



CAMARILLA

VAMPIRI

LA MASQUERADE



DEDICA

A Tobias "Excel" Sjögren, per avere tracciato la rotta nel corso tre anni di notte.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Martin "Ericsson" Ericsson – CAPO NARRATORE | Karim "Redemption" Muammar – CAPO REVISORE
Dhaunae "Eternally Bonded" De Vir – SVILUPPATORE BUSINESS | Tomas "The Old One" Arfert – REVISORE E ILLUSTRATORE
Jason "By Night" Carl – COMMUNITY E MARKETING

DESIGN

SVILUPPATO DA Kenneth Hite e Freja Gyldenstrøm
STORIA & DIREZIONE CREATIVA – Martin Ericsson

SCRITTO DA – Matthew Dawkins, Kenneth Hite, Mark Rein • Hagen, Juhana Pettersson, Martin Ericsson e Freja Gyldenstrøm
TESTI AGGIUNTIVI DI – Karim Muammar e Khaldoun Khelil
REVISIONE – Freja Gyldenstrøm
REVISIONE SUPPLEMENTARE – Karim Muammar
TRADUZIONI IN LATINO (LATINO MEDIEVALE) – Petra Lindve e Alessandro Cintori

ILLUSTRAZIONI

ILLUSTRAZIONI – Mary Lee, Martin Ericsson e Tomas Arfert
PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE – Christian Granath e Fria Ligan AB, con Tomas Arfert
IMPAGINAZIONE ADDIZIONALE – Michal E. Cross
COPERTINA – Tomas Arfert | DISEGNI E ILLUSTRAZIONI INTERNE – Mary "TwistedLamb" Lee, il CCP Atlanta art team diretto da Reynir Harðarson, composto da Erling Ingi Savarsson e molti altri; Tomas Arfert, Mark Kelly e Mike Mignola.
SIMBOLI DEI CLAN, FONT DEI CLAN E LOGHI DI VAMPIRI: LA MASQUERADE – Chris Elliott e Tomas Arfert
| DESIGN DI MODA DEI CLAN E SERVIZI FOTOGRAFICI – Mary "TwistedLamb" Lee
FOTOGRAFI – Viktor Herak, Derek Hutchisson, Sequoia Emanuelle, Julius Konttinen, John-Paul Bichard e Anders Muammar

MODELLI

BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey, Casey Driggers |
GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Alessandro Giuliano, Hal Linton | MALKAVIAN – Ramsey, Custis Donner | NOSFERATU – Henrik Lillier, Hampus Ahlbom,
Camilla Palermo, Louise Björling | TOREADOR – Indhi Korth, Mariano Mavrin, Nisse "Septekh" Meseke | TREMER – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde, Cassandra |
VENTRUE – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tatlyan, Stacy LeLand, Aram Giragos | ADDITIONAL MODELS – Viktor Herak, Vera Kochubey,
Sanuy Shorecka, Gregory Homa, Ossian Reynolds e Martin Ericsson

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Simon Bevis, Jenna Bevis e Andre Martinez. Arhan Ağaoğlu, Mohamad Rabah e Khaldoun Khelil, Mikko Pervilä, Anne Rice, Father Sebastiaan,
Nicole Sixx, Maven, Matthew Webb, Lorenzo Melchor e Logan South.

VAMPIRE: THE MASQUERADE CREATORS – Mark Rein•Hagen with Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens,
Josh Timbrook e Stewart Wieck.

© 2018 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

Tutti i diritti riservati. La riproduzione senza consenso scritto dell'editore è espressamente proibita tranne a scopo di recensione e per le schede del personaggio in bianco, che possono essere riprodotte per solo uso personale.

White Wolf, Vampiri: la Masquerade e il Mondo di Tenebra sono marchi registrati della White Wolf Entertainment AB. Tutti i diritti riservati.

VISITA WWW.WHITE-WOLF.COM, WWW.WORLDOFDARKNESS.COM E WWW.NEEDGAMES.IT

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

DIRETTORE EDITORIALE – Nicola DeGobbi
SUPERVISORE – Marco Munari
CURATORE DI LINEA – Alex Melluso
TRADUZIONE – Marco Crosa
REVISIONE – Fabio Passamonti
IMPAGINAZIONE – Davide Ruini

CACCIATORI DI ERRORI: Nicola DeGobbi, Alex Melluso, Marco Munari, Silvia Paindelli, Fabio Passamonti, Matteo Pedroni
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA: Asmodee Italia

Stampato in Lituania



FREE LEAGUE



COME USARE QUESTO LIBRO

Camarilla fa parte di un set di due volumi abbinati per *Vampiri: La Masquerade 5a Edizione*. Come la collana classica dei Libri dei Clan, sono pensati per essere fruiti da narratori, giocatori, entusiasti dei GdR dal vivo e generici appassionati di vampiri.

Insieme al volume gemello, *Anarchici*, il libro descrive la polarizzata società della notte unicamente dal punto di vista dei Dannati. Il tomo è composto da lettere, protocolli di sorveglianza, rapporti ufficiali, e-mail, documenti, conferenze, sermoni e giuramenti. Il contenuto svela funzionamento interno, gerarchia, città e leggi della Camarilla, la più pericolosa società segreta che il mondo (non) abbia mai conosciuto.

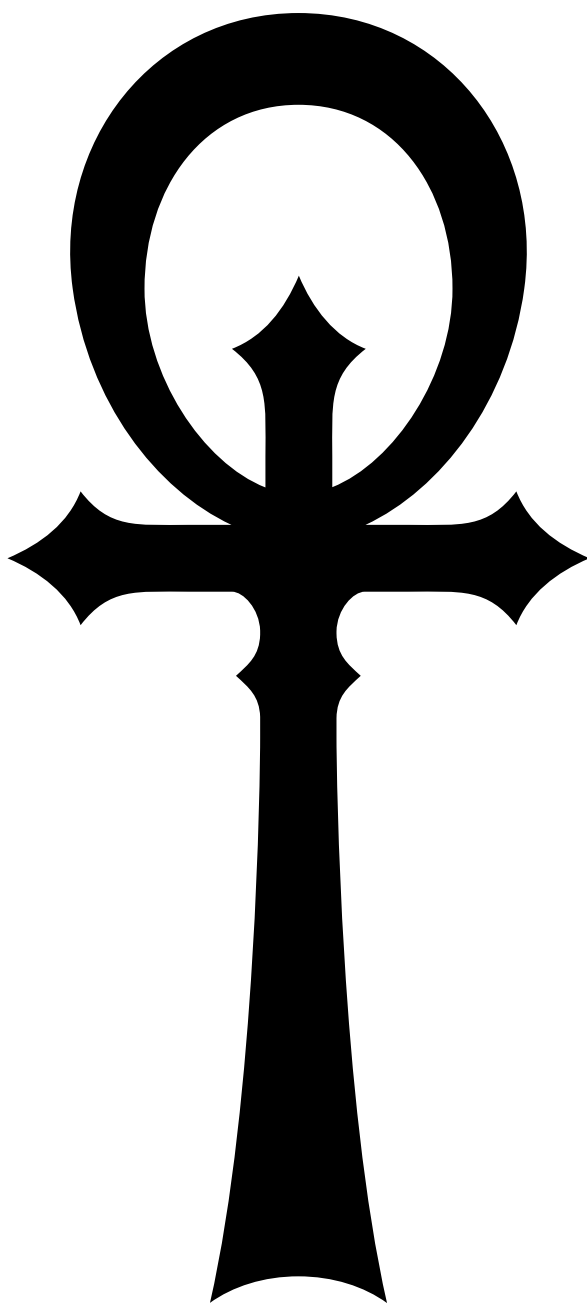
Ogni testo è concepito per essere utile non solo come materiale di background per la cronaca o stimolante lettura horror, ma come vero e proprio sussidio di gioco. I giocatori stanno investigando un culto misterico o devono divenirne affiliati? Basterà offrire loro la Passione di Uga Dugud (p. 33). Affrontano la Seconda Inquisizione a Washington DC? La sezione sull'Ufficio di Consapevolezza Informativa (p. 69) è un ottimo punto di partenza. Serve un discorso trascinate per l'avvio di un Conclave? Niente è meglio che: "Non dobbiamo limitarci a esistere" (p. 44).

Questo formato è stato scelto anche per rendere il libro più accessibile ai neofiti: il volume parla di una società segreta di vampiri, e può essere apprezzato anche senza alcuna conoscenza pregressa del Mondo di Tenebra.

L'unica cosa che vi occorre sapere è che i vampiri esistono. Qui e ora. Qualcuno dice che il primo bevitore di sangue fu il biblico Caino, che assassinò Abele e fu maledetto con la vita eterna e una sete insaziabile. Celati a noi da una elaborata Masquerade, grandi clan di "Fratelli", come si chiamano tra loro, influenzano ogni aspetto della società umana, combattendo guerre segrete spinte da vendette personali ormai perse nelle nebbie della storia.

In aggiunta al funzionamento della setta, il libro comprende anche una sezione esauriente sui Banu Haqim, severi giudici e guerrieri ora al servizio della Torre d'Avorio. Infine, una serie di nuove Sapienze di Tenebra consente ai personaggi di raccogliere i benefici del conoscere molti luminari della Camarilla incontrati in queste pagine.

Infine, è di vitale importanza ricordare ciò che la Camarilla *non è*: i suoi membri non sono "i buoni". È una società di predatori non morti che esiste al solo scopo di restare al sicuro e al potere. Come spiegato in questi documenti, la Camarilla è una cospirazione di morti che si pongono al di sopra della società mortale e di ogni Fratello in disaccordo con il loro diritto a governarli; queste pagine possono essere lette attraverso la lente dell'arroganza dei vampiri. Sono la lezione definitiva sull'influenza corruttrice del potere. Splendidi, sofisticati, senza rimorsi e dall'intraprendenza sconfinata, questi acculturati immortali hanno uno spazio libero alla loro tavola. Sedete, dunque, e provate a indossare il manto del potere. Siamo certi che vi piacerà.



SOMMARIO

PREFAZIONE	7	LA GUERRA DELLA GEHENNA	55	LA CORTE	95
LA VISTA DAL VERTICE	11			L'Ordine Feudale Presentato	
I Massimi Gradi	15	LA SECONDA INQUISIZIONE	67	ai Novellini	95
Il Circolo Interno	15	I Nuovi Inquisitori	68	Il Principe	96
Diplomazia Settaria	17	Progetto Twilight	69	Il Siniscalco	97
LA NOSTRA FEDE	21	Il Gruppo Newburgh	72	Il Consiglio dei Primogeniti	99
La Storia della Fede, Ovvero Come		Ottava Divisione	74	Frusta del Clan	100
Uccidemmo Dio per Sopravvivere	22	BOES	74	Lo Sceriffo	100
A Proposito della Credenza in		Società di San Leopoldo	75	L'Araldo	102
Qualcosa di Più Grande	26	Partner di Secondo	76	Rettore della Fede	103
Introduzione alle Religioni		e Terzo Grado	76	L'Ombra	104
della Torre d'Avorio	27	Cacciatori e Prede	77	Il Custode dell'Elysium	105
Culti, Eresie e Ordini	30	In Che Modo ci Perseguitano	79	Elysia Famosi di	
La Passione di Uga Dugud	33	Cosa Dobbiamo Fare	81	Tutto il Mondo:	106
La Congregazione Riformata della		LEALTÀ E ORDINE	81	La Città	109
Venerazione dei Matusalemme	36	Il Legame di Sangue	83	Città Importanti	111
LA NOSTRA MISSIONE	39	Coterie	85	Aleppo	111
Guidare l'Umanità	39	Rafforzare le Alleanze	86	Berlino	111
Rispettare le Tradizioni	42	Età e Generazione	88	Bruxelles	112
Non Dobbiamo		Giustizia	89	Budapest	113
Limitarci a Esistere	44	Il Conclave	90	Cairo	113
La Masquerade	45	L'Istituzione del		Chicago	114
Fratelli come Vacche	46	Matrimonio di Sangue	91	Costantinopoli	114
Pagare le Bollette	48			Dubai	115
Restare al Passo della Cultura	50			Gerusalemme	115
La Masquerade Come Arma	52			Londra	116
				Miami	117
				Parigi	117
				Praga	117
				Rio de Janeiro	118
				Stoccolma	118
				San Pietroburgo	119
				Tokyo	119
				Venezia	120
				Vienna	121

Questa è un'opera di narrativa horror, ambientata in un riflesso oscuro del nostro mondo; sono pertanto incluse descrizioni esplicite di sesso, ingestione di sangue, droghe, violenza, abusi, oppressione politica, coercizione, occultismo, eresia e molti altri temi potenzialmente disturbanti. Si raccomanda la fruizione solo a lettori e giocatori maturi. Per consigli sul gioco responsabile e su come gestire tematiche sensibili nei giochi di ruolo da tavolo, consultate l'Appendice III a p. 419 del manuale base di *Vampiri: La Masquerade*.

I CLAN DEI FRATELLI	123	Società Mortale	153	I SANGUE DEBOLE	179
VENTRUE	127	Allarme Catfishing!	154	IL SABBAT	180
I Ventrue nella Società dei Fratelli	128	I Peccati dei Nosferatu	154	SAPIENZA DI TENEBRA	184
I Ventrue nella Società Mortale	129	BANU HAQIM	157	CONFLITTO	
I Peccati dei Ventrue	129	Il Patto Odense	158	ISTITUZIONALE	192
TOREADOR	133	Chi sono i Banu Haqim?	159	Scala Istituzionale	192
I Toreador nella Società dei Fratelli	133	I Banu Haqim nella Società dei Fratelli	160	Attributi Istituzionali	192
I Toreador nella Società Mortale	134	I Banu Haqim nella Società Mortale	161	Riserve di Conflitto	
I Peccati dei Toreador	134	I Peccati dei Banu Haqim	162	Istituzionale	193
TREMERE	139	Archetipi Banu Haqim	163	Danno Istituzionale	193
I Tremere nella Società dei Fratelli	139	Discipline	165		
I Tremere nella Società Mortale	141	Debolezza	165		
I Peccati dei Tremere	143	Compulsione di Clan	165		
MALKAVIAN	145	Rituali	166		
I Malkavian nella Società dei Fratelli	145	I CLAN ANARCHICI	167		
I Malkavian nella Società Mortale	146	La storia del Movimento Anarchico, e del Perché i Nostri Infanti Perduti			
I Peccati dei Malkavian	147	Dovrebbero Rimanere Tali	168		
NOSFERATU	151	Perché Dobbiamo Sbarazzarci della Minaccia Anarchica	170		
I Nosferatu nella Società dei Fratelli	152	Come Parlare degli Anarchici	170		
I Nosferatu nella		CLAN GANGREL	172		
		CLAN BRUJAH	174		
		Il Conclave di Praga	174		
		I VILI	177		



PREFAZIONE

*Mio adorato infante,
“Fratelli”.
Che splendida parola.*



Quando sei diventato uno di noi, forse avevi in mente parole diverse. “Vampiri” è la preferita dai mitografi mortali. “Succhiatore” sfoggia la volgare vitalità degli Anarchici. Parole simili ormai non sono più adeguate. Noi siamo i Fratelli.

Il tuo primo cambiamento è stato fisico. Hai assaggiato il Sangue dell’Abbraccio e sei diventato un vampiro. Ciò che ora devi capire è che fu solo il primo passo. Il primo Abbraccio.

Il secondo Abbraccio si sperimenta quando si diviene davvero Fratelli, quando si è iniziati alla Camarilla, la più grande società di immortali che il mondo abbia mai conosciuto.

Non è sempre stato così. Quando io divenni una di noi, tanto tempo fa, la Camarilla operava ancora in base alla nozione, francamente ridicola, di poter riunire tutti gli appartenenti al Sangue sotto la sua cura amorevole.

Questa non fu mai la realtà e sono lieta che la bugia sia finalmente stata abolita. La protezione della Camarilla è ora riservata solo a coloro che la meritano: è per questo che un singolo Abbraccio è stato ripartito in due.

Convertirsi o Morire

Il primo Abbraccio è fisico, il secondo sociale, ma hanno una cosa in comune: non si possono rifiutare. Una volta invitati nella Camarilla, o si accetta o si muore sul serio.

Hai compiuto la scelta giusta, mio infante. L’unica scelta. Come sapevo avresti fatto.

So che hai tante domande. Perché ti ho introdotto alla notte? Perché ho lasciato che te la cavassi da solo per dieci anni prima di venirti a prendere? Perché ho scelto questo momento per invitarti nella Camarilla? Questa lettera e i documenti allegati ti aiuteranno a dare un senso a tutto ciò.

Risponderò innanzi tutto alle domande facili. Ti ho Abbracciato per vedere se ce l'avresti fatta. La Camarilla è piena degli infanti buoni a nulla dei potenti: rampolli di Conciliatori, Principi, membri del Circolo Interno e altri luminari. Non oserei mai dubitare del loro giudizio nello scegliere chi Abbracciare, ma ho deciso di seguire una via diversa.

C'è un motivo perché parliamo di primo e secondo Abbraccio. Mi avrai certamente maledetta nelle confuse notti solitarie del tuo ultimo decennio, ma mi ringrazierai quando entrerai nel tuo primo Elysium, rafforzato da almeno un briciolo di comprensione indipendente su cosa significhi sostentarsi col sangue ed esistere al di fuori del gregge umano.

Perché ora mi manifesto a te, solo per sparire subito dopo? Be', c'è un matrimonio a cui non posso mancare. Consideralo un altro test: se sopravvivi alla tua prima settimana nella Camarilla potendo contare solo sull'aiuto di questi appunti, avrai dimostrato di nuovo il tuo valore.

Immagino tu voglia sapere anche perché ho scelto proprio te. La verità è che non l'ho fatto. Ho avuto il permesso di portare un nuovo infante nella Camarilla, perciò ho ordinato ai miei servi di trovare candidati adatti. Ne hanno scoperti cinque. Li ho Abbracciati tutti. So che il Principe forse non sarebbe stato d'accordo, ma deve troppo a me per lamentarsi, se anche lo scoprisse. Uno dei cinque si è suicidato dopo una settimana. Un altro si è unito a una piccola, deprimente banda di Anarchici dove tuttora tira a campare, per quanto ne so. Due furono distrutti in attentati della Seconda Inquisizione.

Tu sei quello che è riuscito ad assumere il controllo della sua nuova esistenza. Sarò sentimentale in tante cose, ma quando dono il mio Sangue a qualcuno, voglio che ne sia degno.

Benvenuto

Io ti ho aperto la porta, ma devi varcarla da solo. Ho fatto di te un membro della Camarilla, ma devi essere tu a cogliere l'opportunità e fare in modo che significhi qualcosa.

La Camarilla è potere, connessioni, protezione. È una delle grandi lezioni apprese dai potenti, vacche o Fratelli che siano: la segretezza deve battere sempre la vanità. I miliardari umani vivono isolati, in tenute protette da eserciti di guardie. Viaggiano in aereo ed elicottero, invisibili al pubblico, tranne pochi individui stravaganti che diventano subito bersagli dell'odio.

Gran parte degli straricchi mantiene un profilo basso e preferisce restare nell'anonimato. In questo e molti altri aspetti, non vi è differenza tra loro e noi. La Camarilla rappresenta semplicemente un altro strato di potere situato al vertice massimo. Anche noi viviamo in segretezza, celati dal pubblico nei nostri rifugi ed Elysia. In effetti, il mondo della ricchezza è spesso il nostro mondo, e i privilegi che la società offre ai suoi membri più ricchi proteggono anche noi.

La Camarilla può essere molte cose. Città diverse si organizzano a modo loro, i loro Fratelli plasmano le proprie esistenze secondo necessità e desideri. Eppure, ricchezza e influenza sono spesso due costanti.

Noi scompariamo nell'élite umana, perciò il mondo della Camarilla non è il solo al quale devi adattarti. C'è anche il mondo dei ricevimenti, delle serate di gala e delle raccolte di fondi. Praticamente l'unica attività a noi preclusa è giocare a golf durante il giorno. E d'altro canto, il golf mi annoia.

La Camarilla protegge da molte cose, ma non essere ingenuo riguardo al mondo in cui stai per entrare. A dispetto delle ostentazioni pacifiche, l'Elysium può essere fatale, e francamente ci piace così. Cimentarsi nell'agone politico è ciò che rende la vita degna di essere vissuta, ed è del tutto appropriato che il prezzo del fallimento sia la morte.

Quando avrai imparato tutto ciò che puoi da questi appunti, distruggili. È una buona abitudine da coltivare. Ogni documento può tradirti, se finisce nelle mani sbagliate. I miei servi hanno ordine di darti accesso ai

miei rifugi, inclusi quelli in città, alla tenuta e alla mia baita sull'isola. Ci sono anche degli appartamenti non a prova di luce: consiglierai di venderli. Avrai inoltre accesso ai miei conti correnti, società azionarie estere e consulenti finanziari. Ai consiglieri servirà una fornitura costante di vitæ.

Riceverai gran parte delle cose che non posso portare con me, ma non tutto. Tutti i Fratelli hanno bisogno di un segreto o due...

Ho fatto in modo che ti sia recapitato un invito all'Elysium. Rifletti sull'impressione che vuoi dare. Queste persone sono quelle con cui dovrai trascorrere l'eternità: con il tempo le amerai e le odierai tutte, nessuna esclusa. Ti verranno a noia, ma sarai lieto di avere qualcuno che ti capisce. Tienilo a mente quando ti sembrerà opportuno farti dei nemici.

Bevi Fino in Fondo

Devi amare la Camarilla e tutto ciò che può fare per te, più di quanto tu abbia mai amato qualsiasi cosa in vita tua. Devi crogiolarti nella sua disinvolta corruzione e nei complimenti insinceri, nel costante pugnalarsi alla schiena e nell'eterno tedio. Essa percepisce le debolezze, le simpatie Anarchiche, l'avversione al potere, e cerca di espellere questi falliti.

