ottenere più potere e autorità all'interno del Sabbat: se questo significa sostenere lo "Status Quo" una settimana e allearsi con i lealisti il prossimo, lo faranno in modo di salvare la loro pelle. Il potere dentro la setta ha giaciuto sempre nelle mani dello "Status Quo" sebbene i Panders stiano fornendo sempre più una valida alternativa.

#### LO "STATUS QUO"

Lo "Status Quo" rappresenta il sistema di leadership e di autorità che ha mantenuto il Sabbat insieme dopo l'ultima distruttiva guerra civile che ha sconvolto le sue fila. L'attuale gerarchia della setta nelle vesti dei fondatori è un testamento allo status quo in quanto è la trasposizione delle loro filosofie fatta carne. Gli appartenenti allo "Statu Quo" cercano letteralmente di mantenere le cose come sono operando attraverso i sistemi abituali di controllo e contenimento credendo che permette ai membri a freno perdente compromette la segretezza e la sicurezza della setta. Status, la sicurezza, e la stretta

osservanza degli Auctoritas Ritae sono gli strumenti che lo "Status Quo" utilizza per mantenere la sua (traballante) presa sulla setta.

#### GLI ULTRACONSERVATORI

Gli ultraconservatori rappresentano la mano destra della equazione, e la più piccola fazione del Sabbat. Postulando una profonda dedizione alla sicurezza del Sabbat attraverso una maggiore organizzazione e forza, per molti versi gli ultraconservatori seguono il Sentiero del Potere e la Voce Interiore. Gli Ultraconservatori generalmente eseguono gli ordini - se rafforzano la Sabbat e provengono da leader forti. I leader deboli devono essere assolutamente abbattuti per essere abbattuti, e chiunque disobbedisca ai dogmi o agli Auctoritas Ritae della setta devono essere eliminati prima che Sabbat cada in mano agli antidiluviani.

#### L'ORDINE DI SAN BIAGIO

Nelle notti moderne, l'Ordine di San Biagio è un ordine clericale sotto controllo Sabbat, principalmente dai membri del clan Lasombra. I Membri dell'Ordine sono noti per i loro traffici con le alte sfere della Chiesa, e talvolta anche con la Società di Leopold. Attraverso un'attenta manipolazione delle risorse della Chiesa e di "buone opere" fatte a livello di comunità, i membri dell'ordine influenzano gli aspetti della loro città in modo più tradizionale rispetto ai normali membri del Sabbat. Attraverso la creazione di "allevamenti" costituiti in mense per i poveri e l'esonazione di alcuni edifici da regime fiscale, l'Ordine di San Biagio espande il potere del Sabbat sul livello locale. Ultimamente,

l'ordine ha stabilito piccoli monasteri di clausura di tutto il mondo. I vampiri all'interno della setta mantengono contatto minimo con i livelli superiori della Chiesa, preferendo l'anonimato dei ranghi inferiori.

#### L'INQUISIZIONE DEL SABBAT

L'Inquisizione del Sabbat è la temutissima fazione incaricata di scovare e eliminare eretici e infernalisti. Naturalmente la fazione ricorda l'Inquisizione mortale anche per i metodi atroci di cui spesso si serve. L'Inquisizione ha raddoppiato gli effettivi da 15 a 30 membri nei tempi recenti, soprattutto in relazione ai successi ottenuti. Tutti i membri sono rispettabili e affidabili vampiri del Sabbat, ovviamente dotati di grande potere. Gruppi di Inquisitori viaggiano in tutti i territori controllati dalla setta, presidiano alle punizioni contro gli accusati o infliggendole di persona. Nonostante il successo contro gli infernalisti, questa fazione ha acquisito una giusta fama di crudeltà, derivata dai metodi di interrogatorio e punizione. Un vampiro accusato d'infernalismo viene marchiato a fuoco, bruciato, squartato o picchiato a sangue, mentre uno che ammetta o sia provato colpevole subisce una lentissima morte ultima, complicata da tormenti dolorosi che, pur non essendo intesi a ucciderlo, costituiscono comunque un supplizio terrificante. Molti sono gli inquisitori che traggono piacere perverso nell'emettere sentenze di morte, tagliando le vittime, introducendo insetti sotto la pelle o scuoiandone la carne. Gli altri vampiri del Sabbat tendono a perdonare queste tendenze, perchè hanno paura a loro volta di essere

accusati. L'Inquisizione del Sabbat costituisce anche un'entità politica che ha potere di deporre Vescovi, Arcivescovi, Sacerdoti di Branco e Ducti. Quando arrivano in città gli inquisitori interrogano tutti, dai membri in prova dei rami appena formati all'arcivescovo o cardinale. La fazione tiene conto di tutte le prove contro i Cainiti, e accetta ogni tipo di accusa da un membro della setta. Ovviamente un'accusa priva di fondamento non permette di arrivare a prove tangibili, e l'Inquisitore preferisce lasciare il vampiro in malafede alla mercé di chi ha ingiustamente accusato.

#### LA MANO NERA

Concepita come una sorta di milizia specializzata, a conti fatti la Mano Nera è una forza militare a disposizione dei leader del Sabbat. Come un vero e proprio esercito, si specializza in numerosi aspetti dell'arte della guerra, dallo spionaggio all'assassinio fino al combattimento sul campo. La Mano Nera non rimane attiva per periodi di tempo prolungati, preferendo mandare in azione unità motivate e specializzate, capaci di risolvere le situazioni più pressanti; pochi vampiri possono dire di aver visto l'intera Mano Nera schierata al completo in una stessa missione. Gli anziani del Sabbat preferiscono che rimanga frammentata: se mai dovesse restare attiva per periodi prolungati, c'è il rischio che assuma troppo potere. Nel corso della storia, comunque, la Mano Nera ha sempre servito il Sabbat con una fedeltà incrollabile. Solitamente, i leader del Sabbat attivano le unità della Mano Nera per guidare l'assalto a una città presidiata dalla Camarilla, oppure per fornire assistenza in un assedio già in corso. La

Mano Nera ospita alcuni dei più letali Criminali del Mondo di Tenebra, che si specializzano in tattiche di terrore e infrazioni alla Masquerade. E' assai rischioso chiedere l'intervento della Mano Nera quando non è strettamente necessario, perché la sua comparsa è un segnale chiaro e tondo che sta succedendo qualcosa di grave e che è indispensabile "tirare fuori le armi pesanti". I vescovi o le cariche superiori possono avvalersi in qualsiasi momento dell'assistenza di un membro della Mano Nera, che a sua volta è in grado di contattare e richiedere l'intervento di altri aderenti alla fazione. I gradi più alti della Mano Nera selezionano a titolo personale altri Cainiti del Sabbat per l'affiliazione nel truppe; essere prescelti è un segno di grande prestigio all'interno della setta, un po' come appartenere a una forza militare d'élite per i mortali. Tutti i membri della Mano Nera portano un segno distintivo: un sigillo mistico impresso sul palmo della mano destra. Una volta ricevuto il marchio, il vampiro diventa a tutti gli effetti un membro della fazione ed è tenuto a rispondere alla chiamata del gruppo in qualsiasi momento. Sebbene il simbolo possa essere nascosto - le spie lo fanno spesso per evitare di essere individuate - non potrà comunque essere rimosso mai più. L'affiliazione alla Mano Nera dura finché il vampiro non incontra la Morte Ultima.

#### GLI AUCTORITAS RITAE

Il Sabbat ha creato molti rituali per cementare i legami di lealtà e solidarietà nella Setta. Alcuni di questi, detti Auctoritas, sono praticati con la stessa liturgia in tutta la Setta, altri, detti Ignobilis Riti, variano da branco a branco. La Setta

intera pratica questi riti a causa dell'antica origine e dell'importanza nella filosofia del Sabbat. I riti sono di solito officiati dai Sacerdoti. Quelli che seguono sono riti che devono essere celebrati allo stesso modo in tutta la Setta.

#### IL BAGNO DI SANGUE

Si tiene ogni volta che i capi del Sabbat decidono la promozione di un vampiro ad un rango superiore. Tutti coloro che saranno agli ordini del vampiro sono invitati a presenziare.

I sottoposti si dispongono di fronte al loro nuovo capo che in un discorso indica loro i suoi obiettivi e progetti. Il vampiro promosso, dopo il discorso, condivide la Vaulderie con tutti i presenti; viene poi condotto ai bordi di una grande vasca colmo di fresco sangue e vi entra.

#### IL BANCHETTO DI SANGUE

Si tiene quasi ad ogni riunione importante. Mortali e possibilmente vampiri nemici sono incatenati e appesi al soffitto per i piedi, incapaci di liberarsi. I membri del Sabbat mordono uno alla volta le vittime e riempiono i propri boccali con il sangue sgorgato.

#### I RITI DI CREAZIONE

Servono per reclutare nuovi membri della Setta. Durante i riti, coloro che hanno scelto di passare al Sabbat sono privati di quasi tutta la loro Vitae, poi ne bevono un po' dai loro nuovi sire. I vampiri presenti poi picchiano i nuovi arrivati fino a farli svenire e poi li seppelliscono. Chi riesce ad uscire dalla terra viene picchiato di nuovo fino allo svenimento,

poi è condotto nel rifugio segreto del branco, dove, al risveglio, gli saranno spiegati obbiettivi e regole del Sabbath.

#### LA VAULDERIE

Di tutti gli Auctoritas Riti la Vaulderie costituisce il più importante, per il suo significato di libertà e solidarietà. La stessa esistenza del Sabbat è dovuta a questa pratica. Si tratta di un Legame di sangue condiviso tra tutti i membri presenti in un branco. La Vaulderie spezza ogni legame precedente e crea un Vinculum tra i presenti. Questa pratica genera in chi la usa sentimenti di forte lealtà e appartenenza al gruppo. Fa salire il morale dei partecipanti fino all'ebbrezza. La realtà generata dalle Vaulderie è qualcosa di molto più profondo di qualsiasi emozione umana.

#### I GIOCHI D'ISTINTO

Il Sabbath crede che solo i più forti sopravvivano. I giochi d'istinto testano i vampiri per vedere chi tra loro è il più forte. I giochi provano abilità come l'arte di cacciare, la resistenza al terrore, il coraggio, la destrezza e l'arte del combattimento.

#### LA MONOMACHIA

È il metodo scelto dal Sabbath per risolvere le controversie tra i membri. Questo diritto permette ai vampiri di affrontarsi in duello per verificare chi ha ragione. Difficilmente decisioni importanti vengono tuttavia prese in questo modo: tra una proposta seria e una sciocca viene accettata la prima, anche se il suo sostenitore ha perso la monomachia.

#### I SERMONI DI CAINO

Tutti i vampiri del Sabbath conoscono la storia della proprie origine dal Libro di Nod. Spesso vogliono riascoltare la storia del libro per non dimenticare chi e cosa sono. I sermoni hanno lo scopo di rafforzare la lealtà e la determinazione del gruppo. Sono recitati da Preti che seguono il Sentiero di Caino, e dai Leader di alto rango durante gli altri riti. Sono sempre seguiti da Vaulderie.

#### LA CACCIA SELVAGGIA

Anche i vampiri del Sabbath a volte tradiscono, ma coloro che lo fanno raramente sopravvivono.

Il Sabbath è una setta che custodisce gelosamente i propri segreti. Se un membro rivela qualcosa che potrebbe mettere in pericolo la Setta ad un nemico, viene severamente punito. La caccia selvaggia è proclamata ogni volta che i nemici scoprono qualche informazione importante sulla Setta, e si svolge come una caccia di sangue, solamente in maniera molto più bestiale: i cainiti del Sabbath non si fermano fino alla totale distruzione della vittima, accanendosi in particolare sui traditori.

## GLI ANARCHICI

La prima osservazione da fare su questo gruppo di Cainiti è che non si tratta assolutamente di una Setta, dato che non ha alcun tipo di struttura gerarchica ed è unito assieme solo da uno scopo: rovesciare l'autorità degli Anziani. La seconda è che se fosse una Setta regolare, sarebbe la più antica del mondo Cainita, dato che la Camarilla sorse proprio in seguito alla prima Rivolta Anarchica, e che il Sabbath divenne autonomo dagli Anarchici solo dopo il Trattato di Thorns.

### LA NASCITA DEGLI ANARCHICI

Ancora una volta per spiegare la società Cainita del XXI secolo occorre tornare agli oscuri secoli del Medioevo. In quel periodo i Cainiti circolavano sulla terra senza nascondersi ai mortali, ed esercitavano in pieno tutto il loro potere, manovrando ai fini della Jihad interi Stati, certi che le Vacche mortali mai avrebbero osato alzare il capo. Non andò esattamente così. Non appena ebbe la forza sufficiente, la Chiesa irruppe nella società cainita come un'ondata distruttrice, con l'ausilio delle armi del coraggio e della Fede. Fu la nascita della Santa Inquisizione e il moltiplicarsi dei roghi contro demoni, streghe e... vampiri. L'Inquisizione fece terra bruciata in Italia, Svizzera, Germania, Francia, Ungheria, Inghilterra, Spagna e ovunque il suo potere potesse arrivare, torturando e uccidendo migliaia di innocenti e centinaia di Fratelli. Gli Anziani furono colti da un terrore irrefrenabile e decisero di mandare al macello

le proprie Progenie come capri espiatori, per cercare di placare la Sete sanguinaria dei mortali con la croce. Neonati e Ancillae perirono a decine, finché alcuni piccoli gruppi non riuscirono a scappare, e decisero che era giunto il momento di ribellarsi. Questi vampiri scelsero per sé il nome di Anarchici, e sotto questa bandiera si moltiplicarono in tutta Europa, combattendo apertamente i propri Sire e i Sire di questi, in nome di una società cainita più giusta. La reazione degli Anziani fu la costituzione, nel 1450, della Camarilla. Nonostante potesse contare sull'appoggio di soli 7 dei 13 Clan, la Camarilla ottenne numerosi successi contro i giovani ribelli, finché in una notte del 1493, nella cittadina Inglese di Thorns, i capi Brujah degli Anarchici firmarono la Convenzione che pose fine alla guerra. In gran parte, almeno. Non tutti gli Anarchici infatti si arresero quella notte, e quelli che continuarono la lotta assunsero il nome e l'ideologia perversa di "Sabbath". La prima grande rivolta Anarchica era finita, ma all'interno della Camarilla, tra Neonati e Ancillae, la necessità di ribellarsi agli Anziani era tutt'altro che superata, principalmente tra i giovani del Clan Brujah. Le idee anarchiche continuarono ad essere diffuse sottovoce, senza azioni eclatanti, per secoli, finché non tornarono a farsi concrete negli Stati Uniti. Il nuovo continente era libero dagli oppressivi Anziani europei, e poteva facilmente diventare un luogo libero e pacifico per i giovani cainiti. Molti attraversarono l'Oceano in cerca di libertà, e molti sostennero le rivolte del popolo americano contro la dominazione Inglese. Quando l'East Coast americana divenne territorio di guerra tra Sabbath e Camarilla, gli Anarchici si spostarono