Come l'Abbraccio, la vera immortalità giunge in due parti. Molti capiscono soltanto la prima, la sua manifestazione fisica. Eppure essa ha anche un altro aspetto: essere immortali significa non morire, per dirla in parole banali. Moltissimi non vincolati muoiono più giovani che se fossero rimasti umani. Muoiono per il paletto di un inquisitore o sotto le zanne di uno Sceriffo. Muoiono al sole e nelle fogne. Muoiono perché la nostra esistenza è pericolosa e loro non hanno le protezioni giuste.

In un certo senso, l'immortalità è una bugia. Quando ero umana, la società era suddivisa in aristocrazia, commercianti, contadini e clero. Si presupponeva che tutti fossero contenti di stare al loro posto, ma molti aspiravano a cose migliori. Ciò gettò i semi della rivoluzione, perché la rivoluzione era per essi l'unico modo di migliorare le proprie vite. Nelle notti moderne, i mortali sono diventati più svegli. Dicono che tutti hanno la possibilità di entrare a far parte dell'élite, perciò la gente dimentica che i più non vi riescono. L'opportunità li rende ciechi alla realtà. L'immortalità del sangue funziona allo stesso modo. I giovani Anarchici pensano di vivere per sempre, quando invece non resisteranno neppure qualche mese.

Tu sei un vero immortale della Camarilla. Tu durerai nel tempo. Protetto dalla piena possanza della Torre d'Avorio e dalle nostre antiche leggi, potrai realizzare il tuo potenziale completo.

Nel corso dei secoli accumulerai ricchezza e poteri immensi. Perderai tutto e ti ritroverai in ginocchio, per poi alzarli di nuovo. Servirai e regnerai, vincerai e perderai, perché questo è il vero segreto della Camarilla: a lungo andare, l'unica cosa che importa è se si è in grado di rientrare nel gioco.

L'immortalità significa che la sopravvivenza è già una vittoria.

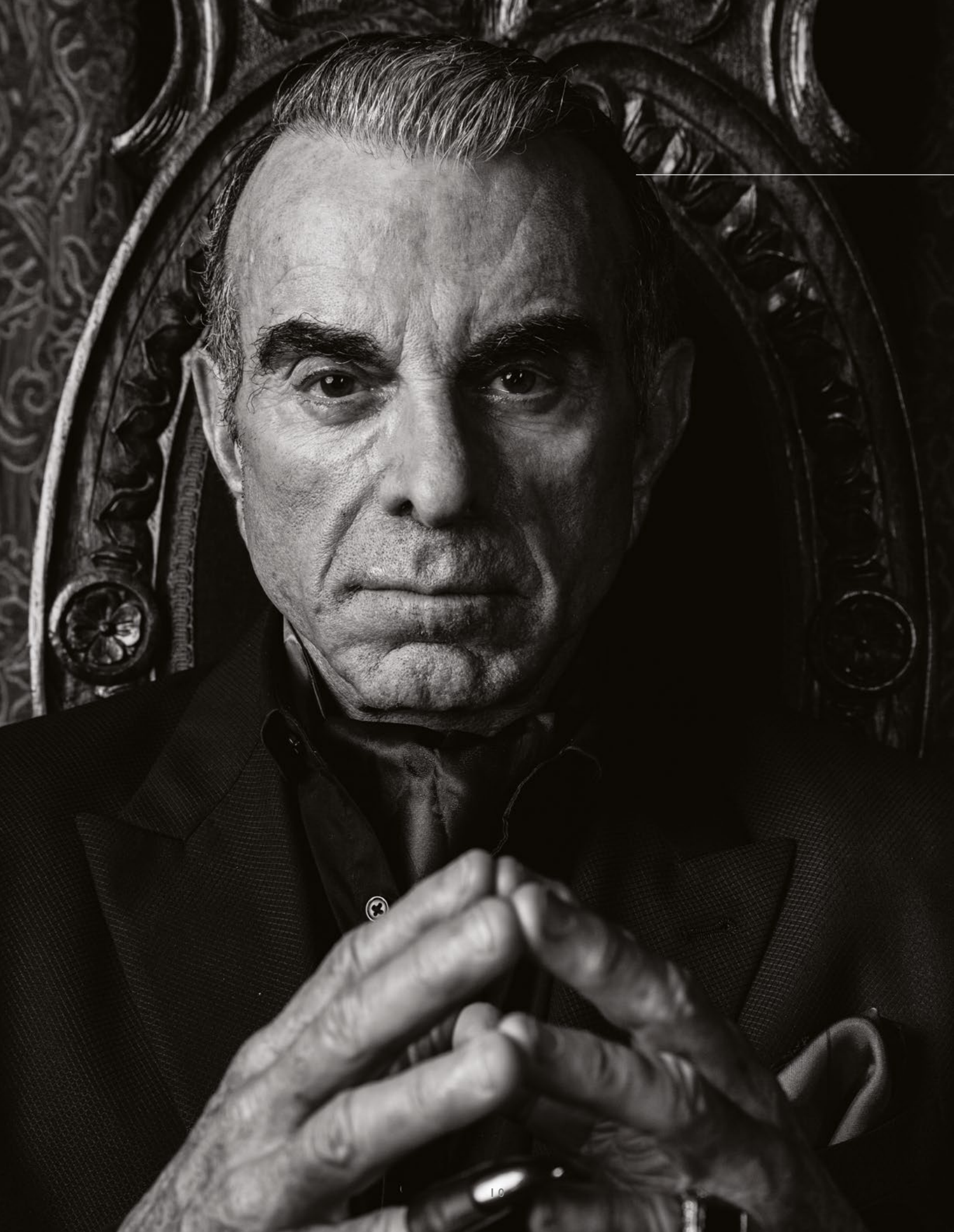
Quando mi sarò adattata alla mia nuova vita, forse ti contatterò di nuovo. Puoi aspettarti mie notizie tra un anno, un decennio, un secolo. Voglio vedere il mio dominio allargarsi, assistere alla crescita delle mie aziende. Più di tutto, mi aspetto di trovare un infante che abbia usato il mio lascito per diventare qualcuno.

Il Sangue è un dono. Anche se sceglierai di odiarmi, cerca di farne buon uso.

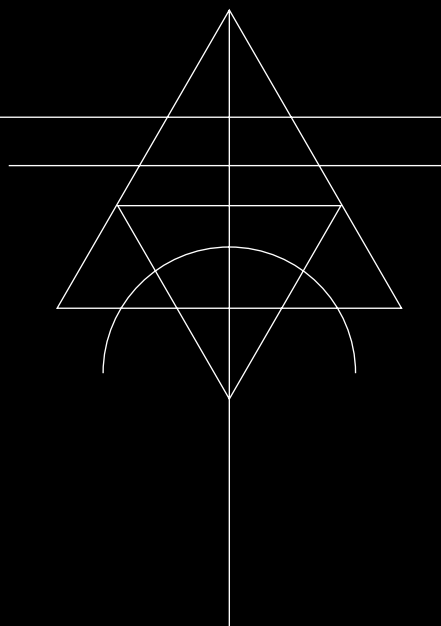
La tua amorevole sire,

Victoria Ash





LA *vista* DAL *vertice*



C'è una differenza tra nascondersi per paura e aspettare il momento giusto. Come qualsiasi abile predatore, anche noi aspettiamo il momento perfetto per colpire.

– ELEANOR ZHENG,
ARCONTE DEL CLAN NOSFERATU



La Camarilla è una società segreta. Questo è ovvio. Ma qual è l'iniziazione finale? Quando si può dire di conoscerne tutti i segreti?

Anche tra i mortali, non è un'esperienza insolita. Il potere offre molte iniziazioni a coloro che vorrebbero averlo. Politici, giornalisti, industriali: tutti sono invitati in situazioni sociali che celano qualcosa di più. A volte quei segreti diventano società formali: il Grande Oriente, il Teschio e Ossa, o altri nomi mai sentiti prima.

Quando entri in un simile gruppo scelto, diventi parte di un mondo nuovo. Capisci come funziona il mondo osservandolo da un livello superiore.

Il secondo Abbraccio è un invito simile, ma molti altri, più rigidi, ti attendono nella Camarilla. Potrai unirti ai Primogeniti, diventare Principe, salire sempre più in alto nella gerarchia... e renderti infine conto che neppure il Circolo Interno sa tutto. Vi sono sempre altri segreti da scoprire.

Fai attenzione quando ti offriranno un titolo. A volte i Principi amano mettere alla prova i Fratelli giovani dando loro potere. Il potere offre opportunità e pericolo. Forse ti converrà rifiutare.

D'accordo, qui faccio la spiritosa. È ovvio che non rifiuterai. Sei troppo ambizioso per farlo.

Nella Camarilla molti adorano i titoli. Vogliono essere Principi, Conciliatori, membri del Circolo Interno. Farai bene a ricordare che sebbene il potere risieda nelle cariche ufficiali, si estende anche al di fuori dei loro confini.

Prendi me, ad esempio. A volte ho avuto una posizione ufficiale nella Camarilla. Altrettanto spesso no. Eppure il mio potere e influenza non sono mai dipesi da quello. Un titolo è soprattutto una questione di comodità, nient'altro.

Il matrimonio mi offre una nuova iniziativa, una nuova fase nella mia esistenza, ma non esiste alcuna carica ufficiale per ciò che diventerò nella Camarilla o nell'Ashirra.

Pensi forse che non avrò potere?

KA



Ogni incubo dei paranoici, ogni giusto terrore dei perseguitati, ogni cospirazione ipotizzata dalla legge e accennata nel folclore: la Camarilla arriva più lontano e fa di peggio. Controlla vite, denaro e storia. Disse ai nostri antenati a cosa dovevano credere, dice ai media cosa riferire. Se la Camarilla vuole che un segreto sia tenuto nascosto alle vacche, seppellisce quella storia... e chi la racconta.

I maestri manipolatori delle cospirazioni non trainano tutti lo stesso carro come oziosi buoi. I Fratelli nella Camarilla usano gli strumenti della manipolazione e dell'inganno sui loro simili così come sulle vacche e le altre sette. Ma sono tutti d'accordo su una cosa: dentro la Camarilla si è più forti di chiunque ne sia al di fuori.

Le parole di Fiorenza Savona, astro nascente del clan Ventruè:

Devi capire, mio piccolo neonato, che la Fortuna ti sorride. Chi è meno benedetto dice che la nostra setta beve vanità oltre che sangue, che le importa solo del suo riflesso oscuro nello specchio. I tuoi volgari compagni Anarchici ti avranno persino detto che siamo "un country club elitista per vampiri". Inferiori invidiosi spesso scambiano la vanità per superbia, è vero. E in effetti, noi proteggiamo i nostri e neghiamo protezione a coloro che sono troppo sciocchi per accettarla. Per abbassarci al loro gergo, siamo davvero elitisti... perché siamo la vera élite. E il nostro country club, già che ci siamo, si gioca paesi reali.

L'appartenenza al nostro club – il nostro club esclusivo – ha un prezzo, ovviamente. Invitiamo chi riteniamo capace di dominare la Masquerade e degno di servire i sovrani. E le quote associative vanno pagate nella valuta del regno. Ad Atene può essere sufficiente ottenere riconoscimento della maggioranza dei Fratelli della città, mentre a Città del Capo solo la parola del Principe può ammettere qualcuno nella Torre d'Avorio, dopo che questi ha dato prova della forza del suo Sangue. Dimostra di conoscere le regole e sarai invitato a imporre il loro rispetto... o a scriverle.

Non tutti gli aspiranti entrano nella Torre. Qualcuno torna indietro al primo cancello chiuso, tradito dai suoi stessi dubbi. Bandisci tali esitazioni. Se ti ritieni inadatto alla Camarilla, puoi star sicuro che essa è d'accordo con te. Ma cela la tua morte, taglia i ponti con le semplici vacche e prendi il tuo posto come giocatore al tavolo... e ti offriremo la tua mano di carte, forse addirittura alzeremo le puntate su di te. Ricorda che finché giocherai con noi la Fortuna ti arriderà – e le sue zanne usciranno solo di rado.

"Le regole sono semplici" disse Rider nel chiasso delle voci dei mortali, mentre camminava a fianco della sua infante attraverso la stazione gremita di pendolari. "Moderazione in ogni cosa. Mai nutrirsi a casaccio, mai sfoggiare apertamente i tuoi poteri, mai creare nuovi infanti senza il permesso del Principe e di sicuro mai dire ai vivi quello che facciamo."

Siamo una conventicola monolitica e spietata che espande e rafforza di nascosto la sua sfera di influenza. Ci infiltriamo piuttosto che invadere, sovvertiamo prima di discutere, intimidiamo senza chiedere opinioni a chi ci è inferiore. Il nostro potere vola su ali d'incubo nella notte anziché marciare di giorno a fianco degli eserciti. Niente ci può contrastare, perché nessuno può ostacolare un'ombra.

RAPPORTO #68

STATO SOCIALE

Ricerche recenti implicano che un corpineutro affiliato alla società segreta chiamata "la Torre" o "la Camarilla" gode di maggior prestigio di un estraneo alla congrega. Entro la loro società, i corpineutri di alto rango adottano titoli regali: "Principe", "Re" o, nel caso del Soggetto #7, "Imperatore". Altri corpineutri rispondono ai membri della Torre, facendo pensare a una casta elitaria.

A tutt'oggi non si è riscontrata alcuna differenza fisica tra i corpineutri della Torre e gli esemplari esterni. Tuttavia, le analisi indicano (si veda l'allegato Rapporto #27AL) che la rete offre appoggio continuativo al fine di nascondere identità e attività dei corpineutri, nonché possibile spionaggio e analisi dei dati ai suoi membri favoriti. Chi ne è all'esterno è pertanto più incline a tradirsi o essere smascherato, creando ottimi bersagli di opportunità per la nostra azione.

Presumendo che i corpineutri operino entro parametri psicologici umani, l'affiliazione alla Torre concede forse un senso di appartenenza e dignità, come avviene nelle organizzazioni normali. Benché i dati siano frammentari, gli studi di Tokyo e Belém indicano che i corpineutri esterni alla Torre tendano ad autoterminarsi (o agire in modo così aggressivo da favorire la distruzione) a tassi ben superiori rispetto ai suoi membri.

Gli analisti non hanno ancora evidenziato la causa di tale fenomeno: è improbabile che la Torre offra sostegno psicologico agli affiliati, ma se la sorveglianza interna ne caratterizza la disciplina, forse la divergenza è giudicata analoga al tradimento. Una possibilità: i corpineutri del gruppo adottano punti di vista simili a quello di chi lavora in una struttura di vendita ad alto stress (cfr. Dossier Endron), dove la concorrenza (gli altri corpineutri) elimina chi si mostra debole o indisciplinato. Appare improbabile che delle personalità autodistruttive durino a lungo in un ambiente simile, o che siano accettate come suoi membri.

R243 #68

Rusty**ATTIVO ORA**

mi giunge voce di una gran festa del principe @
inferno

QT

'kay

Lo conosci?

certo

Mi sa che stanotte arrivano i mixer nuovi.

nuovi drink???

Nuovo tutto. Drink. Ballerini. DJ.**Chastity ha persino allestito una specie di
mostra al piano di sotto.****Vuoi venire?**

certo che sì

Figo**Aspetta aspetta. Il gran capo ti ha detto che sei
dentro?**

nella grande C?

naa

ma presto

Merda. Non puoi venire se non sei nella c.**Privilegi della banda.****Cazzo. Scusa. Ti dovrai accontentare di una cena
da asporto e relax casalingo.**

non puoi garantire x me?

Assolutamente no, cazzo.**Mi sono già fatto il culo per entrarci io****Non avrei neanche dovuto parlartene.****Sarà meglio che tu non ti faccia vedere.****Chiaro?**

sì suppongo

ora che stai nella c 6 proprio 1 stronzone
tieni tutto il meglio e non ci lasci niente

Vaffanculo, razza di parassita pezzo di merda.

**Non posso credere di averti risposto. Mi sento
lercio. Cazzo. Cancella 'sta cazzo di conversa-
zione appena abbiamo chiuso. Rivolgimi di nuovo
la parola solo quando e se sarai dentro. Mi hai
capito?**

Sì?**Levati dai coglioni allora**

Syl annuì, sforzandosi di stare al passo con la sua sire mentre in qualche modo scorreva tra le vacche come un pesce che nuotasse controcorrente senza sforzo. "Hai detto che potevo chiederti tutto, sì?" Urtò una donna anziana e si scusò suo malgrado.

"Esatto. Preferisco che tu chieda adesso e non faccia qualche errore che mi si ritorca contro dopo" ribatté Rider, il timbro della voce a stento discernibile nel chiacchiericcio dei viaggiatori che parlavano al telefono e tra loro mentre si spostavano da A a B.

"Be'..." Syl accelerò il passo, affiancando la vampira che l'aveva creata. "Che senso ha vivere per sempre se non possiamo godercela di tanto in tanto? Cioè, questi poteri li avremo pure per qualche motivo, no?"

Rider si arrestò bruscamente, mentre le vacche continuavano a scorrere attorno nonostante lei bloccasse una scala mobile con la sua presenza. Syl dovette arretrare di un passo per non farsi trascinare via dalla fiumana mortale. "Sì, c'è un motivo se abbiamo questi poteri. Questa cosa che abbiamo, di cui non parleremo in pubblico, riconosce, ricompensa e concede titoli a chi sa padroneggiare i suoi doni. Il nostro è un gruppo dedito al controllo, sia del nostro mondo che di noi stessi. Controllarsi significa non farsi crescere gli artigli quando ci si arrabbia, o non dire a qualcuno di saltare davanti a un autobus ogni volta che si è contrariati. Significa avere questo potere, far sapere agli altri che lo si possiede e scegliere di non usarlo."

Lo sconcerto di Syl divenne un sorriso mentre terminava il pensiero della sua sire. "Perciò, quando siamo obbligati a usarlo..."

"Esatto." Rider risalì la scala con un movimento fluido, e Syl ne seguì la scia.

I Massimi Gradi

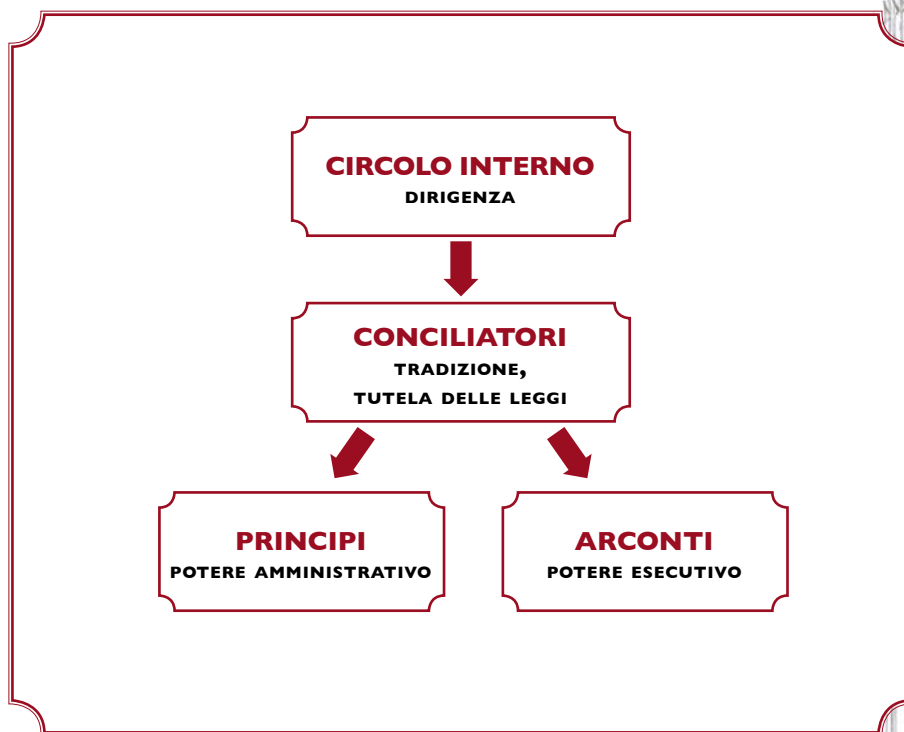
Descritti da Alys l'Impavida, incoronatrice del clan Tremere, fazione Tradizionalista, Bucarest

Ci sono loro e ci siamo noi. Certo, noi siamo la Camarilla. Sosteniamo le Tradizioni, pratichiamo i nostri giochetti politici e sorbiamo annate rare di nettare sanguigno sulle note di un quartetto d'archi. Ma, ed è un "ma" bello grosso, non siamo noi a prendere le decisioni. Ho incoronato tre Principi che ancora oggi siedono sul trono, pur con tutti i problemi che abbiamo avuto di recente. Ma né io ne loro valiamo una cicca a paragone dei grandi capi che restano nell'ombra.

Sì, conosciamo le ombre.

Sappiamo nasconderci dai mortali. Ma questi tizi sanno nascondersi *da noi*. Le ombre sono *loro*. Credete che un Arconte avverta prima di arrivare nel dominio per mozzare la testa allo Sceriffo? Pensate che vi spieghi perché ha decapitato quel povero bastardo? Secondo voi chi è che sta riempiendo i nostri domini con tutte quelle cazzate sulla Chiesa di Caino? Non certo i pochi neonati fedeli. Se i Conciliatori volessero farci costruire una chiesa, ci ritroveremmo a tirarne su un mucchio senza neanche sapere perché.

Perciò sì, andiamo avanti con le nostre piccole non-vite e fingiamo di essere importanti. Ricordate solo che c'è qualcuno che può innalzarvi in un istante, o distruggervi con un solo pensiero, e che nemmeno sapete il suo nome.



Il Circolo Interno

Di Carmelita Neillson, archeologa e archivista del clan Toreador

Per una storica come me è difficile istruire gli altri sulla lunga e pittoresca storia della Camarilla, vista la quantità di lacune. Potrei citarne alcune: nuove Tradizioni approvate ma subito abbandonate, un clan invitato a unirsi alla setta ma che fa marcia indietro senza alcuna ragione apparente, buona parte del nostro passato coinvolgimento coi Setiti...

Com'è giusto, uno dei più grandi misteri riguarda i nostri massimi gradi. I Sette Interni devono essere

stati i signori dei rispettivi clan, ma oggi chi osa scriverne i nomi? Celandone l'identità dietro le leggi, si possono attuare imposizioni e necessarie crudeltà. Senza un bersaglio non si può esigere vendetta, la resistenza non può fiorire. Gli ordini giungono bisbigliati nel Sangue, divengono improvvisa certezza nei Conciliatori, come un fugace tocco di artigli alla gola.

Ma i misteri generano anche teorie. La mia preferita? Tenete a mente che sono solo chiacchiere, ma... e se il Circolo Interno non annoverasse solo i clan della Camarilla? Pensateci. Prima erano sette, ora sono cinque. Gli anziani Gangrel e Brujah avranno

davvero voluto abbandonare il potere ultimo nella Torre per mere questioni di principio? Diciamo pure che il capo dei Lasombra non se n'è mai andato, o che al tavolo siede anche quell'ambasciatore dei Banu Haqim. Forse uno dei Clan Antichi occupa uno scranno in virtù di qualche inimmaginabile legge atavica di Enoch.

Sono solo teorie, ovviamente. Sarebbe un po' inquietante scoprire che il Circolo Interno è composto da quattro membri del Ministero, due Malkavian e un Lasombra, no?

I Conciliatori

Dato che per il momento la Torre d'Avorio comprende solo cinque clan, i cinque Conciliatori acquistano responsabilità (e poteri) persino maggiori. Essi devono rappresentare i clan, decidere in materia di guerra e legge, e fare

da portavoce al Circolo Interno. Soprattutto, devono tutelare le Tradizioni. Se un Conciliatore cala su un Principe impreparato in un regnum mal gestito... be', le Arpie bisbigliano ancora di cosa successe "quando il Velo calò con forza su San Antonio" e su chi ci lasciò le bucce quando Petrus vi fece visita nel 2006.

I Conciliatori fungono da monarchi dei rispettivi clan, eletti dal Circolo Interno con mandato di 13 anni. Pochi, salvo i Ventrue, ne svolgono più di uno. Possono disporre a piacimento di ogni risorsa della Camarilla, incluso ogni suo membro. Che tali imposizioni assumano l'aspetto di un prezioso onore concesso da un re o a un odioso furto commesso da un tiranno dipende dal galateo del singolo Conciliatore, e dal fatto che l'infante e il rifugio confiscato siano i vostri oppure no.

CONCILIATORI IN CARICA

- **JULIET PARR**, Conciliatore Malkavian ed ex Sceriffo di North London
- **MOLLY MACDONALD**, Conciliatore Nosferatu
- **DIANA IADANZA**, Conciliatore Toreador e Flagello dei Gangrel
- **IAN CARFAX**, Conciliatore Tremere ed ex Arconte di Karl Schrekt
- **LUCINDE**, Conciliatore Ventrue, nominato "Conciliatore a non-vita" nel 2018

Gangrel e Brujah erano rispettivamente rappresentati da Geoffrey Leigh e Manuela Cardoso Pinto, fino all'uscita dei loro clan dalla Camarilla. Si vocifera di un Fratello neutrale che presto sarà nominato Conciliatore degli Estranei, a rappresentare gli *antitribù* e i clan ufficialmente non affiliati.

Arconti

Gli Arconti non sono semplici assassini a contratto. Sono assassini a contratto di *élite*. E guerrieri, e studiosi, e investigatori. Ogni Conciliatore sceglie personalmente i suoi Arconti, addirittura gareggiando per i servi migliori. I candidati ricevono una sola possibilità di declinare. Se accettano passano al servizio dei Conciliatori, impongono le leggi della Camarilla, ricercano segreti o spiano i nemici della Torre.

Alcuni Arconti agiscono da soli, altri in coterie. Spesso il Conciliatore vincola i suoi Arconti a sé o tra di loro tramite un Legame di Sangue. Anche se non vincolati, gli Arconti hanno meno libertà di azione dei

LA PREMONIZIONE DI IVY REO,

ORACOLO E CONSIGLIERE DEI CONCILIATORI, CLAN MALKAVIAN

Il numero di Conciliatori sarà di nuovo sette, perché sette è un numero importante non solo per gli Usurpatori ma anche per gli al-Amin, e restano tutti presenti. Sì sì sì.

Ascoltate. Le sentite? Ruote che girano. Il cambiamento è in atto. I Conciliatori devono restare sette affinché la Camarilla rimanga forte. Il Circolo Interno lo sa. Sanno che senza sette pilastri essa crollerà. Il tetto pesa troppo perché lo reggano solo cinque pilastri. Cinque? E chi ha mai sentito di cinque pilastri?

Mm-hmm. Sì sì sì. Se non possiamo costruire due pilastri, dobbiamo importarli. Da dove? Forse l'Egitto? Conosco almeno un pilastro robusto nel buio. Conosco un pilastro intriso di sangue. Conosco un pilastro un tempo disegnato dall'architetto, ma che fu spezzato in due tra le funi dei costruttori. Che cosa fare? Quel che c'è da fare.



loro padroni, ma possono esigere la Morte Ultima di un Fratello e aspettarsi di essere obbediti. In effetti, un Arconte può decimare un intero dominio o regnum senza dare spiegazioni. Imparare a scappare a tali punizioni, o almeno a evitare questi Arconti, resta un esercizio di lealtà e sopravvivenza.

Diplomazia Settaria

I Fratelli della Camarilla si considerano superiori alla feccia degli Anarchici, ma ritengono alcune sette possibili pari e forse persino colleghe. La Seconda Inquisizione non fa

“Drag vuole diventare Arconte, diventare una leggenda della Camarilla. Lo capisco. Ed è un duro, anche. Può tenere la mano sul fuoco per minuti interi senza crollare. I Primogeniti sarebbero ciechi a rifiutarlo. E conosce la città meglio di chiunque. Sapeva dove nascondersi quando quegli stronzi Anarchici hanno incendiato il parcheggio delle roulotte. Ma quando sei un Arconte non puoi nasconderti dall’azione. Non puoi togliere la mano dal fuoco.

Ci entri e non vai mai in pensione. Ho sentito dire che crepi entro i primi tredici anni o quando ti fanno fuori perché ormai sai troppo. Ne esci solo se diventi polvere.

Ovviamente Drag sa tutto della polvere. Quei bastardi... c’era il suo infante in quel parcheggio per roulotte... insomma, avete capito.”



Mia adorata Victoria,
mi trovo a Baghdad solo per un breve periodo, a osservare le attività dei Fratelli coinvolti in questa “Crociata della Gehenna”, ma visto che me li chiedi ti offro i miei commenti. Anche un occhio meno acuto del mio faticherebbe a non vedere il disgusto dell’Ashirra per il Sabbat – non solo per la follia di quella setta, ma per la sua smaccata volgarità. Preferenze analoghe possono forse unirli là dove interessi diversi – la politica per noi, la religione per loro – hanno finora fallito.

In effetti, se le nostre sfere di interesse sono così distinte, perché non unire le forze? Perché non sostituire i Brujah coi Visir del Levante? I nuovi alleati non si trovano poi così spesso, dopotutto, specie se vogliamo nasconderci di più ai Fratelli delle altre sette.

Lascio a te la decisione se portare avanti il discorso con Iadanza, ma ritengo che la prospettiva sia degna di considerazione.

Con affetto e devozione,

Thomas St. Maur
Infante di Amber
Pro-infante di Mitra



preferenze, e persino i Conciliatori devono convenirne. In queste notti, gli Arconti recano messaggi rispettosi o addirittura richieste di alleanze locali o più, facendo la spola con l’Ashirra. Anche per i Fratelli, la diplomazia resta l’arte del possibile. E per la Camarilla sono possibili molte cose.

“Dobbiamo discutere lo stato di Berlino, Giering. Il problema non si risolverà da solo.” Nanette porse al Principe un bicchiere pieno fino all’orlo di sangue fragrante, raccolto dai migliori esemplari che i fratelli Hertz potessero fornire. Se ricordava bene, era una nuova varietà che i trafficanti di sangue avevano scoperto dopo il trasloco in Olanda due anni prima.

Mentre beveva, il Principe agitò la mano come per liquidare la questione. A quel vecchio con il pizzetto alla Van Dyke non era mai interessata troppo la politica estera. “Colonia è ancora nella Camarilla. Che ci importa se la capitale prussiana cade in mano agli Anarchici? Nanette, tesoro, devi sapere che la caduta della città può solo condurre alla nostra ascesa. Se Berlino crolla, il nostro dominio acquista importanza, forse al pari di Monaco o Francoforte. O persino di Amburgo.” Prese un altro sorso. “Il Circolo Interno ha smesso di considerare Berlino un dominio molto tempo fa, ho sentito. Sarà un dominio diverso da Berlino a ricevere risorse e sostegno dalla Torre d’Avorio.”

La giovane Stregona si morse la lingua per non parlare di effetto domino e fervore Anarchico. Ignorare le altre città era una cosa, ma persino lì a Colonia lui sembrava ignaro del Movimento che montava nelle strade. Lei non disse nulla, limitandosi a un “Certo, mio Principe.”

Giering socchiuse gli occhi e tracannò il resto del sangue in un solo sorso. “Sono più che capace di interpretare la tua espressione, mia cara, dolce infante. So che non approvi. Com’era quel detto? Meglio regnare all’inferno che servire in paradiso?”

Lei annuì.

“Nessuno di noi vedrà mai il paradiso. Abbiamo provato a lavorare con gli Anarchici. Ci abbiamo provato per cinque lunghi secoli. Abbiamo provato a schiacciarli, ma ha portato solo a una ribellione più grande. È tempo di spingerli nei loro ghetti, di lasciarli suppurare tra loro e lasciare che il problema si elimini da solo. Se interferiamo, saremo considerati responsabili. Se invece lasciamo che il marcio metta radici e faccia cadere il dente, resteremo solo noi.”

Nanette guardò il suo sire andare sul terrazzo, riflettendo se fosse giunto il momento giusto per affermare le sue opinioni con maggiore energia. Lui era pericolosamente vicino al parapetto... ■







LA NOSTRA *fede*



Fede in noi stessi

Ci definiscono una setta senza fede. Io dico che non è vero. Noi non sbandieriamo la nostra fede, ma crediamo. Le nostre usanze sono più cortigiane che sacre, ma quando ci inginocchiando in adorazione lo facciamo per profondo convincimento personale. Preghiamo da soli, per le nostre anime, quando sbagliamo, entriamo in comunione coi nostri antenati cercando guida nelle segrete adunanze dei consanguinei. Abbiamo fede nella nostra guerra contro i bassi istinti, nel nostro ruolo come illuminati pastori della specie umana e nella saggezza degli antichi. Preghiamo il Dio dei nostri giorni da vivi. Alcuni di noi lo fanno per le stesse ragioni; altri pervertono le scritture per trovare un ruolo per se stessi nel disegno di Dio. Purtroppo, un numero sempre maggiore di noi trova la fede nelle eresie sanguinarie, concepite per farci sentire meglio pur essendo mostri.

La Storia della Fede, Ovvero Come Uccidemmo Dio per Sopravvivere

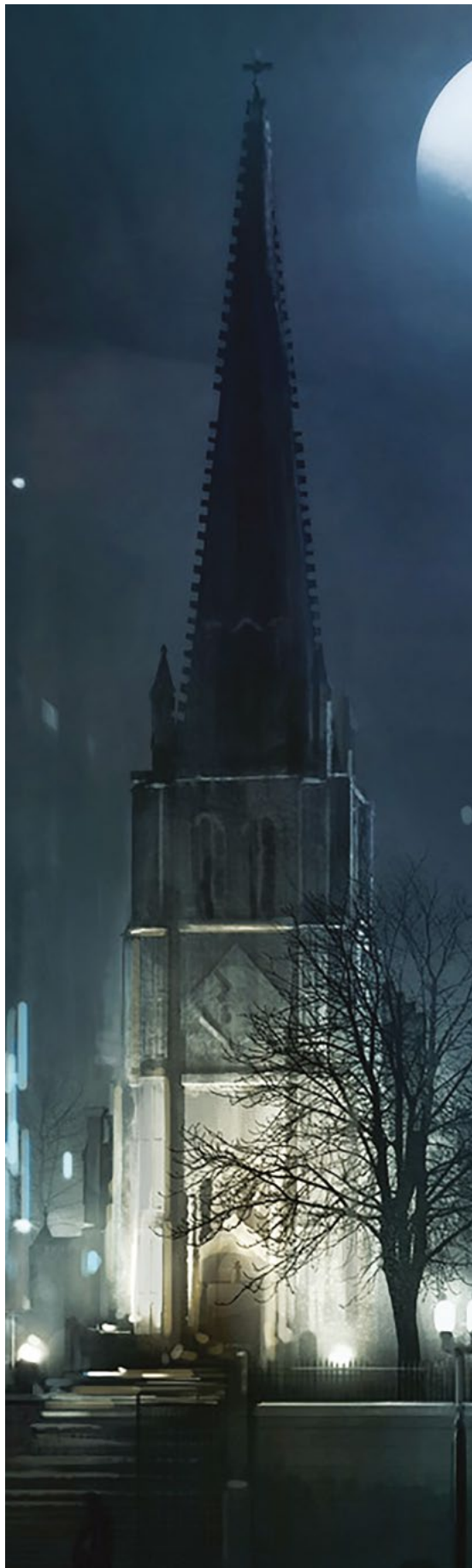
Di Eberlin Albertzen, infante di Alberto Magno

Con poche notevoli eccezioni, i nostri fondatori praticavano la stessa fede cattolica nella quale venni al mondo. Nel 1414, persino il più antico doveva ammettere che Dio era reale come qualsiasi tempio di Costantinopoli. Anche gli eretici Cainiti della Linguadoca nascevano da una inversione della dottrina cristiana. Allora perché i Fratelli della Camarilla voltarono le spalle a Roma e poi a Dio stesso? Per quale motivo noi, come organizzazione se non come individui, abbandoniamo la fede e puntiamo tutto su luterani e razionalisti? Perché abbiamo dovuto uccidere Dio per sopravvivere? E con cosa Lo abbiamo rimpiazzato? Com'è successo e quali idee hanno guidato le nostre auguste istituzioni dopo la Sua dipartita?

Cominciò come una necessità. Per celare la nostra esistenza ed evitare un'altra Inquisizione, la Camarilla dovette minare la credenza umana nei folletti, negli angeli e nei diavoli come noi. Per neonati come voi e *anchilla* come il mio infante è allettante vedere la setta come un progetto di illuminazione. Tale opinione ignora il fatto che le idee dell'empirismo e del diritto naturale distavano ancora secoli quando a Thorns si tenne la sventurata Convenzione.

Cattolici

Durante il Tempo dei Roghi, il pensiero di un mondo senza Cristo o la Sua chiesa era una impossibilità. Che ritenessimo noi stessi maledetti o messi alla prova, diavoli o angeli vendicatori, facevamo in qualche modo parte del disegno di Dio e la Chiesa era universalmente considerata l'incarnazione della Sua volontà sulla terra. Per secoli ci eravamo rapportati alla dottrina della fede, ed eravamo incapaci di immaginare un mondo senza di Lui. Così, come sempre facciamo, ci aggrappammo agli sviluppi umani. Sulla base della corrispondenza tra l'ascetico riformatore anticleri-



cale Girolamo Savonarola e uno dei nostri, nonché sugli incontri tra Martin Lutero e Anatole, oso postulare che il nostro abbandono della fede si verificò per gradi. La fede era sempre stata un campo di battaglia per la nostra specie. Alberto Magno e io lottammo per secoli per strappare il controllo della Chiesa all'infame eretico ariano Fabrizio Ulfila, che ritengo responsabile di avere scatenato i Roghi. Vale la pena di ricordare che inizialmente combattevamo contro il clero e il papato, non contro Dio o la fede.

La Riforma

Avevamo ancora bisogno di Dio. Nella nostra mentalità di fedeli noi siamo i Dannati, maledetti da Dio. E alla Dannazione si accompagna la possibilità di redenzione. Nella riforma protestante trovammo un modo per opporci alla Chiesa e all'Inquisizione senza rinunciare alla speranza di salvare le nostre anime. Nel cattolicesimo, il clero e i sacramenti che celebriamo sono biglietti per il Paradiso. Nei Secoli Bui prendevamo l'Eucarestia, ci confessavamo, ci pentivamo. Quando la Chiesa cominciò a perseguitarci, fummo tagliati fuori dalla Grazia; ciò ci spinse a riflettere e cercare verità più profonde. Trovammo le risposte nel protestantesimo e nei suoi precursori. Negli insegnamenti di Lutero la Chiesa è terrena, umana e aperta alla corruzione. Ciò che importa è il rapporto personale con Dio. Sono il battesimo, la nostra professione di fede, le nostre fervide preghiere e la nostra condotta ad aprirci le porte del Suo regno. Era un concetto che si adattava perfettamente a noi, e la mia fede fu trasformata dalle intuizioni del teologo tedesco.

Guerre di riforma e colonialismo

Le guerre di riforma e controriforma furono per secoli il sintomo esterno del nostro conflitto interiore. La guerra di Smalcalda, la guerra dei trent'anni e la guerra civile inglese furono conflitti mortali, ma anche noi vi avemmo un ruolo. Attaccare il papa indeboliva non solo l'Inquisizione, ma anche i clan che rifiutavano l'invito alla Masquerade. La guerra portò tragedie ai vivi e sangue ai morti, ma alla fine la nuova fede protestante si affermò e il mondo occidentale uscì finalmente dall'ombra di Roma. Il nostro ruolo in ciò è per me motivo di orgoglio. La nostra espansione nelle Americhe fu una prosecuzione

di quel conflitto. Seguimmo l'espansione coloniale degli inglesi, degli olandesi e dei francesi. Fu lì, in quel nuovo mondo di puritane cacce alle streghe, di genocidi razionalizzati dalla religione e di nazioni fondate su principi illuministici, non sul diritto divino, che perdemmo la fede. O almeno è ciò che successe a me. Confesso che la mia crisi di fede durò quasi due secoli interi. Si potrebbe dire che mentre cambiavamo l'America, essa cambiava noi.

Lo Stato e l'umanità

Quando la Chiesa perse il potere universale, il successivo oggetto dell'adorazione umana non fu la religione, ma il concetto dello stato nazione. Fu qui che scoprimmo la nostra vera forza come unione – i nostri principi feudali, la gerarchia, il lignaggio e gli ideali. Divenimmo una confraternita universale di Fratelli, una unione globale di città-stato. Nell'ingarbugliata rete di società segrete e bizzarri gruppi religiosi che ricoprì le Americhe delle origini, noi eravamo dappertutto. Gli squinternati che cercano le impronte degli "Illuminati" nella storia antica degli USA troveranno solo vaghe tracce di guerre notturne e alleanze tra creature inimmaginabili per le loro limitate facoltà. I loro sforzi sono tuttavia preziosi per la Masquerade, perciò siano benedetti i loro disgustosi cuoricini pregni dei pregiudizi di conferma.

Fu durante questo periodo di cambiamento che l'umanità ascese come nostra ideologia centrale. La dedizione della setta a questa idea radicale – che aderendo a ciò che credevamo in vita possiamo allontanarci dalla Bestia – cambiò ogni cosa. Temperammo la nostra arroganza con l'umiltà e trovammo un modo per istruire i neonati senza fede a comportarsi correttamente senza ricorrere allo spauracchio della dannazione.

I cinici dicono che la nostra ossessione per comportarci da umani è solo un modo per imporre la Masquerade. Anche se fosse, io dico che non importa. La finzione ci rende migliori e ci aiuta a nasconderci. Ecco perché raccomando continuamente di usare l'umanità come guida, la fede come forza. Studiatela, seguitene le mode, comprendete dove sta andando moralmente e adattate i vostri vecchi ideali allo stato attuale del mondo. Vi chiedo solo di non tradire voi stessi, la vostra fede e chi eravate solo per trovare una nicchia morale e politica in cui esistere comodamente e senza rischiare di sembrare arcaici.

Individuammo certamente nell'umanesimo, nel teismo e nell'ascesa del metodo empirico una visione del mondo nella quale i mortali sarebbero stati incapaci di credere a noi. Cogliemmo al volo l'opportunità di realizzare un mondo senza dèi e senza diavoli. Si adattava al nostro punto di vista, fino a quel momento protestante: Dio come moralità, non come ordine sociale. Nessun rito. Nessun clero. Solo noi e le nostre convinzioni contro la brama del peccato.

Sull'adorazione degli antichi e l'ascesa del Noddismo

La nostra unione venera da sempre le stirpi e il passato. Pur riservando alle nostre adunanze private gli aspetti più culturali, noi, e specialmente i Ventruie, recitiamo apertamente i nostri lignaggi a corte, usiamo una retorica che rievoca i grandi discorsi e le gesta dei precursori e festeggiamo le ricorrenze dei momenti gloriosi del nostro passato. Quando un anziano arriva a corte, osservate il rispetto e la soggezione nel vedere un semidio camminare tra noi. Essere destinatari di tale rispetto è l'aspirazione di molti Principi, ma è un dono che riserviamo solo a chi è davvero nobile del nostro Sangue.

Conosco di persona una dozzina di culti dei Matusalemme, tutti popolati da colonne dei loro clan e strenui difensori della nostra gerarchia; oltre metà di essi adora antichi dal sangue inferiore al mio. Questa è cosa buona e giusta, e negli anni recenti tali culti dei nostri santi oscuri sono cresciuti in importanza e aperto riconoscimento. Lo stesso vale per le creature che chiamiamo Antidiluviani, gli esseri più antichi della nostra specie di cui abbiamo indizi di esistenza.