verso Ovest, dovendo ancora una volta fare i conti con gli odiati Principi Ventrue e Toreador. La situazione nella West Coast iniziò a degenerare, moltiplicandosi le bande anarchiche nelle strade, e i Principi inasprirono la loro reazione. Nel 1944, il Principe di Los Angeles, il Toreador Don Sebastian, diede ordine di punire il Brujah anarchico Jeremy Mac Neil, che fu selvaggiamente picchiato. Da ogni città della California si levò la risposta violenta degli Anarchici, che in nome di Mac Neil uccisero Don Sebastian e altri Anziani di Los Angeles, poi si rivolsero contro tutti i Principi della California, tanto che alla fine della Rivolta tutte le città da San Diego a San Josè, con la sola eccezione di San Francisco, furono dichiarate Anarch Free States, sotto la Leadership di Jeremy Mac Neil. Gli Anarch Free States sono la più grande conquista Anarchica, un grande territorio libero da Principi e Sette, in cui i Fratelli circolano liberamente osservando solo la Masquerade come obbligo. Dai Free States partono raid nelle città della Camarilla, e molti Fratelli di tutto il mondo trovano qui un riparo dagli Anziani. Recentemente Mac Neil e gli Street Riders hanno messo gli occhi su alcuni territori del centro Europa e si sono mossi in massa dai territori Americani verso la città di Milano, nuovo punto strategico per le loro influenze.



## GLI ABITANTI DEL MONDO DI TENEBRA

I Fratelli non sono gli unici mostri che popolano le notti del Mondo di Tenebra. Dietro molte ombre si nascondono occhi che appartengono a qualche ... qualcos'altro.

Quando i vampiri incontrano questi "altri" gli effetti sono raramente piacevoli, poiché gli abitanti soprannaturali di questo mondo hanno gareggiato per millenni per la supremazia. Molti fratelli sono a conoscenza che, similmente a loro, queste creature abbiano delle vere e proprie società. Di recente i Cainiti hanno avuto sempre più frequenti, e spesso ostili, contatti con questi misteriosi esseri.

### I GHOUL

I fratelli che necessitano di servitori potenti, spesso crescono dei Ghoul (seguaci). Creati donando a un animale o a un mortale un sorso di vitae vampirica senza prima succhiargli il sangue, i ghoul lavorano come servi presso i loro padroni, conosciuti come domitor. Sebbene non siano potenti come i Fratelli, possono usare la vitae che gli è stata donata per diventare straordinariamente forti e resistenti. La maggior parte dei Ghoul rimane fanaticamente fedele al padrone, poiché sono suscettibili, come i vampiri, al legame di sangue. poiché per mantenere il loro stato necessitano del sangue del loro domitor, bevono spesso dallo stesso vampiro. Ad ogni modo, circolano sempre più spesso voci di ghoul che hanno staccato i legami, che si ribellano ai loro padroni, li uccidono e succhiano la preziosa

vitae da altri vampiri. Questi Ghoul predatori non prestano servizio a nuovi padroni, piuttosto colpiscono fratelli ingenui e deboli e prendono il loro sangue con la forza, il più delle volte uccidendo gli sprovveduti durante il processo. Molti vampiri deridono queste dicerie, ma altri conoscono fin troppo bene il potere dei ghoul e stanno bene attenti ai loro seguaci.

### MORTALI E CACCIATORI

I fratelli predano le vacche, così vanno le cose. Ma, come gli anziani sono dolorosamente consapevoli, potrebbero divenire essi stessi prede. I vampiri devono essere cauti e ricordare sempre la Masquerade; se la razza umana dovesse interessarsi a loro, i figli di Caino verrebbero annientati in breve tempo. La superstizione è la loro arma migliore. Rafforzando l'incredulità dei mortali, coltivando la ragione e negando l'esistenza dei vampiri come fossero fantasie di bambini e di pazzi, i Fratelli fanno in modo che le Vacche stesse siano il loro scudo contro quei pochi mortali che sanno della loro esistenza. E, in effetti, ce ne sono alcuni. Ignorati o derisi dai loro simili, questi mortali scelgono di inoltrarsi nel mondo segreto dei Fratelli. Alcuni lo fanno per pura curiosità o per provare brividi proibiti; altri temono i vampiri e cercano di sterminarli. I figli di Caino non vogliono correre rischi; i loro Anziani si ricordano dell'Inquisizione, quando la loro razza fu quasi completamente estinta da un mare di fuoco e sangue. I mortali che "sanno" vengono chiamati Cacciatori di Streghe, il termine che i Fratelli attribuiscono ai loro devoti tormentatori.

### LA SOCIETÀ DI LEOPOLD

L'inquisizione esiste ancora oggi sebbene nessun documento ufficiale della Chiesa ne parli. La più potente organizzazione del mondo moderno è conosciuta con il nome di Società di Leopold. Molti dei suoi membri sono ricercatori ed occultisti, ma alcuni sono fanatici cacciatori di vampiri che, secondo il metodo di Torquemada, scovano e distruggono la "Stirpe di Satana". La maggior parte degli inquisitori sono fanatici talmente poco istruiti e mal preparati che raramente costituiscono una reale minaccia. Ciò che fanno dei fratelli lo devono ad antichi documenti e a manoscritti mal tradotti. Questo li porta a commettere errori durante la caccia, e compiere sbagli quando si ha a che fare con i vampiri non è certamente cosa saggia. Molti Inquisitori sono comuni mortali e non possiedono nessuno dei poteri soprannaturali attribuiti ai Santi. Sebbene un cacciatore possa tenere in mano una croce e agitarla freneticamente davanti al vampiro, il sacro simbolo costituisce un semplice oggetto che può essere allontanato con disdegno. Tuttavia, alcuni Inquisitori possiedono Fede sufficiente a respingere o persino ferire i Dannati con la loro aura santa. Nel corso dei secoli, i Fratelli hanno raggiunto i più alti livelli del potere mortale. Sebbene agiscano furtivamente e con astuzia, esistono sufficienti prove della loro presenza, tali da suscitare i sospetti di alcuni membri dei servizi segreti mondiali. In queste notti di test sul DNA e di banche dati computerizzate, il velo della Masquerade si assottiglia.

### L'ORDINE DELL'ARCANUM

Altri gruppi di mortali si trovano alla periferia del

mondo dei Dannati. Una società mistica, conosciuta con il nome di Arcanum cerca di scoprire le tracce del paranormale. I vampiri tendono a schernire l'Arcanum come se fosse una comica organizzazione di comuni "acchiappa-fantasma" e dilettanti, ma talvolta, e sempre più spesso, essi inciampano su eventi di un certo interesse. Inoltre, diverse organizzazioni criminali a volte si ritrovano a essere pedine nelle mani dei Fratelli, o a distruggere i loro piani.

### I LICANTROPI

Al di fuori delle strade protette della città (ma spesso anche al suo interno), la terra appartiene ai Licantropi, mostri che sono stati terribili nemici dei Fratelli fin da tempi immemorabili. Conosciuti anche con il nome di Figli della Luna, sembrano spostarsi in branchi, come fanno i lupi normali.

Temuti da tutti vampiri come spietati e validi assassini, più di un Fratello sostiene di aver visto un solo "Lupino" infuriato abbattere un'intera coterie di Vampiri. Gretti e xenofobi, i licantropi disprezzano i vampiri; le vere ragioni di questa profonda antipatia reciproca sono perse nel tempo, ma un Cainita che viene catturato da una di queste creature si trova davvero in pericolo. I vampiri saggi sanno di non doversi allontanare dalla città e che abbandonare ciò che dà loro protezione significa andare incontro a disgrazia sotto forma di turbine di pelo e zanne. Nelle notti di luna piena, i Fratelli riescono a sentire gli ululati dei Lupini e percepire nell'aria la loro ferocia. Negli ultimi anni questi sono diventati più aggressivi. Mentre prima erano restii ad abbandonare le loro terre selvagge,

ora branchi di licantropi hanno cominciato dare la caccia ai fratelli nelle città, saccheggiando i domini un tempo inespugnabili dei vampiri. I membri del clan Gangrel, che conoscono meglio di tutti le abitudini dei Lupini, temono che una grande guerra sia prossima e che la prima mossa del gioco finale è che la Jyhad verrà fatta da un licantropo e non da un vampiro.