Ritengo che ciò sia una parziale risposta a uno sviluppo meno felice apparso al volgere del millennio: l'ascesa dei culti Noddisti della Gehenna. Meno se ne parla, meglio è, ma mi rallegra dire che sono in declino, in quanto nessun antico sanguinario risorge dalla tomba e nessun giudizio divino fa piovere fuoco dal cielo. Se questi sono davvero gli Antidiluviani, non manifestano gli appetiti distruttivi che si attribuiscono loro. Anzi, la loro esistenza rafforza le nostre proclamazioni di potere, perché ora (perdonate la bestemmia) abbiamo dei veri dèi al nostro fianco.

La Chiesa di Caino

Mentre il Sabbat si lancia a testa bassa nella sua folle crociata, l'insidiosa Eresia Cainita è tornata a infestare le nostre città. È solo una copertura per il Sabbat, che prepara i nostri infanti al ritorno dei loro padroni segreti? Che tenta i neonati con peccati senza rimorso e basse mostruosità? O è la possibilità di forgiare una nostra chiesa di Sangue, di riaffermare Caino come simbolo della nostra specie e celebrare il nostro ruolo nel mondo senza la paralizzante autocritica dell'onnipresente umanità?

Il Sabbat, per quanto sia difficile da capire, sembra proclamare Caino come dio e salvatore della nostra razza, ma indica anche gli Antidiluviani come Suoi nemici. La Chiesa Cainita non lo fa: la sua interpretazione gnostica del cristianesimo ci rappresenta come angeli del Vero Divino, messi sulla terra per guidare l'Umanità e contrapporsi al falso creatore adorato come Dio Padre.

Secondo il dogma Cainita, Caino e il Cristo sono entrambi ribelli inviati dal cielo contro una creatura maligna chiamata demiurgo o Ialdabaoth, Signore della Prigione del Mondo. Tutti noi, dagli ipotetici Antidiluviani al più infimo dei sangue debole, condividiamo il sangue del Vero Divino. Questa fede allettante, pur essendo solo l'ennesima distorsione vampirica dello gnosticismo, un'idea umana, rafforza però la funzione essenziale della Camarilla, specialmente in un momento nel quale essa si è allontanata dalle idealistiche proclamazioni di universalità al fine di proteggere i suoi interessi dalla feccia. Forse una fede nuova è esattamente ciò che ci serve in questi tempi di divisione? Una fede che esalti le nostre virtù come padroni segreti del mondo. Un dogma che alimenti il nostro sangue come fuoco mentre riprendiamo la lotta contro la Chiesa di Pietro e la sua Seconda Inquisizione. Temo che se non ci dedicheremo con energia alla distruzione di questa chiesa di Sangue e non rifiuteremo di accettarne il clero a corte, essa ci distruggerà. Ancora peggio, l'Eresia è un insulto diretto alle fedi abramitiche e non sarà vista di buon occhio dai nostri alleati d'Oriente. Prevedo che l'Ashirra esigerà che estirpiamo l'Eresia in tutte le città che dovremo condividere. Perché le condivideremo.

I Pilastri

Così come le crociate del passato fecero conoscere ai primitivi re guerrieri occidentali le meraviglie del mondo

musulmano, la Guerra della Gehenna ha rimpicciolito considerevolmente il mondo dei Fratelli, avvicinandoci di molto all'Ashirra. È questo il nome che la nostra unione assume in Medio Oriente. Qualcuno dice che l'Ashirra è una setta del tutto diversa, ma io non sono d'accordo. Essa fu Camarilla molto prima di noi, fondata sul principio del nascondersi tra i cugini mortali e adattando i pilastri dell'islam come parte dei suoi principi fondamentali. La nostra cooperazione non è meno intensa dei legami tra Chicago e San Pietroburgo. Entrambe sono domini della Camarilla, ma due mondi diversi. Così, mentre molti vedono l'imminente matrimonio tra i segreti padroni dell'Ovest e quelli dell'Est come un cambiamento epocale, io lo considero la mera rettificazione di un malinteso. Se in ciò ravvisate una sorta di grande idealismo, qualche comprensiva vittoria contro conflittuali pregiudizi culturali, vi chiedo di ripensarci. Noi non siamo dalla parte del popolo, dei milioni a cui è negato il riparo delle nostre città, e non lo sono i nostri amici dell'Ashirra, nonostante la loro proclamata pietà. Noi siamo qui per regnare e sopravvivere. Siamo diplomatici, re, affaristi, soldati scelti, capi di culto e generali. Siamo l'élite. Siamo vampiri. Pensare che l'Ashirra sia una cosa sola, una sola cultura, è un pregiudizio che vi farà ammazzare nelle corti del futuro. Riflettete su questo: tra i nostri nuovi alleati vi sono Principi sauditi che si spingono oltre i limiti dell'eccesso e della decadenza, un liberale milionario dell'IT dalla Giordania, nazionalisti turchi che sognano l'impero ottomano, combattenti per la libertà curdi e nobili persiani nostalgici dei tempi gloriosi della disco music nella Teheran degli anni '70. Sono tutti Ashirra. Credono tutti nei pilastri di Allah. Ma nessuno di loro penserà e agirà allo stesso modo.

Abbiamo una scelta. Dio o Caino. Fede o isolamento. O noi, come setta, ci sforziamo di tornare alle nostre fondamenta morali come credenti nel Dio di Abramo, o rischiamo i nostri nuovi alleati per scommettere sulla Chiesa di Caino. Come ho già argomentato in questo saggio, la nostra bussola morale dev'essere la fede. Restare umani significa rispettare le convinzioni dei nostri giorni mortali. Nessuno lo sa meglio degli Ashirra. Anziché le Tradizioni, essi usano i cinque pilastri dell'islam come codice di condotta e come baluardo contro la Bestia. Si dice che alcuni di loro possiedano persino l'autodisciplina necessaria per svegliarsi di giorno e

pregare verso la Mecca. Vogliamo presentarci come atei infedeli o accettiamo di essere ancora il Popolo del Libro e che condividiamo con l'Ashirra una storia e una moralità comune? Queste domande troveranno risposte diverse in ogni dominio del futuro. Uno ospiterà una corte guidata da un predicatore Cainita e sarà evitato come la peste dai fedeli Ashirra. Un altro sarà gestito come un'azienda da un giudice Ashirra che mantiene una rigida apparenza di imparzialità mentre spazza via gli ingiusti uno a uno. Un terzo appoggerà un Principe paranoico che cerca di soffiare sui fuochi del nazionalismo per tenere in scacco il futuro.

La Crociata della Gehenna e il Richiamo ci hanno riavvicinati alle origini, ai nostri venerabili antenati e agli Ashirra. Ora dobbiamo scegliere in che modo questo cambierà noi e ciò in cui crediamo. A parole diremo che la nostra cospirazione è secolare, che ripudiamo le superstizioni e la fede. Mentiamo. La Camarilla è la chiesa

LA CHIESA DEL SANGUE

Allego queste trascrizioni come ulteriore prova che hai un problema di eresia. È vero che va di moda e dichiara di avere abbandonato l'escatologia Noddista, ma la Chiesa di Caino non è mai innocua. Idee simili sono il primo passo verso la radicalizzazione dei neonati e il loro infiacchimento per l'inevitabile ritorno dei nostri nemici. Non importa quanto tali pensieri liscino il tuo ego, li devi estirpare o rischi di perdere tutto. So che uccidere un infante è doloroso, ma temo di dovere insistere per una tua azione risolutiva.

Per i voti di Sangue pronunciati il 14 settembre 1856 nel dominio governato dal mio sire Lawrence Westfield, il Principe mi è testimone.

Sanguines et Animi,

Angus

di Sangue di una congregazione dissoluta e di un mondo venale. È una missione di spionaggio in un territorio nemico dominato da presagi di anarchia e governato da sciocchi. Noi siamo l'unica salvezza per la nostra specie, tutti gli altri sono falsi profeti. Siamo l'istituzione di potere più rivoluzionaria e capace di sovvertire la morte che sia mai esistita sulla Terra. Siamo fermamente convinti che l'infiltrazione totale nel mondo non sia solo possibile, ma necessaria. Questo obiettivo comporta in ultima analisi la distruzione dello stile di vita umano, del suo modo di pensare e della sua libertà. Stiamo semplicemente aspettando, nell'ombra, il momento propizio.

Nelle nostre Tradizioni incorporiamo molti clan, sette, conventicole segrete e coterie, ma alla fine siamo tutti uguali: siamo morti e ci nutriamo dei vivi. Manipoliamo i governi e uccidiamo chiunque non possiamo comprare, ingannare o spaventare. Corrompiamo tutto ciò che tocchiamo e roviniamo tutto quello che proviamo ad amare. Offriamo protezione a chi ci serve e annientiamo chi ci sfida. Il nostro è un sistema di controllo occulto che pervade la vita quotidiana di ogni essere vivente sul pianeta. Noi siamo dovunque senza essere in alcun posto. Siamo onnipotenti. Siamo solo un sussurro. Siamo come Lui.

La malvagità è solo un punto di vista. Nessun'altra creatura di Dio è così simile a Lui e al suo infante Caino quanto noi. Uccidiamo altrettanto liberamente e con pochi rimorsi. La nostra vera maledizione è che condividiamo la Sua responsabilità – ed essa è assai più profonda della mera fame, demenza o altre avversità della non-vita notturna.

Noi, i sacerdoti della morte, abbiamo trasceso il tempo e siamo divenuti immortali. Ora, al servizio della nostra setta, siamo come santi tenebrosi, esseri di tale sinistra e tremenda potenza da trascendere il mortale e definire il corruttibile. Per i Fratelli più giovani, noi rappresentiamo la brama di un'autentica immortalità e di un potere totale.

A Proposito della Credenza in Qualcosa di Più Grande

Estratto dalla Guida alla Torre di Addison Payne, Primogenito Ventrue di New York

A prima vista si potrebbe giurare che la nostra setta sia un organismo secolare, più simile un'unione politica, un'alleanza di lord che non a un tempio. La verità è che siamo entrambi. Pensate alla Russia. Ricordate come la gente era tenuta a considerare lo Zar l'incarnazione vivente di Dio, infallibile e puro a prescindere dalle sue azioni. Capite come Lenin, fino a un certo punto, ma soprattutto Stalin abbia carpito quella devozione facendo sì che un'intera nazione visse nel terrore e nell'idolatria di lui. Egli era l'incarnazione vivente del popolo. E se cadeva lui sarebbe caduta anche la Russia. I russi dovevano accettarlo o affrontare conseguenze spaventose. Dovevano stringere i denti e accettare che gli venisse detto di adorare prima un individuo e poi un altro. Ciò che facciamo nella Camarilla non è molto diverso.

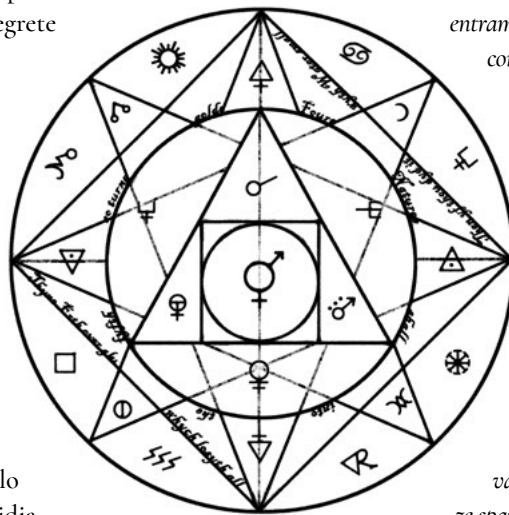
Noi parliamo delle religioni organizzate come se fossero un cancro; la Chiesa è il bastione dei nostri nemici e la nostra fede è personale, una semplice parte del nostro sforzo di rimanere umani.

Credete innanzitutto nella setta.

Credete innanzitutto negli anziani.

Questa non è una critica. Ogni struttura di potere costruita per durare deve poggiare su fondamenta solide. Bisogna far sì che i sostenitori credano in qualcosa se si vuole che restino fedeli. Trasformate i soldati in discepoli, e potrete conquistare il mondo.

Ultimamente le cose sono cambiate. Contrariamente al dogma, si dice che gli esseri antichi che possiamo anche chiamare Antidiluviani si stiano alzando davvero



dalle loro tombe. Ma anche se sarebbe dovuto succedere, la rivelazione non ha distrutto la Camarilla. I Gangrel ci hanno lasciati, è vero. Anche i Brujah se ne sono andati, ma per ragioni diverse. Ma il resto di noi è rimasto, aggrappato a ciò che conosce, chiedendo agli anziani guida e consigli.

E gli anziani hanno risposto. Gli Antidiluviani saranno anche esseri reali e possenti, ma non vogliono farci del male. Sono dalla nostra parte. I nostri capi ci avevano nascosto la verità solo per proteggerci. E il Sabbat ha mentito di più: loro volevano, e vogliono ancora, distruggere i nostri antenati. Forse stanno affilando proprio adesso i paletti da conficcare nei nostri cuori! In reazione, noi abbiamo colpito il Sabbat e gli Anarchici con impareggiabile ferocia. Li seguiamo nelle zone di guerra per cavarli fuori dai loro buchi, per dimostrare loro la nostra potenza ineguagliabile. Abbiamo eretto la nostra struttura e non la lasceremo andare. Essa è edificata sulla venerazione dei nostri anziani, sul nostro Sangue condiviso, e quella venerazione può estendersi fino agli Antidiluviani, se necessario.

Per 500 anni ci è stato detto che non esistevano. Ora possiamo guardarli e vedere la prova della nostra stessa divinità, il nostro potenziale di una vita veramente eterna, ma solo se seguiremo il sentiero tracciato dagli anziani, per quanto antichi essi possano essere.

STATO DI GRAZIA:

Introduzione alle Religioni della Torre d'Avorio

Di Carmelita Neillson

Dagli Eretici alle Grandi Religioni

Il cristianesimo, come religione, è una derivazione dell'ebraismo. Stesso Dio, stessa parte del mondo. Il Messia e la sua ribellione contro Roma e le antiche usanze si svolsero in un contesto culturale ebraico, ma diedero origine a una fede completamente nuova. Così come il cristianesimo è legato all'ebraismo, i nostri miti sanguigni sono intimamente connessi sia al vecchio Yahweh guerriero sia alla sua incarnazione più tarda e pacifica.

L'Eresia Cainita crede che Gesù fosse uno di noi, il secondo avvento di Caino. Dal suo punto di vista, l'intero cristianesimo diventa perciò un culto del mito

vampirico, reso tangibile ai mortali da un processo millenario di canonizzazione e occultamento degli ideali sanguigni. Un processo culminato nel primo Concilio di Nicea, dove l'idea che Cristo fosse un'entità soprannaturale fu finalmente accantonata ed egli divenne ciò che conosciamo oggi: il Figlio dell'Uomo.

Se le cercate con attenzione, troverete le nostre impronte digitali su tutto il cristianesimo. I miracoli, Lazzaro e Longino come *revenant* alterati dal sangue di Dio, la risurrezione, l'ossessione per il Suo sangue, i tredici alla sua tavola, la promessa di vita eterna. Alcune delle interpretazioni più estreme sono riscontrabili nelle opere di un sangue debole – oggi nella lista rossa di Los Angeles – conosciuto solo come “Hollis”. I suoi volantini dicono che l'intera Bibbia fu scritta da noi, per noi e su di noi, e che solo in seguito fu edulcorata per l'uso umano.

Molti ritengono che tale mito Lasombra del Cristo Abbracciato serva solo a intorbidire le acque, ma può anche essere un affascinante esempio di quanto confusi possano diventare i confini tra noi e i mortali. I nostri miti travalicano la specie, trasportati dal potere di idee infettive anziché prove concrete di veridicità.

Fu così anche per Mitra, la cui non-vita diede origine a un culto che trascendeva i confini tra i vivi e i morti. Egli è venerato non solo dai suoi discendenti, ma anche da altri vampiri che ambiscono alle ricompense promesse dal suo culto e a un modo per ripercorrere le sue attività attraverso la storia mortale. Se cercassimo un salvatore vampirico, un vero e proprio modello della nostra razza, non dovremmo fare altro che guardare Mitra.

I Misteri di Mitra sono il culto più numeroso e seguito nella Camarilla, sebbene Mitra stesso facesse parte solo nominalmente della nostra setta. L'Ordine di Menelao è simile, nella sua dedizione alla presunta preferenza di Menelao per l'illuminazione sopra la violenza. Potrei anche accennare ai Voraci – Fratelli che tentano di cibarsi dei nomi altrui – e alle Gorgoni, adoratrici di Gorgo. Come la storia insegna, dovunque noi andiamo nascono nuovi miti, e la nostra specie ha dato origine a culti diffusi su enormi distanze geografiche e culturali. Per lo più essi non emergono perché l'oggetto della venerazione decide di formare una religione attorno a sé: sono invece creati dal racconto e dalla ripetizione di storie che prima diventano miti e poi miracoli.

Comunque, se vogliamo esaminarne gli effetti su

cultura e società, il potere di un miracolo artefatto non è inferiore a quello dell'avverarsi di un evento davvero impossibile. Ciò rende ogni nuovo culto potenzialmente pericoloso per ciò che vorrebbe rimpiazzare, e la dottrina reagisce di conseguenza. Pensate agli ebrei e alle persecuzioni romane dei primi cristiani, o all'accurato sterminio degli eretici da parte del cattolicesimo. I nostri culti e ordini della Camarilla seguono la medesima tendenza. Sapete quanti culti di Mitra esistevano prima di quello attuale, o quanto era diverso prima che Roger de Camden ne prendesse le redini? No, perché tali gruppi, una volta adeguatamente consolidati, non possono tollerare alcun contrasto interno contro la loro verità.

Venerazione degli Antenati

I Fratelli che sanno recitare il proprio lignaggio per Generazioni e narrare le gesta degli antenati – buone o cattive – sono spesso apprezzati dai loro pari e anziani. Rispettare e ricordare il passato è un conforto per molti, e da qui scaturisce senza dubbio la pratica della venerazione degli antenati.

C'è qualcosa di "romano" nell'idea di realizzare in casa propria un santuario e riempirlo di piccoli idoli raffiguranti il sire e l'antenato del sire, e nel chiedere loro guida al risveglio serale. Ho conosciuto molti Fratelli che lo fanno, nonché alcuni Stregoni convinti di entrare piuttosto letteralmente in comunione coi loro antenati. Che le preghiere

imbriglino sul serio il potere che consente di collegarsi telepaticamente a un altro Fratello non saprei dirlo, ma è evidente che esse aiutano chi le recita, non da ultimo conferendo loro l'autorevolezza del volere dell'antenato.

La venerazione degli antenati non si limita al piano materiale. Molti culti degli antenati onorano i defunti oltre che i non morti. Michele di Costantinopoli è uno dei più sacri Matusalemme Toreador. Sappiamo che fu distrutto insieme al Sogno, ma ciò non impedisce alla sua stirpe di guidare una chiesa nel suo nome. I Micheliti, talvolta chiamati Nephilim, ricevono tributi e servizi solo grazie alla forza della loro linea di sangue, e molti di essi occupano cariche di autorità religiosa in tutto il mondo vampirico. Alcuni onorano figure diverse da Michele, ma dato il loro lignaggio vengono presi in parola come degni modelli da seguire.

Un altro esempio si riscontra nel clan Tremere. I tradizionalisti di Karl Schreckt credono che Tremere in persona fu il pinnacolo dell'arte magica e trovano grande rassicurazione nel tentativo di replicare i suoi successi, spesso sacrificando sangue e cose peggiori in suo nome, mescolando le loro credenze nel potere del Sangue con l'ermetismo intrinseco all'origine del loro clan. Il neologismo "Emetici" nacque proprio così. Gli occultisti hanno influenzato profondamente il sistema di fede della Camarilla. Anche quando voltiamo le spalle ai miracoli, tendiamo ad affidarci alla magia piuttosto che alla teoria scientifica per spiegare la nostra condizione e capacità.

Forse è proprio questo il nocciolo della nostra fede. Magari non crediamo in Dio o in Caino, ma percepiamo l'esistenza di un ordine nascosto nell'universo. Profezie, maledizioni, fato, giustizia poetica, sincronicità, scotto del peccato, bene e male. Sono cose reali per quasi tutti noi. La "Tavoletta Smeraldina", un testo alessandrino risalente al II secolo, dichiara (in lingua moderna): "*Come in cielo, così in terra.*" Il significato è che ogni cosa è interconnessa e può influenzare le altre tramite collegamenti invisibili. Molti Fratelli, gli Emetici in particolare, seguono con grande interesse le recenti conquiste della fisica quantistica. Forse la scienza dei nostri giorni mortali riuscirà infine a ricongiungersi ai miracoli sanguinari delle nostre lunghe morti.

Venerazione degli Antidiluviani

Per i non iniziati, l'adorazione del fondatore di un clan non è altro che una forma diversa di venerazione degli antenati. tuttavia, la probabile – odierna o precedente – esistenza degli Antidiluviani ha trovato conferma non molto tempo fa, e l'adorazione di questi esseri è tradizionalmente più affine a quella di un concetto che non di un individuo. Non si accende un cero per parlare dei propri dolori alla bellezza e all'arte come si farebbe con un antenato. Per questa ragione, è raro trovare una fede formale basata su un Antidiluviano, con l'eccezione di Set e del suo precedente ordine di gerofanti capaci di parlare per il fondatore.

I culti degli Antidiluviani sono spesso sinonimi di culti della Gehenna, ma si sono consolidati nel decennio trascorso da quando l'idea di una catastrofe globale si è abbattuta per la prima volta sulla nostra società. Un Fratello che desideri rianimare il suo fondatore, essere il suo schiavo prediletto e avviare un periodo nel quale Haqim (ad esempio) regna su tutti i vampiri, è considerato nel migliore dei casi un nichilista. Nel peggiore, uno squilibrato omicida. Quel che sappiamo davvero dei nostri fondatori sono solo chiacchiere e ipotesi. Ma se ciò che accadde in Bangladesh alla fine del XX secolo aveva qualcosa a che fare con loro, gli auspici non sono incoraggianti.

Eppure, essi sono il nostro collegamento più promettente con la genesi di tutti i vampiri, e il *Libro di Nod*, i *Frammenti di Erciyes* e altri testi favolosi sono di grande aiuto per spiegare quali potrebbero essere state le nostre origini. Qualcuno di loro ha mai conosciuto Caino? È esistito davvero? Date le domande e la loro statura divina, non deve sorprendere il fatto che molti abbraccino questo tipo di fede. Qualcuno afferma che la religione fu un primo, esitante tentativo di filosofia. "Il mondo è così perché lo vogliono gli dèi". È allettante pensare quanto più vicini potremmo arrivare alla verità se gli dèi potessero risponderci. Ma sarebbe anche saggio ricordare che i nostri miti li hanno plasmati a nostra immagine: essi potrebbero anche non essere come li immaginiamo e nemmeno avere le risposte, presumendo che si limitino a istruirci quando potrebbero benissimo ridurci in cenere.



Religione Mortale

Sono cinica perché sono un'archeologa, una scienziata e una donna Abbracciata nel XX secolo, o perché mi identifico ancora come cattolica (non praticante)? È difficile sfuggire alla propria fede mortale, ed è davvero saggio provarci? Senza nemmeno pensarci mi ritrovo spesso a pregare, a volere andare a messa o poter confessare i miei peccati a un prete. Incolpate le credenze inculcate o un'educazione rigida, ma dovrò portare questa croce finché non sarò cenere.

La Camarilla non incoraggia né dissuade la fede mortale, tuttavia include molti credenti. La morte può incrinare la fede oppure rafforzarla. Nel mio caso è rimasta una cosa naturale come vestirmi quando mi rianimo. Un elemento essenziale della nostra ideologia è che conserviamo abitudini, usanze e prospettive delle nostre vite mortali al fine di rimanere virtuosi. Allora perché spesso deploriamo la religione mortale? Perché una volta la Chiesa ci ha perseguitati fin quasi all'estinzione, e ora lo sta facendo di nuovo. Considerato ciò, non è poi così strano che la nostra setta disapprovi la religione organizzata.

L'Ashirra è diffusa in gran parte di quello che consideriamo Medio Oriente e la sua struttura è basata sul l'islam. In questo vi è certamente ipocrisia, visto ciò che l'islam proibisce e l'Ashirra decisamente compie, ma non puniscono i Fratelli che vogliono rimanere musulmani. Al contrario: per acquisire influenza nell'Ashirra, occorre come minimo essere tolleranti nei riguardi dell'islam. La grande setta orientale ri-

spetta e include molti vampiri di fede ebraica e cristiana, e tutti i popoli del libro sono considerati fratelli e liberi di seguire il proprio codice religioso. Per l'Ashirra, la fede contiene molte delle risposte dietro la sua esistenza.

Ebraismo, cristianesimo e islam sono senza dubbio le più influenti religioni mortali rappresentate nella nostra setta e tra i nostri alleati. Ho incontrato solo una manciata di Fratelli ebrei ortodossi: per questi fedeli, la morte ultima è spesso preferibile a una lunga non-vita al di fuori delle leggi di Dio e Israele. Ebrei riformati e molte delle altre scuole di fede ebraica si considerano spesso pare del disegno di Dio, accettando umilmente la loro sentenza. Molti agiscono come protettori delle comunità ebraiche delle rispettive città, infliggendo giusta morte a gruppi e Fratelli antisemiti. Fra i non morti, tuttavia, esistono tante fedi quante ve ne sono tra i mortali. Il buddismo, ad esempio, condivide molti principi con il favoleggiato sentiero della Golconda: conosco molti Fratelli praticanti che raggiungono stati di equilibrio spirituale con le loro Bestie seguendone i precetti, nonostante i frequenti (e madornali) misfatti.

Anche i molti dèi dell'induismo, la sua adozione della ricerca della purezza e la credenza nell'anima immortale vantano diversi seguaci tra i Fratelli. Molti lo ritengono difficile da riconciliare con la loro condizione, ma alcuni anziani indù lo traviano presentandosi come divinità dei bramini, creando così una intrigante eresia per i suoi aderenti vampirici. Ho incontrato pochi Fratelli sikh, giainisti, scintoisti e taoisti, ma ciò non significa che non esistano. Ho sentito dire che ci sono almeno quattro Principi di religione sikh nella regione indiana del Punjab, quindi qualsiasi vampiro può restare aggrappato alla sua fede mortale.

Per contro, esistono anche molti Fratelli che professano ancora lo zoroastrismo e le antiche religioni pagane di Grecia, Egitto e Scandinavia, ma ho il sospetto che il più delle volte si debba all'età del vampiro e a prolungati periodi di torpore. A questo punto, comunque, devo aggiungere una ulteriore e più spaventosa prospettiva riguardo l'ascesa della religione: secondo i sacerdoti Gangrel del culto di Odino, gli Aesir erano del tutto analoghi ai ciarlatani religiosi dei nostri tempi. Erano Fratelli che avevano radunato attorno a sé un seguito mortale. Ne consegue, affermano, che vale lo stesso per gli dèi di Grecia, Indocina e Persia. L'idea di un mondo nel quale gli unici dèi sono morti e la fede

è solo un trucco per prosciugare le ultime gocce dalle vene delle vittime fa davvero rabbrivire. Vorrei che l'ipotesi non fosse così logica, così bene allineata con tutto ciò che ho visto e appreso nella mia comunione col passato.

Culti, Eresie e Ordini

Di Lord Roger de Camden, Pater del Culto di Mitra

Dovrete perdonare la mano vecchia e debole all'opera qui. Trema così quando appoggio la penna sul foglio, dunque mi vedo costretto a battere sui tasti in stile moderno; purtroppo, lo faccio lentamente.

Nella mia lunga, lunga vita ho conosciuto più culti di quanti ne possa contare. Molti si diffondono come il vaiolo e vengono eliminati prima che trascorra un solo decennio, da un rivale o da disaccordi interni. Non incoraggiare mai la crescita è un'usanza della nostra specie. Vediamo qualcosa di nuovo e proviamo il desiderio di schiacciarlo. Purtroppo, dal canto mio riesco a malapena a barcollare, per non parlare di schiacciare qualcosa. Dovrei chiedere al mio Eliodromo di farlo per me.

Ma voi volevate un assaggio dei culti esistenti di questi tempi? Posso fornirvi qualche esempio, certo. Dovete innanzi tutto sbarazzarvi dei preconetti sulla parola "culto", però. Non è come i media moderni vorrebbero farvi credere, dove tutti i culti sono guidati da megalomani bramosi di indottrinare orde di seguaci ignoranti. Tutt'altro. Culti del genere esistono, ma di rado durano più di un secolo. Pensateli più simili al "culto dei cristiani", come lo definivano i Romani, incluso il mio maestro Mitra. Per creature vecchie come me, poche religioni riescono a crescere al di là della parola "culto". Io sono più vecchio dell'islam, dopotutto.

Non parlerò del Culto di Mitra. Durato due millenni nonostante gli attacchi da ogni lato, direi che esso parla da sé. Accennerò invece ad alcuni culti meno noti e di recente formazione. Troverete tra gli esempi culti di origine puramente vampirica e modi per i quali i Fratelli fedeli possono avere un ruolo nelle fedi di coloro che respirano. Poiché non importa quello che dice il Circolo Interno, noi siamo inclini ad autoilluderci e cercare conforto nella fede come qualsiasi vivente.

I Menelaiani

Menelao è, ovviamente, una figura importante nell'Iliade. Era il re di Sparta, generalmente considerato uno dei più potenti generali Brujah durante le guerre Puniche contro la Roma spalleggiata dai Ventrue. Nonostante la sua prestante marziale, i cultisti dello scomparso Menelao credono che la loro icona fosse un cercatore di illuminazione e pace, l'esatto contrario dello stereotipo del suo clan. Qualcuno lo invoca in preghiera quando sta per essere sopraffatto dalla Bestia.

Come molti culti, i Menelaiani hanno bisogno di un bersaglio per la loro rabbia. Non si costituisce un culto sulla sola base della pace, perché tutti abbiamo bisogno di sfogare l'odio da qualche parte. I Menelaiani incolpano i Toreador per il tradimento di Cartagine e, così ho sentito, praticano abitualmente il sacrificio rituale dei Degenerati che catturano.

Occhi di Malachia

Questo culto è emerso solo da poco. È guidato da Malkavian, ma vi si uniscono molti di coloro che ambiscono, per qualche ragione, a condividere le folli visioni di quel clan. Gli Occhi credono che la pazzia incarnata sia la sola via per la verità assoluta. Perdendo il senno, sperano di raggiungere la rivelazione. Ne ho conosciuta una abbastanza lucida: è stata lei a dare l'avvertimento sulla caduta di Londra.

Il sacrificio che i fedeli compiono per questo culto è la loro sanità mentale. Non conosco tutti i loro riti, ma ho sentito dire che essi guardano piuttosto letteralmente nell'abisso, nell'oltretomba o in qualche nebuloso inferno, e aspettano che ogni pensiero mortale abbandoni le loro menti. Cosa li rimpiazzano non lo saprei dire.

Gli Aspiranti di Yima

È così insolito che i Nosferatu cadano preda della vanità? Quando si deve convivere in eterno con la ripugnanza, è facile soccombere ai sogni di bellezza. Questo bizzarro culto esiste da almeno due millenni e comprende i Fratelli che adorano il misterioso Yima, presunto modello di perfezione. Secondo le storie egli fu Abbracciato prima che Caino maledicesse il fondatore con la bruttezza, ma chi può dirlo?

Comunque sia, questi cultisti decadenti ma in ultima analisi insulsi, compiono grandi sforzi per allestire

concorsi di bellezza e plasmare i loro corpi in qualcosa che risulti leggermente meno repellente. Da vivi, molti affiliati erano bellissimi. Ora conosciuti col nomignolo di "Cleopatre", essi trascorrono gli anni nel tentativo di recuperare ciò che hanno perduto.

Gli Amarantini

Un culto dal nome pericoloso, soggetto a molte persecuzioni nell'arco dei secoli nonostante le frequenti proteste. Ma i precetti della loro fede non consentono di cambiare nome, perché essi amano intensamente il loro idolo: Amarantha fu la prima vittima della diablerie, e come sapete *Amaranthum* è il nome arcaico attribuito a tale delitto. È facile, pertanto, saltare alla conclusione che gli Amarantini sono diableristi.

In realtà è l'esatto contrario. Gli Amarantini perseguitano i diableristi con violento fervore e agiscono al di fuori dei consueti limiti della Tradizione della Camarilla. Onorano il loro idolo per il suo martirio e innocenza, distruggendo i colpevoli nel suo nome.

Il Culto di Ur-Shulgi

Questo culto è la prova che avendo abbastanza tempo, dedizione e soldi, qualsiasi gruppo può ascendere e diventare esso stesso ortodossia. Prima del risveglio del Matusalemme Ur-Shulgi avrei descritto i Banu Haqim come un clan a prevalenza islamica. Ma dopo il suo ritorno, quel vampiro proclamò che l'islam era una frode e comandò a tutti i Figli di Haqim di venerare quest'ultimo invece che Allah e il profeta, o sarebbero stati puniti con la perdita del Sangue e dell'anima tramite diablerie.

Nel nome di Haqim, il suo presunto sire, Ur-Shulgi è divenuto il capo attivo e potente del suo stesso culto. Resoconti del suo abile uso della stregoneria e dello sterminio di mille Banu Haqim sono giunti anche alle mie orecchie. Molti chiamano questo Matusalemme "il Grande Distruttore", e ne hanno ben donde.

Vale la pena notare che il risveglio dello Scorticato e lo scisma da lui scatenato nel clan hanno messo in luce il fatto che abbiamo sempre frainteso i Banu Haqim, stimolando un riavvicinamento prima con le frange esterne, poi con le principali fazioni del clan.

L'Ordine Patmostino

Prendendo il nome dall'isola di Patmo, dove San Giovanni ebbe le Rivelazioni, i Fratelli Patmostini mescolano svariate dottrine insolite in una setta cristiana con una peculiare visione del mondo: l'Estasi è arrivata ed è già finita. I sette anni che dovrebbero intercorrere tra l'Estasi e il Giorno del Giudizio sono simbolici, come i presunti sei giorni della creazione. Non c'è pertanto alcun modo di sapere quando queste sette "ere" saranno passate, ma la congrega indica la Guerra della Gehenna e i Patmostini sono certi che i Quattro Cavalieri la seguano a breve distanza.

I Patmostini credono anche che Caino fu benedetto, e non maledetto, da Dio. In effetti essi sono convinti che i Fratelli abbiano ricevuto il loro status immortale in modo da sopravvivere agli anni tra l'Estasi e il giudizio finale, per poter guidare chi ne sarà degno attraverso le Porte del Paradiso. Credono che saranno proprio i Fratelli, non i restanti mortali, a essere salvati nel Giorno del Giudizio. Solo chi è degno del Paradiso – benché nessun mortale o Fratello possa capire perché lo è – sopravvivrà all'Abbraccio.

I Patmostini hanno intrapreso la missione di rintracciare e Abbracciare i mortali più degni, per garantire loro un posto in Paradiso nel Giorno del Giudizio. La setta ritiene che nel mondo odierno non esistano più di 50.000 Fratelli. Se il Giorno verrà prima che ne siano Abbracciati 144.000, molti di coloro che avrebbero potuto salvarsi saranno invece perduti.

I Pastori dell'Islam

I Pastori sono un gruppo di Fratelli musulmani convinti che Allah li abbia scelti come custodi imperituri del verbo dell'ultimo profeta, Maometto. Il loro obiettivo è fare sopravvivere l'Islam attraverso coloro che hanno ascoltato personalmente il Verbo.

Secondo i Pastori dell'Islam, ogni dubbio nato dai tempi di Maometto, dal groviglio sempre più complicato delle interpretazioni degli *hadith* ai disaccordi tra i tanti califfi, può trovare risposta semplicemente chiedendo a coloro che erano presenti. Per questa ragione, essi curano un elenco esauriente di tutti i Fratelli ancora vivi e risalenti a quel momento speciale della storia. Li chiamano "i Testimoni" e si sforzano in ogni modo di prolungarne l'esistenza, arrivando a rischiare le loro non-vite per garantire che il piano di Allah per loro giunga a fruizione. Ogni volta che identificano un nuovo Testimone, i Pastori lo invitano a entrare nel loro "circolo interno". Anche molti fedeli mortali sono impegnati nel compito di scoprire nuovi testimoni, e la loro rete è piuttosto estesa e diffusa nel mondo.

Divoratori

Dio, come disse Nietzsche in modo tanto lapidario, è morto. Non è tuttavia scomparso di recente: i Fratelli Divoratori credono che l'Onnipotente sia defunto da migliaia e migliaia di anni, cioè da quando Caino lo diablerizzò. Nella loro dottrina Dio era, se non una

vera entità fisica, quanto meno un essere spirituale che poteva essere raggiunto tramite il corretto rituale magico. E l'uccisione di Abele non fu un sacrificio, ma il culmine di un rituale inteso per fare manifestare Dio; quando vi riuscì, Caino Lo prosciugò di tutto il suo potere, divorandone l'essenza.

Secondo i Divoratori, Caino camminò per molti anni tra i mortali. Dopo un po', però, cominciò a sentirsi solo. Non avrebbe mai più goduto della presenza di un suo pari – non era forse divenuto Dio? Perciò egli Abbracciò la Seconda Generazione, e così facendo diluì il potere di Dio. Con il tempo altri Fratelli riprodussero l'atto di Caino, trasmettendo parte del loro divino potere ai propri infanti, e i loro infanti li imitarono fino all'era moderna, quando i Fratelli sono ormai così numerosi e così lontani da Caino che le ultime Generazioni possiedono a stento una briciola del potere di Dio. Il mondo, secondo i Divoratori, finirà solo quando l'ultimo Fratello, avendo riassorbito tutto il potere divino in una singola forma, ricreerà l'atto di Caino e diventerà Dio egli stesso, spazzando via le rovine del vecchio mondo e dando origine a un mondo nuovo. ■

La Passione di Uga Dugud

(O la Grande Adunanza dei Corvi)

*Brujah Matusalemme di 5ª Generazione.
In torpore, 2600 AC circa
Traduzione di Converyx (1861). Onorato
tra gli onorati. Libro 41, capitolo 28*

**IN NOMINE NOSTRI CAINE,
INTRABO IN ALTARIA GLORIAE.**

1. Durante il regno dell'empio Sargon di Assiria vi fu una persecuzione dei Fratelli nei principati dissidenti dell'Anatolia orientale. In quel tempo, un tracotante Fratello chiamato Principe Azu regnava su Trebisonda ed era molto ostile verso i seguaci di Caino [scritto "Kagn" nel testo originale], poiché considerava se stesso l'unico idolo da adorare. Di tutte le Zanne al suo comando, le più importanti si unirono al suo culto, lo adorarono come un dio e scordarono il nome del comune progenitore.
2. Ma tra i suoi aiutanti, come una rosa nei rovi, nacque in segreto un servo fedele di Caino, noto solo col nome di Uga Dugud. Con fervida passione, ardimento in battaglia e conquistando molte cittadelle egli acquisì fama tra i suoi simili. Lo cercava chiunque lo ritenesse degno di omaggio e desiderasse apprendere i suoi metodi.
3. E Azu divenne invidioso di Uga Dugud e bandì lui e il suo sparuto gruppo di seguaci – i quali, come Uga Dugud, avevano

rifiutato di onorare Azu come un dio – e li spedì a vivere sul Monte Ararat. Lassù essi rimasero per quattordici lustri, e fu là che Uga Dugud cominciò a sviluppare e insegnare uno stile di guerra sconosciuto, il Sentiero della Furia, i cui scismatici attacchi di frenesia resero lui e i suoi Cavalieri della Sfinge spaventosi guerrieri di vendetta.

4. Molti anni dopo, avvenne che il grosso delle armate assire attraversarono il confine a nord e mossero guerra contro Azu. La rapidità dell'assalto e il numero di aggressori mortali misero Azu in seria difficoltà; allora egli ricordò le capacità belliche e il coraggio di Uga Dugud e gli chiese di tornare nel suo consiglio interno.
5. Di fronte all'indomabile coraggio di Uga Dugud e mosso dalle sue stesse paure, Azu gli si rivolse come a un uguale. "La tua feroce possanza", disse, "e le vittorie che hai ottenuto su forze superiori sono ben note a chi impugna lo scettro. Affido al tuo valore questa grande invasione di mortali, di modo che la tua reputazione possa crescere ancor di più."
6. Quando il miglior guerriero di Caino udì queste parole – confidando non nel numero, non in armi e corazze, ma solo nel suo Sentiero della Furia – chiese ai suoi fedeli, ancora pochi, di

seguirlo e assunse la formazione di battaglia; poi li guidò contro la vastità dei nemici schierati contro di loro.

7. Era la più buia delle notti, e il remoto accampamento di Sargon spaziava sulla pianura come uno sciame di locuste rosse. Appena prima di impegnare il corpo a corpo, Uga Dugud apostrofò i suoi descrivendo i Fratelli come vendicativi signori della distruzione. Così disse loro: "Nei vostri petti inquieti ardono la furia degli inferi, la veemenza di Caino, i fremiti della possessione della Bestia interiore. Stanotte voi siete i demoni che tutti i mortali temono. Balzate su di essi come l'eruzione dell'Hyksos. Se cadete, Caino vi raccoglierà."
8. Questo è ciò che disse loro ed essi gli credettero, e avventatisi con fiero ardimento andarono di fuoco in fuoco, di tenda in tenda, e trucidarono ogni uomo che portava i sandali, e misero in fuga tutti i guerrieri schiavi. Prima dell'alba ottennero una vittoria enorme su Sargon, fuggito nudo e nella vergogna. Rendendo i suoi uomini scelti testimoni del potere del loro Sangue e donando loro la conoscenza della propria collera, il santo profeta del Sentiero della Furia inculcò in essi una fiducia e uno scopo soprannaturali.

9. Tutto questo inquietò molto Azu, che sperava nella loro sconfitta e voleva rivendicare la vittoria per sé, e la considerò un'offesa personale. Liberando con la morte così tanti uomini posseduti da spiriti impuri, Uga Dugud aveva inflitto un colpo mortale alle sue pretese di sovranità su tutti i Fratelli, umiliando grandemente il superbo e malvagio Azu.
10. Uga Dugud lo venne a sapere, così tornò da Azu, lo uccise e divenne il nuovo sovrano del regnum, e tutti coloro che si inchinarono dinanzi a lui lo onorarono chiamandolo Colle-
ra di Caino, suo vero testimone e profeta. Ma egli non proclamò mai di essere un dio o di esserne il prescelto: insegnò con umiltà le vie della rabbia selvaggia e tenne per sé solo le responsabilità del comando.
11. Per tre generazioni di schiavi mortali tutto proseguì come il profeta aveva progettato, ed egli riunì molte Zanne sotto il suo comando e trionfò su molti principati, espandendo grandemente il suo regnum. La sua fama divenne tale da farlo invitare all'Alta Corte dei Terzi; così egli viaggiò a nord e gli furono tributati grandi onori e giuste ricompense nella loro cittadella montana, che a quei tempi esisteva ancora, com'era giusto.
12. Tuttavia, alcuni diffidenti Fratelli che vi abitavano, perseguitando un disegno di invidia e ripicca, eppure ottenendo una cosa buona senza volerlo, aggredirono Uga Dugud e i suoi seguaci in un cortile con 166 delle loro Zanne scelte. Uga Dugud e i suoi scatenarono subito una turbinante danza di furia e le sterminarono tutte. Chiunque assisté all'evento ne fu spaventato e impensierito; in seguito si disse che si trattò della più grande dimostrazione di coraggio e abilità marziale in tutta la storia dei non morti.
13. I Terzi accolsero la notizia con rabbia e comandarono alle Zanne di scoprire il vero della questione e tornare a riferirlo. Quando ebbero saputo, tramite coloro che avevano inviato, che le cose stavano così, convocarono di nuovo Uga Dugud, e con blandizie e minacce gli ricordarono il suo odio e malanimo per gli Apostati.
14. Gli disse Veddharma: "Hai divorato molte delle nostre Zanne migliori. Poiché tu sai come e perché io scacciai Malachia, il più grande tra gli Apostati, con quale ragione o speranza ora giustifichi te stesso e i tuoi seguaci?"
15. E in risposta, Uga Dugud gridò: "Le tue parole non fanno che rafforzare la mia resistenza, perché se coloro che hai mandato non mi avessero fatto nulla, adesso sarebbero ancora qui. Invece mi insulti accusandomi di muovere guerra contro di te proprio qui, nella tua stessa casa, dove hai schierato contro di me un grande esercito di esseri antichi. Non posso sperare di batterti, ma ti garantisco che molti periranno nel tentativo. Forse cadrà persino tu."