### I MAGHI

I "risvegliati" assomigliano ai mortali ancora più che i Fratelli ma praticano potenti arti arcane volte per intraprendere un cammino che porta ad una realtà più elevata, rispetto al mondo materiale. Il fascino del potere minaccia costantemente di distoglierli da questo percorso, allontanandoli dalla saggezza. Un mago è una persona che si è risvegliata, la cui anima è stata liberata da una maledizione antica che affligge i mortali. Le anime della maggioranza della gente sono addormentate, inconsapevoli del potere grezzo cui potrebbero attingere per ripulmare il mondo. La verità gli è stata nascosta molte vite fa, tutto ciò che conoscono è una menzogna. I maghi possono vedere al di là di questa bugia e mettere in atto l'eredità innata dell'umanità: la magia. Sebbene essi non siano veri e propri nemici dei vampiri, i Maghi sembrano preferire la solitudine e non esiterebbero ad eliminare un fratello fastidioso. Solo pochissimi conoscono i poteri di questo gruppo, ma in loro presenza si verificano strani eventi. Si dice che i Maghi possano evocare effetti davvero formidabili, ma probabilmente seguono una procedura simile a quella della Masquerade, per proteggersi dalla spaventata plebaglia.

### LE PRESENZE

Sembra che alcuni spiriti si trascinino anche dopo la morte, per cacciare i viventi o per risolvere questioni che non sono riusciti a risolvere in vita. Poiché questi fantasmi vivono dall'"altra parte", sono pochi i vampiri che hanno a che fare con queste creature, sebbene i Giovanni siano in grado di conversare con loro. Alcuni sostengono di essere le anime delle vittime uccise dai Fratelli tornate per affliggere le loro notti con tormenti e lamenti

### LE FATE

Strane ed enigmatiche creature Inconsapevoli d'essere sfuggiti ad un destino amaro, gli esuli d'Arcadia chiamati Changeling, il popolo fatato, si muovono tra i mortali senza tuttavia lasciare alcuna traccia della loro presenza. Le fate moderne appaiono molto diverse dai minuscoli folletti e dagli imponenti signori degli alberi raccontati nei tempi passati. Sono esseri appartenenti al mondo della magia e dell'illusione che traggono i loro poteri dai contratti che stringono con le creature del mondo di Tenebra che abitualmente visitano loro malgrado e si rivelano loro se vi sarà modo di trarne vantaggio.



## STORIE DAL VECCHIO CONTINENTE

Dimora degli anziani della Camarilla e luogo di nascita del Sabbath, da sempre le terre d'Europa sono il teatro primario per le guerre segrete delle creature della notte. L'Italia, dalla sua nascita, è uno dei più saldi centri di potere Sabbatico. Il Paese, infatti, è notoriamente in mano al clan Lasombra, che fin dall'antichità ha insidiato i suoi domini nei paesi Mediterranei con la città di Roma come punto cardine e di riferimento. Utilizzando le proprie risorse e le proprie doti di comando questo clan cercò fin da subito di esplorare nella sua totalità tutto ciò che era legato al mondo dei mortali, tentando di plasmarlo a proprio piacimento nel corso della loro occupazione. Le alte sfere Lasombra, infatti, erano ampiamente insediate nelle strutture della Chiesa sin dal suo principio e si mormora che il Clan, anticamente, fu uno dei principali strumenti della diffusione della fede cristiana. Al giorno d'oggi, ad ogni modo, si pensa che questi Custodi dell'oscurità abbiano voltato le spalle alle antiche istituzioni divine, utilizzando solo alcune di queste, per introdurre nei loro domini rituali ecclesiastici rivisitati, facendone una vera e propria parodia della dottrina cristiana. Il Paese, comunque, da quella che poteva essere definita un'antica stabilità passata, nell'era moderna si ritrovò ben presto coinvolto in una diretta guerra per il potere. Le forze Camarilliche avanzavano inesorabili nella zona Settentrionale del paese ed utilizzando le ampie risorse belliche ed economiche messe a disposizione dai principati

francesi riuscirono ben presto ad anettere ai propri domini vaste zone del Nord Italia. La Jihad si riversava così, senza pietà sulle tante città italiane ancora contese tra la potente Camarilla e il Sabbath che, forte dell'apporto dei clan natii della zona, era ben lontano dall'essere sottomesso. Qui, potenti Vescovi e Priscus Sabbatici governavano da generazioni le città più importanti, gestendole con pugno di ferro e salda determinazione per impedire ai loro antagonisti di annetterli nei loro domini. L'unica città a mantenersi da sempre indipendente dalle lotte tra le due grandi sette restava Venezia, il luogo in cui la famiglia Giovanni aveva posto la capitale del suo impero. Tutti i membri di questo Clan sono imparentati doppiamente tra loro, legati nella vita umana da linea diretta di discendenza e rafforzata nell'abbraccio con il legame di sangue. Si tratta, probabilmente, dell'organizzazione che possa vantare la maggior lealtà e spirito di cooperazione tra i suoi membri.

### LA GEOGRAFIA DEL NORD ITALIA

Sebbene l'Italia sia sempre stata uno dei centri politici più influenti e potenti del Sabbath, i territori limitrofi al nuovo regno di Milano sono ben lungi dall'essere considerati in pace tra loro e sotto la guida di un unico regime stabile. La Camarilla si muove nell'ombra utilizzando i suoi principati e tutti i suoi potenti contatti per manovrare una fitta rete informativa volta a riportare Milano sotto il suo dominio. Torino, Trento, Mantova, Verona sono solo alcuni dei centri sotto la loro diretta influenza, utilizzati come punto cardine per esplorare i territori, aspettando solo il momento giusto per

colpire. Nei territori Meridionali, essendo l'Italia uno dei luoghi di origine del clan Lasombra, uno dei due clan fondatori della Setta, il Sabbath impone il proprio dominio su queste terre governandole con pugno di ferro. Odio xenofobo e guerra per la supremazia si riversano quindi nei territori Italiani alimentando la Jihad che da sempre flagella queste terre come una piaga inguaribile dove rendendo la convivenza è tutt'altro che pacifica. Solo la zona del Bergamasco sembra rimanere estranea a queste lotte tra immortali, ma non sempre la pace è una cosa buona per la sopravvivenza dei figli di Caino poiché la Società di Leopold ha scelto queste terre come suo nuovo punto di ritrovo da cui poter effettuare la loro "epurazione". Ad Oriente, invece, l'influenza della famiglia Giovanni, necromanti senza scrupoli dai poteri misteriosi, si fa largo con forza da Venezia fino al cuore della Lombardia per monitorare i suoi territori dai bastioni della città di Milano.

## IL REAME DI MILANO

Nel dicembre dell'anno 2000, ci furono enormi cambiamenti nei territori dell'Italia settentrionale. Milano, un tempo roccaforte Sabbatica italiana, cambiò improvvisamente la propria affiliazione. Giangaleazzo Visconti, il vecchio Arcivescovo della città, orchestrò magistralmente una purga di tutti gli elementi leali al Sabbath e dopo aver dichiarato la propria affiliazione alla Camarilla in un rapido e spettacolare colpo di mano gli consegnò la città prima di fuggire nel cuore dell'europa settentrionale. In un tale conflitto le potenti alleanze stipulate in passato dalle due fazioni si fecero ben presto protagoniste indiscusse di questo drammatico scenario di guerra coinvolgendo ogni figlio di Caino che avesse potuto far pendere la bilancia da un lato piuttosto che dall'altro.