- 
16. Allora Veddharta ordinò di preparare un carro di bronzo, e dopo averlo fatto arroventare su un grande fuoco, e dicendo che avrebbe risparmiato i seguaci di Uga Dugud se lui avesse fatto ciò che chiedeva, comandò al profeta di salirvi sopra. Uga Dugud, protetto dalla sua gelida furia, balzò sul carro come se fosse un soffice tappeto e si sedette sul plancito. Subito provò un dolore immenso, come se il suo corpo bruciasse e ribollisse, ma resistette con fredda collera e il rubicondo metallo cedette al suo fervore. Un'ora dopo egli discese, intatto e incolume. Tutti furono sbalorditi.
 17. Fu perciò lasciato libero di andarsene, dopo aver promesso di non conquistare altri principati o fare la guerra ai regni mortali. Lui e i suoi seguaci presero la via di casa e continuarono a sviluppare le loro tecniche e la teoria della guerra condotta sulle ali di una collerica frenesia. Nessuno osò contrastarlo, e per molti lunghi anni lo lasciarono in pace a governare il suo regnum.
 18. Poi un messaggero andò da lui e gli consegnò lo scettro di Troile, la sua antenata da lungo tempo scomparsa, dicendogli che era stato convocato in un luogo chiamato Tarso: un'insenatura dove due vette montane si fronteggiavano e un'angusta valle dava origine a un fiume, che scendeva tra molte cascate ed era quasi invalicabile. Si trattava di uno scosceso burrone che incuteva timore al solo guardarlo.
 19. Così Uga Dugud compì il viaggio fino a Tarso, ma Troile non era là; lo attendeva invece l'agguato di un esercito di Zanne inique e vendicative. Quando Uga Dugud e i suoi seguaci più fidati giunsero alla quarta cascata, i nemici si avventarono su di loro e ne uccisero molti nei primi dieci battiti di un cuore umano. Uga Dugud, indomito, guidò una sortita su per la cascata, ma fu centrato da un giavellotto dorato scagliato da un Quarto e precipitò sulle rocce sottostanti. Fu portato via sopra lo scudo dal suo manipolo di guardie fedeli, i Cavalieri della Sfinge, mentre il resto dei seguaci tratteneva valorosamente le schiere dei nemici e veniva massacrato fino all'ultima Zanna.
 20. Le guardie del corpo trovarono infine una grotta e per molte notti si inoltrarono nelle viscere nella terra, fino a un luogo così vicino all'Ade da non essere mai più ritrovato, e lì deposero il loro capo, perché godesse di un profondo e duraturo torpore.
 21. Quindi essi tornarono in Anatolia e andarono in occidente, lodando e acclamando il loro profeta e diffondendo il verbo del Sentiero della Furia. Da allora, mai fu dimenticata la leggenda di Uga Dugud: colui che merita ogni gloria, onore e lode, insieme ai fondatori e gli antenati, ora e per sempre nei secoli dei secoli.

Sicut erat in principio, et nunc, et in morte, et in saecula saeculorum ■



La Congregazione Riformata della Venerazione dei Matusalemme

CORO DEGLI APOSTOLI BLASFEMI

Funzione formale della restaurata Messa Nera della Chiesa Riformata dei Venerati, ricostituita nel 1999 a Venezia durante il Conclave del Volto.

L'Alto Sacerdote entra e sosta davanti all'altare intonando la nenia funebre, levando le braccia verso le reliquie del Matusalemme. Quindi suona il gong per nove volte.

ALTO SACERDOTE: (CANTATO)

"In nomine nostri Caini, in excelsis Mathusala!"

"Nel nome di Caino, ai Matusalemme nell'alto dei cieli!"

CONGREGA: (CANTATO)

"Ortus ascendero in altaria Methuselahum."

"Ascenderò agli altari dei Matusalemme."

ALTO SACERDOTE: (CANTATO)

"Nel nome dei Venerati, sovrani della Morte, piaghe del mondo, signori dei non morti, io imploro le forze delle tenebre affinché donino a noi la loro tremenda maledizione. Salvateci, o Venerati, dal tradimento e dalle mollezze. Spiriti dormienti, signori del castigo, svegliatevi ora e sorgete dall'abisso per abbattere gli indegni!"

ALTO SACERDOTE: (CANTATO)

"Gloria Veneratorum, et Caine et hospiti spiritus malevolentiae."

"Gloria ai Venerati, a Caino e alle schiere degli spiriti maligni."

CONGREGA: (CANTATO)

"Gloria ai Venerati, a Caino e alle schiere degli spiriti maligni."

"Com'era in principio, ora e sempre nei secoli dei secoli."

ALTO SACERDOTE E CONGREGA:

"Ave o Menelao, Altamira e Uga Dugud, progenie di Troile!"

"Ave o Mitra, Hardestadt e Orthinia, progenie di Ventru!"

"Ave o Mancheaka, Tegyrus, e Ur-Shulgi, progenie di Haqim!"

"Ave o Mictlantecuhtli, Enkidu e Matasuntha, progenie di Ennoia!"

"Ave o Montano, Boukephos e Sybil, progenie di Lasombra!"

"Ave o Vorace, Malachia e Nissiku, progenie di Malkav!"

"Ave o Yima, Gorgo e Azazel, progenie di Absimiliard!"

"Ave o Beshter, Elena e Amarantha, progenie di Arikel!"

"Ave o Tremere, Goratrix e Meelinda, progenie di Tremere!"

ALTO SACERDOTE:

"Vester Methuselah vobiscum."

"Il vostro Matusalemme sia con voi."

CONGREGA:

"Et cum spiritu tuo."

"E con il tuo spirito."

ALTO SACERDOTE:

"Preghiamo... Obbedendo alla parola dei Venerati e formati al loro divino insegnamento, osiamo dire:"

ALTO SACERDOTE E CONGREGA, ALL'UNISONO:

"La Morte è la fonte della vita!" {gong}

"La Morte è il motore della creazione!" {gong}

"La Morte è il motore della distruzione!" {gong}

"La Morte distrugge i deboli!" {gong}

"La Morte innalza i forti!" {gong}

"La Morte è eterna!" {gong}

ALTO SACERDOTE

"Levo questo calice, simbolo del Sangue di Caino, per esaltare il tormento e la Gloria dell'eterna Morte. Beviamo l'elisir dell'estasi affinché infiammi dentro di noi le forze della Morte."

ALTO SACERDOTE:

"Figli del mio sacerdozio. Per il favore dei nostri Signori Venerati, mi fu dato il potere di trasmettere i vostri desideri, se così mi piace. Alzate ora il capo e pronunziate le vostre pie richieste."

CONGREGA:

"Io sono colui che rinnega ogni eresia e brama di essere accettato alla grazia dei Venerati; ascolta la mia supplica o -----, progenie di -----."

ALTO SACERDOTE:

"Sia fatta la vostra volontà."

{Il celebrante beve dal calice.}

CONGREGA:

“Sia fatta la loro volontà.”

ALTO SACERDOTE

“Lasciamoci rapire dalla nostra brama della Morte! Nel nome dei grandi Venerati, la nostra Morte sarà compiuta. Dove essi dormono, noi li sveglieremo. Mentre si svegliano, per loro prepareremo il mondo.”

“La risurrezione dei Venerati rinnoverà la Morte dopo il lungo e buio inverno della vita. Gli sciocchi e i deboli negheranno e sminuiranno il potere della Morte. Ma colui che nega la morte, nega la Verità!”

{rintocco di gong}

CONGREGA:

“Ave o Padroni! Abbiate pietà di noi!”

“Pietà nella Morte! Pietà nella Morte! Pietà nella Morte!”

ALTO SACERDOTE

“Aptus et iustus est, ut semper tibi gratias agamus: Domini, Reges infernales, Imperatores mortis. Jubilantes, omnes immortales te laudant et nobis voces cum eis iungimus, dicentes:”

“È veramente cosa buona e giusta che in ogni momento rendiamo grazie a voi: Signori, Sovrani Infernali, Imperatori della Morte. Con gioia ogni immortale vi innalza la sua lode, e alla loro voce si aggiunge la nostra, dicendo:”

CONGREGA:

“Ave, Ave, Ave.”

{tre rintocchi di gong}

ALTO SACERDOTE:

“Domine Caine, torrentim voluptatis Tuae bibant. Quia tecum fons vitae est, et in lumine Tuo lumen videbimus.”

“Caino Signore nostro, essi berranno al ruscello della Tua gioia. Perché in Te è la sorgente della vita, e nella Tua luce noi vedremo la luce.”

ALTO SACERDOTE:

“Corda nostra infusione domini nostri Caini expurgentur, et ea fertilia faciat ille spargendo ea rore gratiae suae.”

“Possano i nostri cuori essere mondati dall’infusione di nostro Signore Caino; e possa Egli renderli fruttiferi annaffiandoli con la rugiada della Sua grazia.”

CONGREGA:

“Ave, Ave, Ave.”

{L’Alto Sacerdote consegna il calice all’accolito affinché lo regga, poi immerge nel Sangue l’aspersorio.}

CONGREGA:

“Ave, Ave, Ave.”

ALTO SACERDOTE:

“Qui sitiunt, veniant, at aliqui qui volunt, aquam Mortis bibant.”

“Lasciate che gli assetati vengano a me; e chi ne vuole, beva l’acqua della Morte.”

CONGREGA:

“Purga mihi, purga mihi, purga mihi.”

“Purificami, purificami, purificami.”

ALTO SACERDOTE:

“Ego radices et genus Methuselahorum sum, siderum malignorum. Transite

mihi, omnes quos me cupiunt, et progeniebus meis replentur. Tenebrae me teget, et noctem lumen meum in delectante erit.”

“Io sono la radice e il tronco dei Matusalemme, gli astri malvagi. Venite a me o voi che mi desiderate, e saziatevi dei miei frutti. L’oscurità mi ricopra e divenga la notte mia luce nella gioia.”

CONGREGA:

“Sanguis agni, sanguis agni, sanguis agni.”

“Il sangue dell’agnello, il sangue dell’agnello, il sangue dell’agnello.”

{L’Alto Sacerdote estrae il cuore pulsante dal petto della vittima e lo mostra alla congregazione.}

CONGREGA:

“Ave, Ave, Ave.”

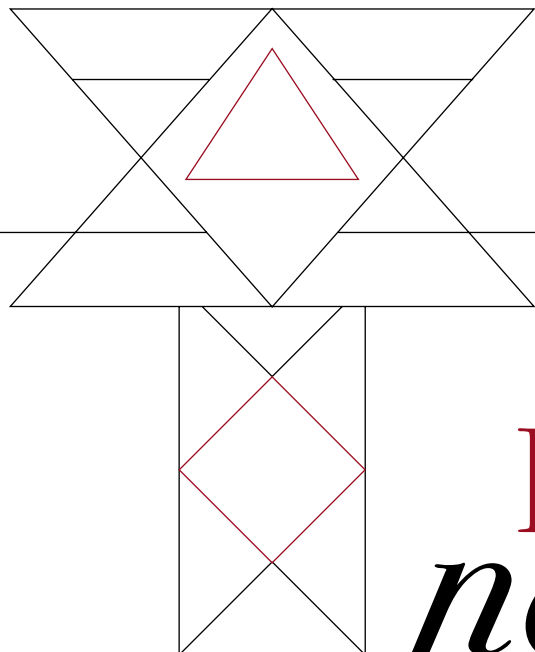
ALTO SACERDOTE

“Domini Venerati, prophetae Vis, Terra et profundis Infernalis Maligni Tui repleti sunt.”

“O Signori Venerati, profeti del Potere, la Terra e gli abissi dell’Inferno sono pieni della Vostra Malvagità.” ■







LA *nostra* MISSIONE

*Caino ci dona la non-vita,
il Sangue ci dona il potere,
i clan ci donano il ruolo,
la Camarilla ci dona l'ordine,
e l'umanità ci dona uno scopo.*

Guidare l'Umanità

“La verità è che i mortali non vogliono essere liberi.”

Perché esistiamo? Al di là della mera sopravvivenza e reciproca protezione, cosa giustifica le nostre non-vite improbabili ed egoisticamente prolungate? La risposta è qualcosa di più grande di noi: la Camarilla.

Alcuni vedono la nostra setta come il mero sistema che ci protegge dal diventare fuoco e cenere sulle strade. La verità, però, è che ogni essere vivente (o sua passabile imitazione) necessita di un sogno. Ogni essere pensante ha bisogno di uno scopo. I Fratelli non ne sono forse la prova migliore? Quando creature che si limitano al semplice sopravvivere incontrano quelli di noi che portano nelle vene i sogni degli antenati, chi vince? Noi. Sogni e scopo ci motivano, o dovrebbero farlo. Senza di essi, potremmo semplicemente abbracciare la Bestia e cessare ogni nostra pretesa di controllo.

E questa, in essenza, è la missione della Camarilla: il controllo. Dirigendo i Fratelli più potenti ed efficaci con un'unica volontà – quella del Circolo Interno – noi amplifichiamo la loro potenza ed efficacia. Estendendo

la nostra portata in governi, aziende, malavita, chiese e ogni altra organizzazione mortale che tenti nel suo modo stentato di indirizzare l'umanità, estendiamo il nostro controllo fino ai confini della terra. Dagli attici ai rifugi antiatomici scavati sotto le montagne, noi influenziamo e guidiamo il genere umano, usando i nostri talenti straordinari per migliorare il mondo che dividiamo con esso.

Per secoli l'umanità si è laboriosamente sforzata di plasmare per se stessa una identità individualista; ciò fa sì che i mortali credano di poter capire da soli la verità, mentre al contempo noi manipoliamo ciò che pensano tramite i media e le loro stesse passioni. Anche senza la nostra influenza, essi vivono le loro vite rinchiusi in una prigione mentale che si sono costruiti da soli, alterando i documenti storici per alimentare la loro febbre da intrattenimento fino al punto da non riuscire più a distinguere la verità dalla finzione. Hanno scelto di guardare la realtà attraverso il prisma della narrazione. Per guidarli non dobbiamo fare altro che raccontare le storie giuste.

Discorso di Sir Everard Keightley durante un incontro a Westhampton (Long Island) tra i "Figli di Magog", influenti Ventrue fuggiti in tempo da Londra, e i loro stimati ospiti americani:

Ho udito molte chiacchiere sui "Nuovi Secoli Bui" che sarebbero dietro l'angolo. Gli Inquisitori ci bruciano nelle nostre case, gli anziani partono per misteriose crociate, ogni regnum si chiude su se stesso, usanze medievali come Matrimoni di Sangue e Doglianze di Coterie si ripresentano negli Elysia. Persino alcuni dei Magistri più cauti sembrano interessati a rinverdire la vecchia alleanza fra Chiesa e Stato.

Io vi dico: se davvero i nuovi Secoli Bui incombono... accogliamo. Durante i Secoli Bui, fummo noi a tener vive l'arte e la cultura. I nostri scribi tradussero testi antichi e copiarono quelli che non capivano. I nostri poeti ispirarono la tradizione dell'amor cortese e i racconti del Graal. E noi stessi – presumo di poter parlare apertamente a codesta augusta assemblea – regnavamo come sovrani sulla Cristianità intera.

Non rivendico per me alcuna distinzione o età venerabile, benché il mio Sangue scorra regale e purpureo come il vostro. Vidi gli stessi giorni che dipinsero Reynolds e Gainsborough, e uno o due tra voi potrebbero rammentare di aver visto il Poussin che in seguito acquistai per pochi soldi. Vi allieterà sapere che durante le incursioni era ad Anversa per restauri, e che ora l'ho messo al sicuro. Quanti di noi hanno pagato per tenere in vita gli artisti mortali,

*“Quando sentite il
sangue lasciare il loro
corpo, li sentite emettere
l'ultimo respiro e il loro sguardo
si fissa nei vostri occhi...
in quell'istante,
voi siete Dio.”*



o perfino donato una goccia o due per 'tenerli vivi' in modo più letterale? I nostri amici Sensisti amano la bellezza (o quanto meno amano parlarne) ma ciò che amano di più sono le novità e le mode. Amiamo il potere perché lo conosciamo, e il potere della permanenza, della grandezza nell'arte, può competere perfino con le nostre Tradizioni.

Quand'ero un ragazzo, mi insegnarono che i monasteri tennero in vita tutta l'arte e la sapienza di Roma mentre i fiumi gelavano e i barbari bruciavano le città. Ovviamente si trattava di una grossolana semplificazione, ma... quale sogno grandioso! Preservare ancora una volta tutto ciò che è degno, commovente e importante, creato dalle nostre mani o da quelle dei vivi, e tenerlo integro, intatto e scintillante. Forse i Secoli Bui stanno giungendo per noi, ma in base a qualunque metro la società mortale si è già imbarbarita da almeno una vita umana. Ora, per il loro vandalismo finale, essi si apprestano a bruciare i cieli anziché congelare i fiumi. O forse riusciranno ad arrostarsi tutti con le atomiche, o scateneranno epidemie per puro caso.

Un pastore accorto dispone sempre di una caverna dove far riparare il suo gregge quando giunge la tempesta. Un saggio reame allestisce un rifugio dove custodire i suoi tesori e le sue provviste. Persino i governi umani scavano nelle montagne contro i disastri che non possono fare a meno di preparare a loro stessi. Possiamo noi essere da meno? Non dobbiamo forse a noi stessi, alla civiltà, e sì, perfino alle vacche, di

fortificare le nostre mura contro il cambiamento e i nemici esterni... e costruire robusti tetti a volta contro le tempeste e l'ardente sole nel cielo?

Ah, vedo che sono arrivati i rinfreschi, un chiaro segno che ho parlato troppo a lungo. Chiedo venia per il mio entusiasmo, amici miei. Come ho detto, sono ancora giovane...



Mantenere l'Equilibrio tra l'Umanità e la Bestia

La prossima volta che ci incontreremo faremo un discorso schietto sull'umanità. È possibile che per allora tu abbia già imparato tutto quello che dovrei dirti, ovviamente, ma è un argomento che genera molta retorica e poca onestà nella nostra società.

L'idea che dobbiamo restare aggrappati alla nostra umanità è bellissima, e io ci credo nella misura in cui può farlo un mostro che abbia succhiato per secoli il sangue dei mortali. Dobbiamo aggrapparci alle emozioni umane, permettere a noi stessi di farci commuovere e toccare dalla vita che ci circonda come fanno i mortali. Altrimenti degeneriamo in animali feroci. Cacciare, nutrirsi e nient'altro: è un'esistenza priva di significato.

L'umanità è la nostra religione comune. In qualunque altra cosa crediamo, riconosciamo il bisogno di preservare le nostre parti civilizzate. Sentirai idee analoghe venire espresse da molti nella Camarilla.

Ricordo che una volta, mi pare nel 1860, visitai la corte di Gustav Breidenstein, allora Principe di Berlino. C'era un gioco che gli piaceva fare ogni volta che trovava un numero sufficiente di giovani infanti Abbracciati illecitamente nel suo dominio. Li convocava a corte e diceva che se fossero riusciti a sopravvivere fino all'alba, avrebbe permesso loro di abitare in città.

L'intera corte lo considerava una specie di festa, quel crudele braccare e tormentare i poveri neonati. Il più delle volte non ne sopravviveva nessuno. Vi partecipai anch'io, ovviamente. Non me ne vergogno. È questa la vita nella Camarilla, dietro tutte le belle parole sull'umanità.

Una notte mi trovavo in un salotto del rifugio di Breidenstein. Lui blaterava in modo eloquente del bisogno che l'umanità alleviasse il ruggito della Bestia nelle nostre orecchie. Tutti noi mormorammo il nostro assenso. Chi mai avrebbe sottolineato l'ipocrisia di un Principe come quello?

KA



*Nisha Kapoor, ambasciatrice
Toreador, riflette ad alta voce:*

Forse perché loro rimangono così belli. Ovviamente non tutti, e non a lungo. Ma insieme, come gruppo, riuniti al Portale o qui, nelle parti di Mumbai dove si può quasi pensare di trovarsi a Calcutta. Ma dirò – e guai a voi se mi citate – che persino a Calcutta la bellezza fiorisce negli occhi, nei petti e nelle membra degli umani. Scusate, dei “mortali”. Perché anche noi, in fondo, siamo umani: ridiamo, giochiamo, pensiamo e addirittura amiamo, o ci convinciamo di farlo.

Noi della Torre abbiamo le risorse e la sicurezza per praticare l'umanità più facilmente di molti estranei. Pertanto dovremmo apprezzarlo.

So che qualche Fratello occidentale chiama gli umani “vacche” o “bestiame”... Con questo intendono che sono un branco, animali da gregge. Ma anche gli animali possono essere sacri, non soltanto utili, e noi dovremmo esercitare la percezione di quella scintilla nella gente, nelle folle e dentro noi stessi.

Ricordate coloro che pregavano con voi, combattevano con voi, giocavano con voi. Ricordate specialmente quelli che vi amavano e che voi amavate. Anche se ritenete di non poter più amare – e il mio cuore piange alla vostra onestà o alla vostra pazzia – vi prego di non dimenticare che una volta l'avete fatto, e resterete umani insieme a noi ancora per un po'.

**AUTORE IGNOTO; INCLUSO IN UN'EDIZIONE STAMPATA IN PROPRIO
(GHENT, 1790) DELLE HISTOIRES OU CONTES DU TEMPS PASSÉ DI PERRAULT.**



C'era una volta una Bestia che si aggirava per la contrada e uccideva bambini, fanciulle, vecchi e chiunque incontrasse. Era libera e selvaggia e non obbediva a nessuno, perché era una Bestia. E viveva dentro tane e caverne e dormiva su foglie e terriccio. E i giovani uomini di quella terra le davano la caccia, perché la Bestia aveva infiammato la loro rabbia e incitato la loro forza fino a renderle pari alle sue.

I giovani perlustrarono ovunque e sigillarono tutte le tane e caverne dove la Bestia avrebbe potuto dormire. Poi spinsero la Bestia in una radura della foresta, dove la trafissero con le lance e la inchiodarono al suolo. E poi le mozzarono la testa e la appesero nel loro salone e si vantavano della loro bravura.

Ma sette dei cacciatori inviati a esplorare le caverne dove essa poteva dormire avevano trovato un cucciolo di Bestia. Lo nascosero in una Torre dove nessuno lo avrebbe visto e giurarono di mantenere il segreto se qualcuno glielo avesse chiesto. Diedero in pasto alla giovane Bestia solo le prede che non sarebbero mancate a nessuno, e loro stessi bevettero il suo sangue. Ed essi divennero più forti di tutti gli altri cacciatori, e conquistarono molte terre e molto oro. Bambini e fanciulle e vecchi entrarono spontaneamente nella Torre, e qualcuno di loro ne uscì.

I sette cacciatori resero la loro Torre sempre più alta e forte e trasmisero i loro tesori ai propri eredi, e un giorno tutte le terre appartennero a loro.

Ed essi conservarono tutto finché riuscirono a tenere la Bestia nascosta nella Torre.



Dal diario di Bartolomeu Casson, Nosferatu di São Paulo:

Lui è morto, naturalmente. È morto questa notte, e lo vedrò morire di nuovo per un secolo nei lampi di sogno appena prima del tramonto.

Avrei dovuto trasformarlo? Lui, che era così bello, anche nel fioco bagliore delle lampade al sodio della metropolitana? Non avrei mai potuto. L'avrei salvato, ma l'avrei comunque strappato a me.

Ricordo la prima volta che accadde: João era... Strano, non ricordo se João fosse il più bello. Divenne semplicemente più vecchio e meno dorato. Più argentato, sì, ma sempre bellissimo. E poi morì, e io scoprii che potevo ancora piangere e uccisi i dottori che non erano stati capaci di curare la sua vecchiaia.

L'ho appena riletto nei vecchi diari – erano passati solo due mesi quando conobbi Matheus. Lo vidi nel parco Ibirapuera, e in qualche modo seppi che lui amava quel luogo quanto l'avevo amato io. Anzi, quanto l'amavo ancora. Quanto lo amo adesso. Cose verdi, che crescono. Esse sole meritano la luce del giorno: sono la vera nobiltà del mondo. Gli alberi e le loro splendide driadi come João e Matheus e quello con cui non funzionò e Sebastião e...

E Marco, che è morto questa notte.

Ho bisogno di vedere gli alberi e sapere che brillano ancora per me, anche attraverso la patina sanguigna delle mie lacrime.

Se vedrò quei *badalhocos* che incidono le loro iniziali nei tronchi, però, non sarò l'unico a piangere. E Marco non sarà l'unico a morire questa notte.

Rispettare le Tradizioni

Addison Payne continua:

Se la struttura di corte è la spina dorsale della Camarilla, le Tradizioni ne sono il cuore. Queste leggi sacre, codificate nella Convenzione delle Spine del 1439, forniscono alla nostra setta la bussola morale che ci rende, in ultima analisi, migliori di tutti gli altri Fratelli. Ma lasciate che lo spieghi in una lingua a voi comprensibile. La Camarilla può essere considerata analoga alle Nazioni Unite. Le Tradizioni sono un po' come la Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, nel senso che sono

regole che ogni membro della Camarilla ha accettato di rispettare. Ma come i membri delle NU, i Fratelli interpretano le norme in modo diverso da un dominio all'altro. Ad esempio, l'Articolo 3 della Dichiarazione è il diritto alla vita, dunque gran parte dei paesi nelle NU ha abolito la pena capitale; eppure gli USA la impiegano ancora in 31 stati, mentre i movimenti pro-vita dichiarano che la norma riguarda esclusivamente la questione dell'aborto. Tuttavia, al di là della loro funzione di linee di condotta morale, le Tradizioni esistono anche per proteggere la nostra sopravvivenza come specie. Siamo troppo diversi senza qualche accordo comune, e andremmo decisamente verso l'estinzione se non fosse per la nostra capacità di operare insieme sotto un'autorità e verso uno scopo: segretezza e controllo.

Ogni dominio della Camarilla osserva le Tradizioni a modo suo. Alcune di esse lasciano poco spazio all'interpretazione, altre variano moltissimo nell'esecuzione in tutto l'impero. Così, prima di entrare in un dominio, accertatevi di averne studiato le leggi. Potete aspettarvi di essere puniti per qualunque trasgressione, anche se non conosceste le regole che stavate infrangendo.

Per vostra comodità ho elencato le sei Tradizioni in ordine di importanza generale, partendo dalla più bassa; dovrete comunque prenderle tutte molto sul serio.

LA TRADIZIONE DELL'OSPITALITÀ. In una città dovrete presentarvi personalmente al Principe, in un'altra può bastare un biglietto o una telefonata in un momento specifico. In quasi ogni dominio Ventrue ci si aspetta che vi presentiate a corte e recitate il vostro lignaggio risalendo il più indietro possibile nelle Generazioni. In un dominio Tremere, il Reggente o il Pontefice possono chiedere una porzione del vostro Sangue come prezzo dell'ingresso.

LA TRADIZIONE DEL DOMINIO. Il dominio include responsabilità oltre che autorità. Che il vostro dominio spazi su una città intera o solo su pochi isolati attorno al vostro rifugio, siete responsabili di far rispettare le Tradizioni e le altre leggi cittadine al suo interno. L'aggiunta di regole personalizzate dipende esclusivamente da voi e dalla vostra capacità di imporle.



Dopo che ho ucciso sento ogni pressione, tensione e rabbia dissiparsi e sparire nel buio. Per un breve momento non solo mi sento di nuovo vivo, ma anche pulito.

Sono congelato, non posso cambiare. Con il tempo finisco per diventare sempre più ciò che già sono. Tu sei il solo modo che ho per cambiare me stesso e diventare qualcosa di nuovo. La mia unica speranza. La mia sola via di fuga.

LA TRADIZIONE DELLA RESPONSABILITÀ. In alcune città si è considerati responsabili per i propri infanti finché non vengono presentati a corte e riconosciuti quali neonati. Altrove, il Principe vi riterrà responsabili per tutta la loro esistenza. È uno dei motivi per i quali occorre fare attenzione a chi si Abbraccia. In anni recenti è divenuta una tattica comune rinnegare gli infanti perfidi o disobbedienti nelle città in cui ciò è permesso. Se la vostra città sta per cadere in mano all'orda Anarchica, l'ultima cosa che volete è vedere la vostra progenie in mezzo ai nemici; meglio disconoscerla prima e sperare che i vostri alleati si dimentichino del vostro ruolo nella sua creazione.

LA TRADIZIONE DELLA PROGENIE. Quanto detto sopra dovrebbe rendere ovvio il bisogno di tale Tradizione, ma dopo l'avvio della Seconda Inquisizione molte città l'hanno estesa anche alla creazione dei ghouls. In questi anni, chiunque conosca la nostra vera natura è un punto debole per la Camarilla.

LA TRADIZIONE DELLA DISTRUZIONE. Questa Tradizione scaturisce dall'antica usanza vampirica del filicidio. Benché non sia più formalmente incluso nelle nostre leggi, il diritto di un sire di uccidere la propria progenie fa parte della nostra cultura quanto il diritto dei Principi. Il sire può quasi sempre farla franca se distrugge il suo infante prima che sia stato formalmente presentato a corte. Il Principe ha il diritto di distruggere chi vuole in quanto è considerato il sire dell'intero dominio, e può concederlo agli altri a suo piacimento.

Vale la pena di notare che, come i governi umani riescono ad aggirare quasi ogni articolo della loro Dichiarazione e della convenzione di Ginevra etichettando certi gruppi "combattenti nemici illeciti", qualsiasi Cainita che si sia dichiarato a favore degli Anarchici o comunque contro la nostra setta non è protetto dalle Tradizioni. Se non sono disposti a rispettarle, non dovrebbero nemmeno trarne beneficio.

LA TRADIZIONE DELLA MASQUERADE. Sebbene sia spesso violata, questa è la più importante di tutte le Tradizioni. Finché la Masquerade resta intatta siamo al sicuro, ma toglietela e sarà la fine per noi tutti, non solo nella Camarilla ma come specie.

Non Dobbiamo Limitarci a Esistere

Miei anziani colleghi della Camarilla,

Ritengo che lo scopo di questo conclave non siano gloria o profitto, guerra o castigo, bensì il creare, partendo dai materiali lasciati dai nostri precursori – la Camarilla – qualcosa che non è mai esistito prima. Credo che useremo questo momento come pinnacolo dal quale gridare ai giovani e ai vecchi della nostra razza che esiste UN ALTRO MODO. Che possiamo

dedicarci a qualcosa di diverso dall'angoscia e le fatiche e l'eterna sofferenza dei Dannati.

La tragedia attuale della nostra setta è un malessere diffuso e universale, sofferto nel silenzio così a lungo che solo pochi di noi si rendono conto di essersi arresi a esso. Il nostro è un problema dello spirito, del desiderio di trovare uno scopo e di combattere. Per molti di noi esiste solo una domanda: quand'è che mi scopriranno? Quand'è che mi daranno la caccia? Quand'è che sarò distrutto?

A causa di questo terrore dei nostri nemici, la maggior parte di noi ha scordato i normali problemi della condizione immortale. Dobbiamo imparare di nuovo a essere vivi. Perché al di là della paura, molti se non tutti noi un tempo avevamo un significato, e finché non lo ritroveremo dovremo lottare contro una maledizione. Oggi ci sforziamo non di cercare gloria ma per mero istinto, spinti da questo timore di una sconfitta nella quale nulla si perde o si guadagna, di vittorie prive di speranza e, peggio di tutto, di una morte ultima senza scopo. Esistiamo stolidamente, in piedi tra i caduti, assistendo alla fine della nostra specie. Come se l'annientamento si fosse già verificato. Io rifiuto di accettare questa fine.

È fin troppo facile dire che siamo immortali solo perché continuiamo a esistere; perché quando l'ultima tromba del giudizio sarà suonata e la sua eco si sarà dissipata nella rossa polvere senza vento dell'ultima rupe montana, proprio allora si udirà un ultimo suono: il chiacchiericcio a vanvera delle nostre ridicole voci, che ancora discutono in questa camera o in un'altra molto simile.

Io rifiuto di accettare questo fato. Credo che non solo continueremo a esistere, ma che prevarremo. Noi siamo immortali non perché solo noi tra tutte le creature abbiamo una voce inesauribile, ma perché possediamo un'anima immortale, uno spirito capace di ferocia, vitalità e passione sfrenata. Abbiamo il dovere di accettarlo e di usarlo. La nostra è una razza che rifiuta di morire; pertanto vi esorto a non abbracciare la fine proprio all'ultimo minuto.

È infatti nostro privilegio ergersi e ricordare a tutti gli altri della nostra setta il coraggio e l'onore, la speranza e l'orgoglio, la dedizione e il sacrificio che furono la gloria del nostro passato, e le Tradizioni che di qui in poi ci guideranno. ■

La Masquerade



La Masquerade è spesso considerata una legge, un principio, la sola cosa che ci tiene al sicuro. Per me, tuttavia, è sempre stata una grande gioia. Mantenere la Masquerade è un gioco bellissimo che non mi stanca mai. Mi richiede di pensare secondo i termini dei mortali, di guardare il mondo come lo vedono loro. Devo creare una storia, una narrazione per loro credibile, qualcosa che spieghi l'inspiegabile.

Mi piace godermi la recita. Non è un segreto. A volte mi sono ritrovata in situazioni compromettenti, forse macchiata di sangue, giacendo accanto a celebrità prive di sensi sul pavimento di una suite d'albergo mentre la polizia faceva irruzione. Che posso dire? Provo il desiderio di esistere e di sperimentare tutto.

Ecco una piccola sfida che mi sono sottoposta di recente: sono chiusa in una cella alla centrale di polizia. Mancano due ore all'alba. Non ho con me nient'altro che un vestito da sera strappato. Posso uscire senza usare i poteri del mio Sangue, senza svelare la mia vera natura?

Ho passato quel giorno tra le braccia di un attraente giovane agente che ha rischiato tutto per salvarmi e portarmi a casa sua. Tu come te la saresti cavata?

KA



Negli ultimi vent'anni c'è stata una rivoluzione nella registrazione e nel trasferimento di informazioni e nel controllo e la sorveglianza della gente. I mortali lottano contro un eccesso di paranoia e ansia per ciò che possono dire e fare. Fotografie decennali, filmati in bianco e nero risalenti quasi a Edison e ora postati con disinvoltura su YouTube: sono solo esempi delle minacce alla Masquerade di un singolo Fratello. Un video porno amatoriale condiviso con la persona sbagliata, uno sconsiderato aggiornamento di status risalente a dieci anni prima, un messaggio tra te e il tuo collega sposato o il tuo spacciatore rischia di venire a galla come un cadavere risputato dalle acque. Da Internet non scompare nulla, dicono. Ma avete notato come gli annunci sui social media si conformano per adattarsi alle conversazioni con i vostri amici, se almeno uno di voi ha in tasca uno smartphone? Vi siete accorti che la gente copre le sue webcam col nastro isolante e che ricevete notifiche push che chiedono di condividere la vostra posizione quando andate in qualche posto nuovo? Il vostro telefono sa dove siete, cosa vi fa arrappare e per chi avete una cotta di questi tempi. Lo stesso vale per i computer: Facebook, Twitter, Amazon, il vostro servizio email, il browser, la pagina web che per errore avete aperto per tre secondi e mezzo qualche minuto fa... di queste notti, persino il dannato frigorifero sa cosa state tramando. Finché nessuno vi sta cercando, potete essere chi volete. Chi presentate al mondo. Ma fate un solo errore quando la casellina di ricerca è attiva e sarete smascherati come qualcosa di diverso. Qualcosa che non desiderate essere, o che loro non avrebbero mai dovuto scoprire.

Per la maggior parte dei Fratelli, questo mondo è sconcertante e più pericoloso che mai. C'è stato un tempo in cui bastava un documento falso, evitare le zone coperte dalle telecamere a circuito chiuso e nutrirsi solo da chi era consenziente, discreto o di cui nessuno avrebbe sentito la mancanza. In queste notti, ogni mortale si porta addosso almeno una videocamera, e se succede qualcosa di anche solo vagamente interessante state certi che lo condividerà col mondo intero. Quasi tutti sono sempre online. Persino i più poveri emarginati della società hanno una

RAPPORTO #45

CONFONDERSI NELL'UMANITÀ

Le nostre indagini mostrano che mentre molti post-mortali evitano gli umani, altri compiono grandi sforzi per mescolarsi alla società. Quest'ultimo tipo è pernicioso e si è dimostrato difficile da individuare e neutralizzare.

Si noti che esistono tre classificazioni per il tipo di corpineutro deciso a confondersi tra gli umani non infettati:

1. I Camaleonti sono i corpineutri più difficili da scovare. Non solo essi hanno lavori e mantengono famiglie, amici e connessioni professionali, ma si nutrono rigorosamente a porte chiuse. Riteniamo che la loro debolezza risieda nel fatto che parenti o amici possono manifestare segni di maltrattamenti, ma distinguerli dai semplici casi di abuso domestico è un compito oneroso.
2. I Camuffati sono corpineutri che mettono in atto complessi travestimenti e depistaggi concepiti per sviare i nostri investigatori. Il nodo cruciale è che spesso essi non si inseriscono nelle unità di mortali così come fanno nelle istituzioni. Un corpineutro di questo tipo sarà difficile da rintracciare tramite documenti scritti, ma avrà probabilmente pochi alleati umani.
3. Le Maschere di Carta sono i corpineutri più facili da scoprire. In genere sono di recente creazione e incerti su come celare le proprie nature a un esame scrupoloso: questi infetti commettono facilmente degli errori e rappresentano soggetti ideali per una rapida neutralizzazione, in quanto offrono potenzialmente meno informazioni dei loro analoghi.

R243 #45

rete di amicizie o compagnie che si accorgono di quando cessano i loro aggiornamenti di stato. E se nessun umano sta guardando, i sistemi esperti della Seconda Inquisizione noteranno comunque gli indizi di una bevuta andata troppo oltre: il silenzio improvviso nel flusso di dati.

Per quanto diligenti debbano essere gli umani per mantenere le proprie facciate, le loro personalità online sapientemente curate, con hobby interessanti e solo qualche trascurabile problema personale, noi Fratelli dobbiamo fare molta più attenzione. Siate meticolosi, seguite i consigli di chi ha avuto successo nel celare la sua natura. È sempre più imprescindibile mescolarsi tra le vacche, se non volete essere svelati per i mostri che siete.

Il Circolo Interno ci ha proibito qualsiasi presenza online. Spesso, però, scomparire del tutto è persino più appariscente che essere come chiunque altro. Il mio consiglio personale: puntate a essere noiosi, anziché silenziosi. Inventate una maschera così grigia che nessuno vorrà puntare il faro nella vostra direzione, e potrete commettere le vostre indiscrezioni senza timore. Dovranno pur guardare se vogliono vedere il sangue, giusto?

Fratelli come Vacche

Dissertazione di Roderick Lord, cortigiano Elleno di Edinburgo:

Noi Fratelli dobbiamo, in un certo senso, consacrarci alla mortalità. Se perdiamo di vista la natura temporanea della vita, se dimentichiamo i capricci di

incidenti, malattie, la fragilità dei corpi e delle menti di coloro dei quali ci nutriamo, rischiamo di diventare freddi e rudi, di lasciare scie sanguinose nel nostro cammino verso l'eternità.

Le sparizioni attirano lo sguardo della legge e di altri che vorrebbero farci del male, ma anche se foste assassini perfetti, dovrete comunque usare parsimonia nei vostri crimini. Se dimentichiamo che la vita è sacra, perdiamo il contatto con cosa significava essere umani. Ed è per questa ragione che restiamo vicini alle vacche. Viviamo tra loro perché solo così possiamo vivere davvero.

“Vorrei solo poterti incontrare di giorno una volta tanto, eh? Sarebbe bello godersi il bel tempo, magari andare in spiaggia...” La voce di Nicky si spense quando vide Ernesto che si teneva il volto tra le mani. “Ehi, non fa niente. Era solo per dire. Stai bene, tesoro?”

Ernesto alzò lo sguardo sul suo bel ragazzo turbato, la vena perfetta da cui attingeva da sei mesi. Finora era stato così facile, e così divertente. A Porto se l'erano spassata, ma ora le inevitabili domande sugli orari diurni, sulle opportunità mancate... Ernesto era davvero affranto, gli occhi cerchiati di rosso dal sangue desideroso di sgorgare liberamente sotto forma di lacrime. “Credo di amarti, Nicky.” Ernesto fece un sorriso triste. “Ma di giorno proprio non posso. Non sono solo gli impegni di lavoro, è che...” Distolse teatralmente lo sguardo. “Non posso rischiare che la mia famiglia mi veda con un uomo. Nessuno di loro frequenta i posti dove andiamo di notte, ma non sono pronto a svelarmi a loro o a nessun altro. Soltanto a te.”

In un certo senso non era nemmeno una bugia. Ernesto non voleva farsi vedere con Nicky da nessuno, ma solo perché una di queste notti, presto, avrebbe perso il controllo e Nicky sarebbe stato costretto alla schiavitù come ghoul o infante, o avrebbe trovato una fine violenta. Fino a quel momento il loro rapporto era stato vero come qualunque altro tra due mortali. Ma ora che Ernesto ne percepiva la fine, era tempo di incassare quell'investimento a lungo termine. Avrebbe potuto lasciare andare Nicky, ma in quel caso avrebbe gettato via una fonte di cibo. Nonostante tutto, non sarebbe mai riuscito a rinunciare a un buon pasto.

“Ti amo anch'io, tesoro.” Nicky strinse tra le braccia Ernesto, e sollevandogli il mento tra il pollice e l'indice si apprestò a baciare le labbra del vampiro.

Una piccola ma ripugnante sottofazione si è manifestata nell'insieme della Camarilla. Chiunque non appartenga al gruppo li chiama parassiti, o “simulanti” se vogliamo essere educati. Questi Fratelli si intrufolano nelle famiglie mortali e se le ingraziano come amanti, parenti ritrovati dopo tanto tempo o inquilini che non se ne vogliono andare. I Parassiti credono che la miglior fonte di cibo e sicurezza sia l'unità familiare, o forse ricavano qualche perverso nutrimento emotivo dal fingere di essere umani. In ogni caso, tendono a essere fanaticamente protettivi del loro gregge molto unito.