Tra questi, la famiglia Giovanni, che puntava da tempo a rivendicare il possesso dei territori milanesi come bottino di guerra fu la chiave di svolta per decidere il conflitto.

L'alleanza tra la Camarilla e questi potenti necromanti si dimostrò un punto cardine per la presa definitiva della città che fu annessa immediatamente i domini degli anziani "Seguaci delle Tradizioni" in memoria degli antichi accordi stipulati tra il Circolo Interno della Camarilla e la Guida della famiglia Giovanni, Augustus. La

situazione restava, tuttavia, ancora incerta per il dominio di Milano a causa della numerosa rappresentanza di questa oscura famiglia. La loro politica interna, le loro "corrotte" pratiche e le loro tradizioni preoccupavano notevolmente le schiere Camarilliche che vedevano nello scopo ultimo dell'esistenza di questi Necromanti un pericolo per la loro sopravvivenza. In molti erano ormai a conoscenza dei fini ultimi di Augustus Giovanni, antidiluviano del clan e attuale guida dello stesso, che attraverso i propri poteri Necromantici e delle misteriose forze presenti all'interno del mondo materiale avrebbe voluto squarciare il sottile Velo dell'Umbra, che separa il mondo reale da quello degli spiriti, riversandone il contenuto sul nostro ed incrementando il potere della famiglia in maniera esponenziale.

Milano ormai sembrava di nuovo sull'orlo di una nuova "Guerra civile" fino a quando Ambrogino Giovanni, "Il Burattinaio", membro di spicco della famiglia Giovanni, dichiaratosi indipendente della sua influenza, decise di schierarsi con le forze camarilliche. Il potente necromante, consapevole di ciò a cui avrebbe potuto portare la riuscita del piano del suo clan, stipulò un accordo con alcuni membri delle alte sfere della Camarilla per arrestarne l'avanzata. Il "Burattinaio" stabilì che, in cambio dell'aiuto della potente setta nel fermare i piani della

sua famiglia, avrebbe dato il suo contributo nel rendere definitivamente Milano un loro territorio. Qui Gregor, anziano Ventrue camarillico Austriaco, insieme ai suoi fedeli collaborati avrebbe potuto istituire il suo "regno", istituendo il Principato di Milano. Il piano riscosse subito grande successo e grazie all'aiuto del potente Necromante nel giro di pochi mesi anche la famiglia Giovanni fu respinta nei territori limitrofi a Venezia e furono poste le basi per un potenziale nuovo dominio Camarillico.

Il 13 aprile 2001, però, Ambrogino Giovanni, il regista che ha diretto tutto lo spettacolo inscenato negli ultimi tempi dai figli di Caino e portato Milano alla situazione attuale, rivelò i suoi reali scopi ai propri alleati impreparati. Come un marionettista esperto, che coordina i movimenti dei pupazzi di legno da dietro le quinte, sfruttò l'operato di Gregor e dei suoi collaboratori per liberare la scacchiera dai pezzi in eccesso e prendere il comando definitivo di Milano grazie alla sua grande influenza con gli altri abitanti del mondo delle tenebre. Queste creature, da sempre in conflitto con le ideologie estremiste di Sabbath e Camarilla, attratte dal suo progetto di creare un reame Indipendente e libero furono convinte a stipulare un trattato di collaborazione generale. Questa promessa, di una possibile pace e la concreta possibilità di costruire un luogo dove poter svolgere i propri



affari protetti dalla moderna inquisizione umana, convinsero i Figli della Luna ad accettare di sorvegliare le aree boschive adiacenti alla maggior parte dei confini della provincia e di proteggere i territori da futuri attacchi nemici.

I Risvegliati, antichi umani dai poteri magici, si unirono al Burattinaio, acconsentendo di proteggere la sua corte dai poteri legati alla Taumaturgia del sangue dei membri del clan Tremere, che da sempre spingevano per prendere possesso di Milano per trasformarla in un potente baluardo della Camarilla in Italia. I suoi ambiziosi obiettivi, rivolti ad un utopistico fine superiore, ebbero incredibilmente successo e resero di lì a poco la città una roccaforte indipendente, capace di mantenere la sua neutralità. Da qui, in seguito cominciò ad estendersi nei territori del Nord Italia adiacenti, inglobando parte dei domini della famiglia Giovanni. Ambrogino Giovanni aveva così creato quella che può essere definita la nuova Cartagine, un luogo in cui umani e vampiri possano vivere insieme. Ogni creatura, avrebbe potuto coesistere in pace con gli altri, nel rispetto delle regole stabilite, mantenendosi all'interno dei propri territori senza interferire negli affari degli altri e contribuendo alla preservazione della neutralità. Nella città era presente un locale, "il Gattopardo", una chiesa sconosciuta da poco adibita a locale notturno, dove le fazioni

potevano incontrarsi in neutralità per discutere o semplicemente per togliere la maschera che erano costretti ad indossare durante la loro esistenza.

Anche ai suoi antichi collaboratori, appartenenti alla Camarilla, fu concessa una soluzione pacifica: rimanere nel suo dominio come assistenti e diplomatici. Gregor e i suoi alleati furono drastici nel prendere una decisione e annebbiati dai propri ideali cercarono di opporsi a questa soluzione con la forza bruta, fallendo però nel loro intento. Gregor abbandonò Milano, rivendicando il trono della città, considerandolo proprio per diritto concesso dal suo sangue. Il Ventrue della Camarilla istituì un nuovo dominio lontano dai "giochi politici", per progettare un piano adatto a vendicare il torto subito. Milano, da questo momento, si proclamò in tutto e per tutto Indipendente distaccata dai giochi politici di Camarilla, Sabbath e lontano dalle bramosie di potere della famiglia Giovanni. Ambrogino si proclamò così "Doge", nuovo reggente della città, creando un nuovo statuto cittadino di cui fanno parte alcune filosofie già utilizzate dalle altre sette.

Dopo aver respinto Gregor e la sua Coterie esiliandoli da Milano in quanto pericolosi per la stabilità del nuovo reame ci fu un piccolo periodo di pace dove si riuscì a stabilizzare il governo

della città per il breve periodo di tempo di qualche anno.

Le continue problematiche sorte all'interno del territorio, l'incapacità di alcuni rappresentanti nell'amministrare le questioni interne alla setta e un progressivo deterioramento dei rapporti con le rispettive autorità locali dei Figli della Luna e dei Risvegliati portarono il dominio ad un sempre maggiore stato di decadenza. Approfittando di questa condizione e di un recente attacco delle forze del Sabbath, la famiglia Giovanni cercò di riconquistare la sua supremazia sul territorio attraverso l'azione diretta dei due anziani Baldassarre Rossellini e Gillespie Giovanni accompagnati da alcuni collaboratori precedentemente infiltrati all'interno delle istituzioni locali.

La Corte di Milano, la "Nuova Cartagine", il sogno di Ambrogino Giovanni, e il Burattinaio stesso furono spazzati via nella notte dell'8 Novembre 2014 consegnando tutta la gestione del territorio nelle mani della potente famiglia di Necromanti di Venezia.

## IL PRINCIPATO IMPERIALE DI MANTOVA

Il principato di Mantova è uno dei domini più antichi del nord Italia. Nonostante le sue dimensioni ridotte le potenti linee di sangue che si sono susseguite alla guida del territorio hanno sempre mantenuto la quiete al suo interno rendendolo estraneo alle battaglie espansionistiche che coinvolgono i principati della Camarilla adiacenti. La precedente politica locale, imposta dalle caste regnanti appartenenti al clan Toreador e al clan Ventrue, ha così contribuito alla creazione di una solida realtà la cui efficienza e organizzazione ne fatto crescere la fama allontanando, per quanto possibile, ogni pericolo dalla città di Mantova.

La caduta dell'ultimo Principe fu tuttavia sinonimo di rivoluzione e nel 1849 le due casate dominanti caddero lasciando posto ad un nuovo protagonista. Leonardo De Pisis, Ancillae del clan Malkavian fece il primo passo per dare il via a questo processo di rinnovamento quando, approfittando dell'instabile situazione governativa del principato riuscì a ottenere il potere e ad essere eletto nuovo principe di Mantova spezzando la catena dei due clan nobili che fino a quel momento avevano regnato indisturbati.

Fin dagli albori si è imposto come un regnante capace ed esperto riuscendo a mantenere il dominio nella tranquillità per lungo tempo, coinvolgendo i propri sudditi nelle decisioni più importanti e rendendosi sempre disponibile al dialogo e alla tolleranza. Nell'ultimo decennio tuttavia, la politica del Principe mutò radicalmente abbandonato, senza apparente motivo, la gestione appassionata che ha sempre mantenuto nei confronti del Dominio.

In numerose occasione l'interesse del Lunatico per la politica del principato sembrava essere stato accantonato per la gestione di alcune problematiche personali che sembravano averlo coinvolto negli ultimi tempi. Tutto questo portò inevitabilmente al caos.

La notte dell'8 giugno 2013 a sorpresa e con pochissimo preavviso il Principe indisse un incontro all'interno dell'Elysium, pretendendo l'attenzione dell'intero dominio a causa dell'importanza dell'avvenimento. Qui, furono annunciati alcuni ospiti inattesi, un piccolo gruppo di figli di Caino neonati originari delle terre veronesi, giunti per chiedere aiuto al principato in merito alla difficile gestione di alcune tribù dei figli della Luna siti all'interno del loro territorio.

La decisione di aiutare il dominio veronese in cambio della loro annessione al principato di Mantova causò definitivamente la caduta di

Leonardo dalla guida del principato.

Matthias Himmler, anziano del clan degli Stregoni fu il primo ad accorgersi di ciò che avrebbe portato la decisione del principe ed approfittando dell'inimicizia creatasi con le altre sfere di comando del dominio lo accusò di aver rubato un importante oggetto appartenuto ad una tribù di Licantropi sita nel territorio Veronese ed imponendone l'allontanamento dal dominio per aver messo a repentaglio l'esistenza di tutti i suoi sudditi. Approfittando della fiducia ottenuta dal principato Himmler reclamò il suo diritto di diventare il nuovo Principe di Mantova e dopo aver confermato l'aiuto alla città Verona circa la problematica con i licantropi istituì il dominio imperiale.

Il primo passo fu ristabilire l'equilibrio tra le forze site all'interno dei suoi territori pertanto una volta identificato l'oggetto sottratto alla tribù dei figli della luna e recuperato dalle proprietà del precedente principe, Himmler incaricò il primogenito clan Gangrel affinché lo consegnasse al legittimo proprietario sventando così la minaccia imminente e ponendo le basi per lo sviluppo futuro del principato.

## IL PRINCIPATO DI TRENTO

Situato all'estremità settentrionale dell'Italia, al confine con l'Austria e la Svizzera, il Trentino Alto Adige è, fra le regioni italiane, quella più nota per la bellezza delle sue montagne. Questo scenario racchiude una straordinaria varietà di paesaggi: maestose vette, boschi, ampie vallate, corsi d'acqua, laghi, un incantevole gioco di luci tra le guglie delle Dolomiti, i caratteristici paesini dai campanili svettanti e le mille sfumature di una natura autentica e incontaminata.

Qui la potente Camarilla ha avuto terreno fertile per la gestione dei figli di Caino del territorio, trovando in Trento, l'unico agglomerato cittadino abbastanza sviluppato in campo economico ed industriale, un punto cardine su cui costituire un solido dominio. Il Principato si estende dalla Valle dell'Adige, fino alla Vallagrina, le valli Giudicarie e l'Alto Garda e si impone come unico baluardo di civiltà alle numerose cellule sabbatiche che infestano le zone più rurali della provincia e all'opprimente egemonia dei figli della Luna, i veri signori incontrastati di questa regione.

Le sue origini si rifanno ai primi del 1800 quando Ferdinando Roccabruna, discendente della casata nobiliare dei Roccabruna di Trento e membro della stessa da 3 generazioni si è imposto come nuovo Principe del capoluogo portando ordine disciplina in esso. Attraverso un governo deciso e giusto, il

membro del clan dei re riuscì a gestire il principato in maniera integerrima per più di due secoli, mantenendo la città e i territori limitrofi al sicuro dalle frequenti incursioni nemiche. All'interno della struttura gerarchica interna si è sempre distinta una nutrita rappresentanza di membri del clan Tremere, che, forti dell'appoggio di Vienna, hanno scorto la possibilità di costruire un punto di riferimento per il clan e per chiunque voglia saziare la propria sete di conoscenza.

La cupidigia degli Usurpatori e la scarsa propensione diplomatica del clan della Bestia, fortemente rappresentata da un potente branco autoctono, tuttavia, hanno causato numerose lotte politiche interne che hanno minato più volte alla stabilità del principato fino a giungere ad un'inevitabile scisma, avvenuto nei primi anni novanta. I membri del clan della Bestia si allontanarono così dal dominio, sollevando inizialmente gravi dubbi sulla linea gestionale proposta dal Principe Ferdinando, che tuttavia, nei tempi successivi riuscì, grazie alle sue capacità diplomatiche e alla sua grande integrità fisica e morale, a raggiungere un compromesso con "gli Stranieri" ripristinando così l'antica egemonia della setta nel luogo. Attualmente la regione mantiene una discreta stabilità interna. Le forze della Camarilla hanno rafforzato i confini dei propri domini meridionali mediante il rinnovato accordo con le comunità nomadi dei clan della Bestia che in cambio della possibilità di accedere indisturbati all'interno del principato hanno garantito la loro collaborazione per respingere le eventuali manovre offensive attuate dalle cellule sabbatiche sparse nel

territorio e dai figli della Luna.

I territori settentrionali del Sud Tirolo invece, ben oltre i confini dei domini del principe Ferdinando, sono ancora soggetti a numerosi squilibri interni. Qui, a causa dell'incapacità di costituire un governo stabile attraverso l'elezione di una carica di riferimento e dei numerosi affiliati del Sabbath si è assistita ad una lotta intestina tra i vari figli di Caino locali zona per il controllo dei pochi territori rimasti liberi dall'influenza dei Figli della Luna. Questi infatti, infestano la maggior parte della regione mettendo qualsiasi creatura della notte si trovi nei loro territori o che abbia la sciocca idea di incrociare il loro cammino.

## IL DOMINIO DI PAVIA

Fin dalla nascita della setta, numerose città del mediterraneo si sono distinte come potenti roccaforti nelle mani di autorevoli Vescovi del Sabbath. Pavia, tra queste, spiccava per l'imponente presenza di branchi combattenti, guidati da membri dissidenti del clan della bestia.

Tra questi spiccava Harry Reese, membro del branco nomade dei "Deathbringers". La sua fama di grande combattente attirò nel dominio di Pavia numerosi guerrieri sanguinari e senza scrupoli che ne garantirono l'indipendenza e l'egemonia del Sabbath per parecchi anni.

La situazione, tuttavia, mutò radicalmente quando nel 2001, in seguito al tradimento di Giangaleazzo Visconti, la città di Milano passò nelle mani della nemica Camarilla. Tutti i territori a Nord di Pavia furono invasi da una massiccia ondata di "fratelli" fedeli alla potente setta, indebolendo notevolmente le risorse locali sabbatiche. Il dominio Pavese riuscì a mantenere intatta la sua struttura interna prima di capitolare del tutto con l'arrivo nel capoluogo lombardo di Ambrogino Giovanni e della sua corte. Questi, grazie a patti stipulati con numerose creature della notte estranea fino a quel momento alle lotte tra i figli di caino, riversò le sue forze militari sui territori settentrionali della provincia, riuscendo a conquistarli e a liberarli dal Sabbath e dalla Camarilla istituendo un nuovo reame Indipendente. Di lì a poco furono rinforzati i confini meridionali della corte di Milano e i sopravvisutti del dominio

sabbatico confinati nella città di Pavia, ultimo baluardo della setta nella regione.

Le forze sabbatiche in poco tempo, desiderose di ripristinare gli antichi domini, allestirono una piccola roccaforte nei boschi di Bereguardo nel parco del Ticino per muovere guerra alle forze milanesi. Non avendo le risorse militari necessarie per un attacco su larga scala gli astuti leader del Sabbath utilizzarono due piccoli avamposti nel territorio di Famagosta, appena oltre i confini della città della Madonnina cercando di indebolirla dall'interno cominciando una violenta guerriglia urbana. Il piano inizialmente riscontrò un notevole successo e parecchie risorse milanesi furono distrutte poi giunse la primavera del 2003. Ambrogino Giovanni, Doge di Milano e Potente membro indipendente della famiglia dei Necromanti insieme ad alcune sue fidate Coterie, scese in campo di persona.

Le sorti del conflitto si dimostrarono fin da subito drammatiche per i membri della setta del Sabbath e in breve tempo, grazie ad una vera e propria "purga razziale", i dissidenti sabbatici furono schiacciati dalle potenti forze messe in campo dal Necromante e costrette ad abbandonare i propri domini e fuggire oltre i confini dell'Oltrepò pavese.

Il dominio della Corte di Milano sulla città delle 100 torri, tuttavia, durò solo pochi anni e terminò nel marzo del 2008 quando Gabriél Bratòvich, anziano esponente della stirpe dei Dragoni forzò i confini della città di Pavia e prese possesso della stessa rivendicando gli antichi fasti del suo clan.

In breve tempo, proclamando la sua indipendenza dalla setta del Sabbath, il potente cainita istituì un nuovo regno indipendente circoscritto all'interno della città di Pavia. Il suo governo, assolutistico e segregazionario pose come punto cardine della propria politica limitare l'accesso dei figli di caino all'interno dei propri ad una sola genia specifica del clan Tsimisce, i Revenant.

## IL VESCOVADO DI MONZA E BRIANZA

La nascita del Vescovado di Monza e Brianza si collega in maniera diretta ai recenti sviluppi della crociata imposta dal Vescovo sabbatico di Ferrara, Philippe “Le Roux”, per la riconquista del reame indipendente di Milano. La città di Monza, sin dall’antichità, è apparsa come un territorio di confine la cui evoluzione e prosperità sono sempre stati specchio del più grande dominio di Milano. Nell’ultimo secolo, durante il regno Sabbatico dell’Arcivescovo Giangaleazzo Visconti, la provincia si dimostrò un importante sito vassallo per la setta, gestita in maniera ottimale da alcuni alti esponenti del clan dei custodi direttamente collegati al dominio di Milano.

Nel dicembre dell’anno 2000, ci furono enormi cambiamenti nei territori dell’Italia settentrionale. Milano, un tempo roccaforte Sabbatica in Italia, cambiò improvvisamente la propria affiliazione. Giangaleazzo Visconti, il vecchio Arcivescovo della città, orchestrò magistralmente una purga di tutti gli elementi leali al Sabbath e dopo aver dichiarato la propria affiliazione alla Camarilla in un rapido e spettacolare colpo di mano gli consegnò la città. La rovinosa caduta della setta ed il successivo interesse della famiglia Giovanni che sfonciò nel 2001 alla creazione del Reame indipendente della Corte di Milano sotto il dominio di Ambrogino Giovanni investì rapidamente le terre della Brianza gettandole rapidamente in disgrazia. Abbandonati a l loro

destino dalle alte sfere della setta e duramente flagellati dall’influenza del nuovo regno della corte di Milano e della Camarilla i pochi cainiti rimasti in città rimasero per quasi un decennio preda di conflitti intestini e di violente guerre prive di controllo.

Nel autunno del 2012 tuttavia un avvenimento segnò una svolta vera e propria della provincia. Philippe “Le Roux, alto esponente dei degenerati e Vescovo di Ferrara dichiarò una crociata su ampia scala volta all’indebolimento delle forze autoctone residente nel territorio Milanese e permetterle alle forze del Sabbath di riappropriarsi delle terre ora governate da Ambrogino Giovanni. Il successo della giovane vescovo tuttavia fu breve e l’accurata pianificazione utilizzata per l’invasione si rivelò ben presto un fallimento. I rami del Sabbath si dimostrarono insufficienti per contenere l’enorme influenza del potente necromante che riuscì a circoscriverne le manovre permettendo ai suoi uomini di arginarle senza subire grosse perdite. Le alte sfere della setta furono rapidamente evacuate dal territorio e un vasto numero di figli di caino del Sabbath fuggì dal principato milanese trovando rifugio all’interno delle terre della Brianza.

Il crescente afflusso di figli di caino liberi dalla morsa della Camarilla ed indipendenti dall’influenza del reame Milanese all’interno di queste terre nel febbraio 2013 risvegliò le mire espansionistiche di un potente membro del clan dei custodi. Gianlorenzo Sigismondi, figlio legittimo del clan Lasombra ed influente cainita della città di Monza si proclamò rapidamente giuda della città e Arcivescovo

di Monza. imponendo il dominio della setta del Sabbath su di essa.

Affiancato da alcuni elementi tradizionalisti con cui poter condividere parte delle proprie ideologie e da un gruppo selezionato di “specialisti” appartenenti al clan degli Angeli di Caino cominciò la sua opera espansionistica prendendo di mira i principati Camarillici adiacenti alla provincia di Monza. Attraverso minuziose pianificazioni ed attacchi terroristici mirati ad eliminare i fulcri più influenti all’interno della setta, nella primavera 2013 il principato Camarillico di Varese capitolò. La stessa notte grazie alla cordinazione perfetta tra la Spada di Caino ed alcuni elementi precedentemente introdotti all’interno della comunità cittadina la città subì un purificazione immediata da tutti i membri esterni ai dogmi del codice di Milano. Di lì a poco le mire di Gianlorenzo si volsero ad occidente verso le terre di confine Piemontesi. Qui, nel giro di pochi mesi capitolarono impotenti gli Elysium di Vercelli e Novara, schiacciati dalla superiorità marziale degli Angeli di Caino e ribattezzati dall’anziano custode come nuovi domini del Sabbath.

La fama del potente Custode si diffuse a macchia d’olio e sempre più fratelli risposero alla sua chiamata caldeggiati dai recenti successi e dalla possibilità di espandere l’impero del Sabbath giungendo a Monza, il cuore pulsante di quell’impero.

Galvanizzato dalle recenti vittorie e dalla fama che ormai circondava la sua leggenda, nel Settembre del 2014, l’Arcivescovo del Sabbath posò il suo sguardo sulla città di Milano, il luogo dove era stato scritto il Codice. Nella notte del 26 Settembre gli



Angeli di Caino calarono su Ambrogino Giovanni privandolo della propria non vita mentre il grosso delle truppe di Gianlorenzo Sigismondi irrompeva all'interno dei confini della Corte di Milano schiacciando le difese locali. Fu un trionfo e l'Arcivescovo stesso giunse nel cuore del dominio di Milano proclamandosi nuovo reggente della città rievocando gli antichi fasti della setta del Sabbath.

La gloriosa conquista del Custode durò tuttavia pochi istanti. Il tempo di comprendere che il potente Necromante della famiglia Giovanni non era caduto sotto i colpi degli Assassini della Mano Nera che la gelida mano di Ambrogino Giovanni scaraventò l'anziano Lasombra in terre oscure oltre il velo della realtà. Senza una guida forte e senza l'appoggio della Mano Nera il Sabbath nelle terre di Milano e nelle sue vicinanze fu definitivamente epurato e le basi del Vescovato disperse nel vento.

Monza si trasformò ben presto in un territorio abbandonato in cui l'unica legge che conta risulta essere quella del più forte. Piccole cellule indipendenti, Anarchici e la nuova egemonia della famiglia Giovanni controllano tutta la provincia ma alcune storie raccontano di un piccolo nucleo di fedeli del Sabbath stanziato nel cuore della Brianza pronto a rialzare la testa.

## IL PRINCIPATO DI LODI

Fin dalla seconda metà del 12 secolo quando, Federico Barbarossa, sulle ceneri dell'antico borgo di Laus Pompeia, già municipium romano e sede vescovile fondò Lodi, la città si distinse come una realtà pacifica all'interno del travagliato panorama bellico che da sempre ha coinvolto le creature della notte del nord Italia.

Estranea alla presenza di figli di Caino degni di nota a causa delle scarse risorse economiche e politiche presenti e alla scarsa rilevanza strategica della sua posizione Lodi riuscì a rimanere estranea alle lotte di potere e alla Jihad venutasi a creare dopo la nascita delle grandi sette della Camarilla e del movimento secessionista del Sabbat. E' in questo clima idilliaco che il clan Nosferatu si propose come guida del territorio celandosi ad occhi indiscreti all'interno dei numerosi centri di potere ecclesiastico della zona e incrementando i ranghi delle proprie fila.

I secoli trascorsero velocemente, lasciando ai mortali e ai figli della Luna l'illusione che tutto il territorio fosse libero dalla morsa della stipe di Caino. Il clan della maschera osservava lo scorrere del tempo senza mai mostrare il proprio volto mentre Lodi cedeva la propria lealtà al ducato di Milano dal XIV secolo prima sotto il dominio dei Visconti e in seguito sotto gli Sforza.

Anche gli avvenimenti che stavano sconvolgendo l'ambiente delle creature della notte non toccarono

mai nel profondo la stirpe di Absimiliard. Milano sorgeva come dominio sabbatico, Mantova vedeva nella Camarilla il suo futuro mentre Pavia cadeva sotto l'egemonia del potente clan dei Dragoni. Nulla sembrava turbare la pace che il clan Nosferatu aveva creato nei loro domini fino alla metà del 20th secolo quando lo sguardo del Sabbat, bramoso di annettere nuovi domini ai suoi ideali, si posò sulla città.

La neutralità lodigiana si dimostrò così una inaspettata debolezza e, mascherando le proprie azioni come rivendicazioni politiche collegate al conflitto mondiale che imperversava in tutto il paese, la Spada di Caino Milanese mise in atto una massiccia invasione del territorio con lo scopo di utilizzare la provincia come punto cardine per effettuare un attacco diretto contro le realtà Camarilliche confinanti. Fu la città di Lodi a pagarne il prezzo più alto e solo in seguito ad un massiccio processo di epurazione perpetrato dall'intervento diretto delle forze Camarilliche si riuscì a ripristinare la pace e la tranquillità in quelle terre.

Scosso profondamente dal conflitto e notevolmente ridimensionato dall'opera di guerriglia perpetrata dal Sabbat, il clan della maschera che da sempre aveva garantito autonomamente per la salvaguardia della città e della provincia si vide costretto a sottomettersi alla setta della Camarilla. Il 13 Febbraio 1945 sorse così il principato di Lodi e Bartolomeo Menatti, ancillae locale del clan della maschera fu nominato principe reggente della provincia.

La realtà Lodigiana cominciò un lungo periodo di ricostruzione sotto la salda guida del potente figlio di Caino che si prodigò affinché all'interno del territorio fosse pienamente ripristinato l'antico clima di pace e serenità proprio dei secoli passati.

## LE LANDE DI BOLZANO

Sin dal medioevo il territorio del Sudtirolo è sempre stato sottomesso al volere dei Figli della Luna che, forti della loro supremazia, ne hanno sempre gestito i confini schiacciando i pochi esponenti della stirpe di Caino e respingendoli nei territori meridionali, confinandoli all'interno del principato Camarillo di Trento.

La storia delle “lande” Tirolesi che si può direttamente collegare ad una reale presenza degli esponenti delle grandi sette vampiriche è concentrata nel 20th secolo, periodo in cui la potente Camarilla ha cercato di mantenere i suoi domini anche in queste terre con esiti poco soddisfacenti.

Il primo impatto con questo territorio, risalente al 1903 fu drammatico e il dominio delle forze del Principe Ferdinando Roccabruna di Trento durò una manciata di anni. Le forze della stirpe dei figli della Luna si dimostrarono fin da subito troppo imponenti per essere contrastate in maniera adeguata, non solo per il loro numero e per il loro potere ma anche a causa dell'influenza che la chiesa possedeva all'interno della popolazione locale. La fede Cristiana, radicata nel profondo della cultura contadina e le svariate intromissioni della curia vaticana sulle realtà politiche ed economiche locali hanno frenato bruscamente le possibilità di espansione del principato di Trento che si ritirò rapidamente nei suoi domini.

La situazione rimase stabile per quasi 70 anni, nelle mani dei figli della Luna e di coloro che si nascondono nelle alte montagne alimentandosi delle leggende che oggi si possono leggere solo nei libri per bambini. La nuova avanzata delle forze di Trento, frutto del desiderio di indipendenza di un vasto branco di esponenti del clan della Bestia dal regime dei Roccabruna portò nuovamente scompiglio nelle terre del Sudtirolo. Il conflitto con i figli della luna fu inevitabile e rese vano ogni sforzo dei figli di Caino che si videro costretti a ritirarsi nuovamente nei propri domini.

Fu all'alba del 21th secolo che la provincia subì il suo più intenso sconvolgimento quando la setta del Sabbat, approfittando di un'azione bellica effettuata dalla Camarilla per la conquista del territorio che causò numerose perdite all'interno delle tribù locali dei figli della Luna, instaurò il suo dominio nella città di Bolzano attraverso l'azione decisa della Spada di Caino. Le forze mosse dal Sabbat furono ingenti ma non abbastanza salde da mantenere a lungo il territorio libero dalla morsa dei figli della Luna che nella primavera dello stesso anno ripresero il controllo sulla città, liberandola nuovamente dalla morsa della stirpe Vampirica.

Le montagne restano le uniche padroni della provincia. Ignote sono le motivazioni che spingerebbero qualsiasi figlio di Caino a risiedere all'interno di un territorio così inospitale sebbene, nelle ultime notti si hanno notizie di una piccola presenza del clan Lasombra, celata all'interno dei luoghi più “interni” della curia Cristiana che ancora cerca di

trovare rifugio in queste terre.