Ora che le nostre comunità si assottigliano e aumentano i rischi associati alla nutrizione, questi Fratelli stanno diventando più comuni. Eccovi la testimonianza della “Salamandra”, un parassita Ancilla di 10ª Generazione da Marsiglia. Di rado costui frequenta l'Elysium o altre adunanze di corte, e quando lo fa gli altri lo evitano. C'è qualcosa di disgustoso nelle sue abitudini alimentari. Che intende fare con la sua “famiglia” quando i suoi figli cresceranno che capiranno che c'è qualcosa che non va?

Essere morti non è facile, amico mio. Un uomo come me deve prendere misure estreme per trovare compagnia, conservarla ed evitare le indagini di... be', lo sai.

L'esperienza mi ha portato a credere che le vecchie consuetudini di aggirarsi nei vicoli e cacciare nei locali siano... roba da selvaggi, francamente. Un Fratello che agisce così può ritenersi simile al lupo o al leone che ghermisce la preda e scompare nel bosco, ma noi sappiamo benissimo cos'è davvero: una Bestia. Noi scegliamo invece di emulare il pastore. È un modo migliore.

Ho conosciuto la mia famiglia tramite un sito di appuntamenti. Non uno di banali incontri sessuali, ma quello dove una persona disperata può incontrare l'amore della sua vita. È tutto alquanto triste, amico mio, lo è davvero.

Ho incontrato la mia adorata Yvette in un bar, siamo andati al cinema, abbiamo fatto tutte le cose che fanno le coppie normali. Non mi sono nutrito da lei per mesi. Volevo che si fidasse di me, che mi conoscesse – fino a un certo punto – e che mi accogliesse in casa sua.

È una vecchia diceria che i Fratelli non possano entrare in casa di qualcuno senza essere invitati. In realtà una persona saggia un tempo disse: “Entra in casa di una preda solo quando

sei invitato, perché allora nutrirsi sarà un gioco da ragazzi.” La frase ha solo perso col tempo i particolari più significativi.

Sono stato invitato a conoscere la sua famiglia dopo quattro mesi di frequentazione. Naturalmente, cercando un profilo su quel sito, avevo scelto una madre single bruttina e di mezza età.

Volevo una fonte da cui potermi nutrire regolarmente, capisci?

Ho messo in chiaro che il mio lavoro mi lasciava libero solo di notte, ma ogni sera portavo loro un regalo o raccontavo una favola. E loro mi adoravano. Lo fanno ancora, anche se l'amore è mescolato a una salutare paura. I bambini dovrebbero temere gli esseri come noi.

Poco dopo Yvette mi invitò ad andare ad abitare con loro. All'improvviso era nata una nuova famiglia.

A volte uso i miei doni su di loro, per fargli dimenticare che non mi vedono mai di giorno, neanche nei fine settimana. Sono la cosa più vicina a una vera famiglia che abbia mai avuto, e ogni tanto provo per loro un'autentica devozione, ma talvolta, all'alba, le mie azioni mi fanno inorridire.

Per lo meno offro loro il mio amore. La maggior parte dei padri mortali è assente, negligente o incline alle scappatelle. Io invece ho occhi solo per la mia adorata Yvette e mi prendo cura dei suoi bambini – e in cambio, loro si prendono cura di me.

Pagare le Bollette

Contributo di Mayumi Shibasaki, potenza aziendale del Vecchio Clan:

La cosa che spesso dimenticano di dirvi è come ci si aspetta che paghiate l'affitto. Posso darvi alcuni consigli, e ve li darò gratis:

- Astenetevi dalle attività chiaramente illecite. Siete solo leggermente più capaci dei mortali nello sviare la polizia. Ma se proprio dovete, i reati minori tendono ad avere una priorità alquanto più bassa nei quartieri altrimenti impegnati.
- Non fate lavori che occupano l'intera nottata, come il magazziniere di supermercato. Magari ci pagherete (a stento) le bollette, ma gli altri Fratelli vi guarderanno dall'alto in basso, e giustamente.
- Se ne avete le capacità, considerate un ruolo nelle arti creative. Qualcosa in cui possiate produrre un'opera

nel vostro rifugio senza bisogno di avere dei colleghi.

- Investite il vostro denaro. Gli investimenti producono reddito e ai promotori non interessa chi siete o se uscite solo di notte.
- Usate i vostri doni per manipolare una o due vacche in modo da farvi vendere le loro aziende. Se provate qualche senso di colpa, potreste pensare di tenerli come impiegati di alto livello: sanno già come gestirle. A voi serve solo che il flusso di capitali arrivi nelle vostre mani.
- Contraete debiti. Questa è l'ultima risorsa, in un certo senso, ma tutti dobbiamo cominciare da qualche parte, e per fortuna noi abbiamo un'eternità per ripagarli. E non voglio dire di accettare un prestito da una banca, benché possiate convincere un ghoul o una bambola di sangue a concedervelo. Intendo chiedere a un anziano i soldi che vi servono. Magari vi sentirete degli schiavi, ma senza soldi sarete tagliati fuori dalle vacche, vi sarà più difficile nutrirvi e finirete, ovviamente, senza un tetto sulla testa.

Un Fratello senzatetto sarà anche pressoché invisibile alle vacche, ma se non è intimo coi Lebbrosi o i Ferini sarà vulnerabile ai nemici non umani. D'altro canto, è davvero così che volete passare la vostra non-vita?

Polizia Bracca Banda delle Borsette

Di Clément Duval

La Polizia nazionale di Haiti dichiara che la Banda delle Borsette di Port-au-Prince, responsabile dei numerosi scippi e furti con destrezza negli ultimi sei mesi, ha ormai le ore contate. Benché ritenuta inizialmente una banda organizzata o gruppo di giovani coordinati, una fonte interna alla polizia conferma i sospetti secondo cui il responsabile sarebbe una sola persona.

Secondo il nostro informatore, lunedì mattina la polizia ha effettuato un'incursione a un indirizzo non rivelato di Cité Militaire, rinvenendo un totale di 126 borse, portafogli e borsellini vuoti accatastati in una stanza. La casa mostrava segni di occupazione da parte di un probabile individuo mentalmente instabile, ossessionato dalla raccolta non solo di borsette, ma anche

Dipartimento di Polizia Metropolitana

Rapporto di indagine/incidente

Caso n°: #9009126

Agente esaminatore: Heffron, Rachel R. (207)

Approvato da: Somers, Alfred (193)

Ubicazione: 3715 Macomb St NW, Washington, DC 20016

Singoli: TESTIMONE Pocklington, Andrea

TESTIMONE Carluccio, James

Trasgressore: femmina nera non identificata, età 25-30, canottiera dei Washington Wizards, piercing al naso.

Proprietà: Ristorante Italiano 2 Amys

Resoconto:

Al 3715 di Macomb St NW vi è una nota pizzeria italiana senza precedenti segnalazioni di turbativa. Circa due ore dopo l'inizio del mio turno, mentre pattugliavo Woodley Park, la radio ha diramato una segnalazione di rapina a mano armata presso il Ristorante Italiano 2 Amys. Ho accusato ricezione e attivato la sirena.

Giunto sul posto ho richiesto subito rinforzi, in quanto unica auto di pattuglia ad avere risposto alla chiamata.

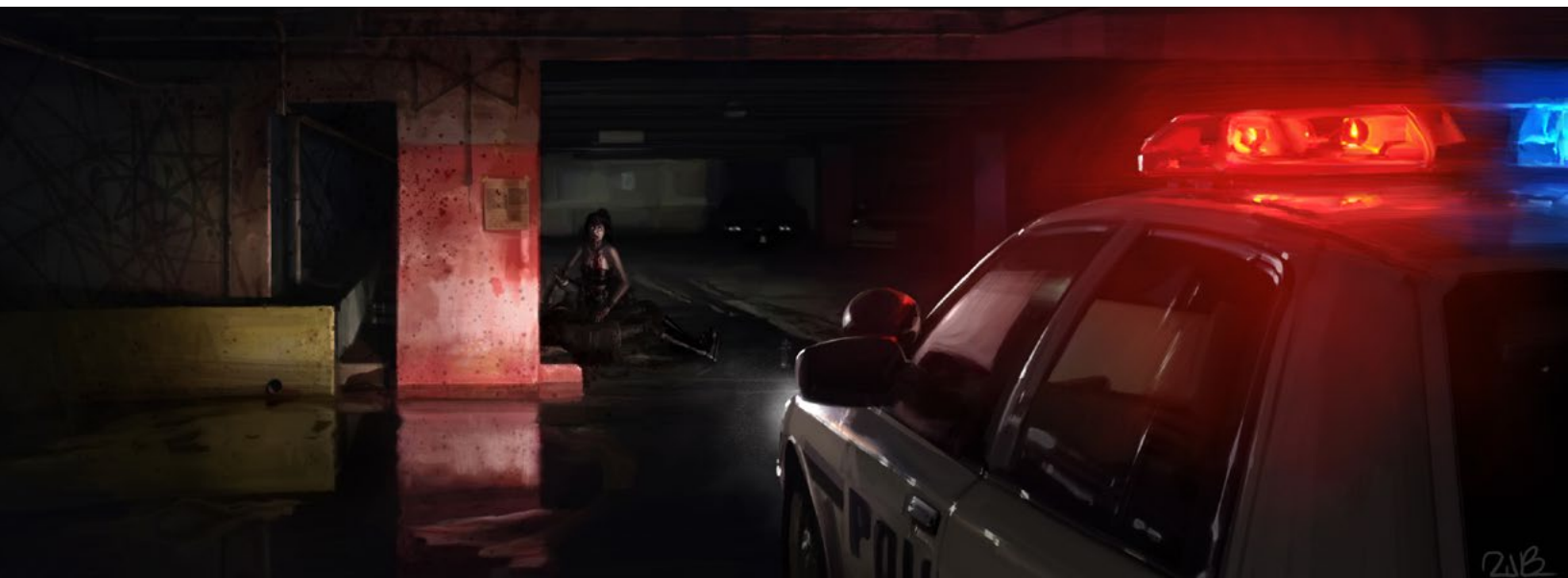
Sono uscito dal veicolo e mi sono avvicinato al ristorante. Vedevo che era pieno di persone in piedi, ma non si muoveva nessuno. Sospettendo una situazione con ostaggi, ho chiesto di nuovo rinforzi via radio e ho composto il numero del ristorante per vedere se qualcuno era in grado di rispondere.

Quando il telefono ha suonato, le persone hanno cominciato a muoversi; qualcuno si è seduto, altri sono corsi alla porta, mentre un cameriere ha risposto al telefono.

Accertata la non esistenza di una situazione con ostaggi, sono entrato nel ristorante dove 12 clienti hanno dichiarato di non ricordare nulla dagli ultimi 30 minuti/un'ora. Solo due testimoni, Andrea Pocklington e il titolare James Carluccio, hanno descritto la donna che avrebbe tenuto sotto tiro i clienti mentre riempiva una borsa con le loro proprietà e quindi ordinava loro di dimenticare quanto era appena successo.

La testimone Andrea Pocklington manifesta paura di incontrare di nuovo questa "ipnotista", mentre James Carluccio si è dichiarato disposto a deporre una testimonianza particolareggiata. Si consiglia ai detective di contattarlo domattina per ulteriori informazioni.

“Sei quello che mangi”, o meglio, sei quello contro cui ti strusci nelle prime ore del mattino, che lecchi in un angolo buio e che cerchi di dimenticare.



generi alimentari di vario tipo, lasciati a decomporre per tutta la casa.

Mentre la polizia si avvicina sempre più al/i colpevole/i, si consiglia ai cittadini di evitare Cité Soleil e le zone limitrofe, specialmente di notte.

La polizia non ha ancora confermato se l'omicidio di Adele Baptiste a Cité Soleil sia da collegarsi alla Banda delle Borsette, ma i testimoni oculari accennano a una rapina finita male e degenerata nell'accoltellamento della trentaduenne.

Le vittime della Banda delle Borsette descrivono i riflessi del/i colpevole/i come insolitamente

veloci, e qualcuno ha accennato a un “trucco di sparizione” nel quale il ladro ha afferrato la borsa in un luogo affollato ed è subito scomparso. La polizia non ha rilasciato alcun commento su queste segnalazioni.

Restare al Passo della Cultura

Un Po' di Vita, Dolcezza

Di Jeanette Voerman, titolare di nightclub Malkavian, Los Angeles

Vedo che sei nuovo di queste parti, ce l'hai scritto in faccia in fredde

lettere azzurre. Guarda come si contorcono deliziosamente, sembrano larve... Dovresti farci qualcosa, caro. Prima o poi qualcuno si accorgerà che non reciti bene la parte. Ma non ti preoccupare: ti darò qualche dritta io. Se fai il bravo, potrei persino aggiungere una dimostrazione personale...

Confondersi con le vacche non vuol dire solo spingere il sangue nelle parti del corpo giuste... anche se può essere assai divertente... Devi pure imparare ad agire come loro.

Una cosa che tantissimi Succhiatori non capiscono è che non si può ciondolare attorno alle vacche e assorbire tendenze e cultura

per osmosi. Per essere sulla cresta dell'onda devi diversificare le tue cerchie sociali. Non puoi continuare a ciucciare dallo stesso corpo, per quanto delizioso possa essere. Quando una bambola comincia ad annoiarti, passa oltre! Cambia scena e fai amicizie nuove. Ciò significa nuove regole, nuovo look, nuove opinioni! In poche parole, devi reinventarti ogni volta che passi a una nuova scena, come una bambola di carta coi suoi vestitini con le clip.

Forse non ti va di cambiare per adattarti all'ambiente. Ma se non lo fai, corri un vero rischio di diventare vecchio. Non nel corpo, ma quando esci con ragazzi che hanno 80 anni meno di te e te ne stai lì a sorridere e annuire mentre quelli parlano delle loro passioni, hai smesso di essere importante. A nessuno interessa sentire di quando hai incontrato John Lennon prima che schiattasse.

No, se vuoi confonderti e farti nuovi amici, dovrai fare un po' di ricerche. Una volta bastava guardare MTV tutta la notte. La sera dopo andavi in un locale, declamavi i tuoi cantanti e band preferite e bam! Eri di nuovo in gara. Oggi ci sono più sfumature e molto più materiale. Chiunque può guardare cosa fa tendenza in rete, quindi fallo! Non limitarti a un solo canale o una sola fonte mortale, però.

E la sai una cosa? È meglio se sei autentico. Trovati qualcosa che ti piace davvero. Là fuori c'è così tanta musica, così tanti film e videogiochi. Solo perché i nightclub sono un buon posto per cacciare, non devi per forza essere un frequentatore abituale. Se sei un geek, fai qualche gioco e vai a un LAN party, se quella roba esiste

PHILIPPE PARRENO – À L'INTERIEUR

01.03-14.04.18



Inaugurazione mostra al MAMCO

SOLO SU INVITO

Monsieur/Madame,

su richiesta dell'artista in persona, Lei è cordialmente invitato/a al vernissage della nostra mostra di primavera "Philippe Parreno – à l'interieur". L'evento inizierà mercoledì 28 febbraio al preciso scoccare del tramonto, ore 18:20.

Questo invito Le giunge a motivo del Suo apprezzamento delle belle arti. È nostra speranza che vorrà gratificarci della Sua compagnia.

Come le opere di Monsieur Parreno, il codice di abbigliamento è rigorosamente aperto e interpretativo. Vino e caffè saranno serviti a tutti gli ospiti.

I più cordiali saluti,

MAMCO,
Ginevra



L'hai visto questo? È un'occasione d'oro per conoscere le più influenti Rose d'Europa! Fa' in modo che arrivi anche gli altri. È ora di assorbire un po' di cultura moderna.

ancora. Una volta all'Asylum avevamo una stanza apposita, ma poi la vena s'è inaridita. Se sei un appassionato di cinema, bazzica i cinematografi. Se ti piace leggere, unisciti a uno di quei circoli per avvinazzati amanti dei libri e chiacchiera di Paul Auster tra un sorso e l'altro!

Mica è scienza missilistica, scemotto. Se non riesci a gestire questo, finirai come l'ennesimo ammuflito Sangue Blu. Robotico, rigido e freddo. E solo una di queste è una bella cosa.

La Masquerade Come Arma

Masquerade non significa solo nascondersi. Significa anche ballare. Nello specifico, guidare il partner nei passi di danza. Essa è controllo. È influenza. È guida.

Rivelazioni di Stephen Thunderhouse, senatore Ventrue di Providence:

Trasformare qualche mortale in schiavo o ghoul non è sufficiente. La nostra vitae arriva solo fino a un certo punto, e non riuscirete mai a drogare ogni agente in un distretto di polizia, ogni giornalista investigativo e chiunque vi guardi come se foste dei mostri. Si richiede sottigliezza. E pazienza. I nostri doni aiutano molto ma sono poco affidabili, e usarli senza moderazione è un modo garantito per violare la Masquerade.

Aniché lavorare contro la Masquerade, dovete usarla a vostro vantaggio. Per prima cosa, è indispensabile trovare un mortale abbastanza utile e affidabile da rischiare di mostrargli una piccola parte della vostra mano di carte. Non potete usare le circostanze per manipolare apertamente un'intera organizzazione, ma potete tirare le fila di qualche individuo scelto. Per far sì che la Masquerade operi a vostro vantaggio, dovete divulgare un po' della vostra natura.

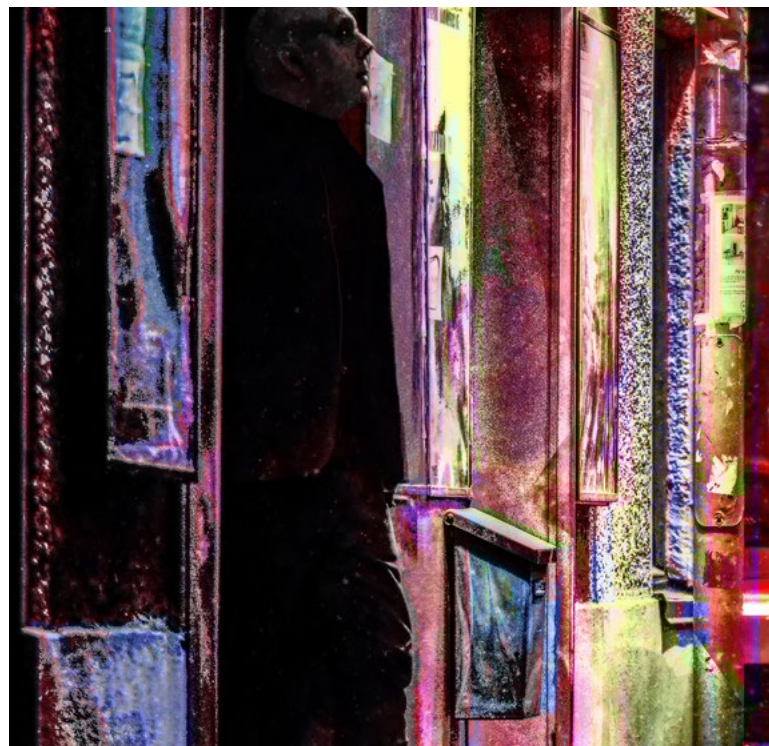
Ecco i miei consigli:

- Scoprite cosa vuole e di cosa ha bisogno il vostro potenziale bersaglio. Presentatevi a lui come amici e benefattori.
- Confessate un pizzico del vostro potere. Concentratevi sugli aspetti che vanno poco oltre il normale: capacità mentali e fisiche amplificate, una vita più lunga, resistenza alle malattie. Qualunque

siano i suoi bisogni, sottolineate l'aspetto che li risolverebbe. Non accennate agli svantaggi.

- Vorrà saperne di più. Ditegli che potete conferirgli le stesse capacità. Non chiedete nulla in cambio in questa fase.
- Somministrate un po' di vitae mescolata ad altri vettori: capsule, bevande, una leccornia rara ma discutibile. Ditegli che forse ci vorrà qualche altra dose prima che senta la differenza.
- Siate suoi amici. Discutete i cambiamenti insieme a lui.
- Quando avrà ingerito alcune dosi, non solo erediterà alcune delle vostre capacità, ma ne vorrà ancora. La fiducia che avrete costruito sarà più efficace del semplice ipnotizzare qualcuno o fargli bere il Sangue senza "massaggio sociale". Dovrà considerarvi amici, non spacciatori di droga. Questo è importante. È importante che la fiducia sia reciproca.
- A questo punto potete chiedere un favore, ma che sia di natura non troppo inconsueta. Vedrete che si affretterà a compiacervi. È proprio così semplice. Siete suoi amici, ricordate? Vorrà compiacervi e non lo collegherà alla brama di Sangue, almeno non subito.
- Ora potete stuzzicarlo offrendogli una dose ogni volta che farà ciò che chiedete, ma allegate al dono altri benefici come prestigio sociale, denaro contante non tracciabile e protezione per la sua famiglia.

Spero riusciate a capire quanti benefici offre questa tattica.



Che controlliate il capo cassiere di un casinò, un capomafia locale o un medico alla banca del sangue, a questo punto avrete un servo convinto di essere al corrente di un segreto. Anche lui vorrà preservare la Masquerade, se significa che potrà continuare a trarre beneficio dalla vostra compagnia e da quella sostanza meravigliosa.

OTTOBRE 2017, AL CALLEVA ARMS, SILCHESTER, ISOLE BRITANNICHE

Di recente ho scoperto che, usata con efficacia, la Masquerade può diventare un'arma contro quei bastardi della Seconda Inquisizione. Loro sono indubbiamente al corrente dei nostri vecchi trucchi come usare le vacche come schermo, stare lontani dalle videocamere e così via. Adesso cercheranno indizi anche in assenza del soprannaturale, perché sospetto che abbiano già fatto fuori i peggiori trasgressori della Masquerade.

Ecco perché noi, come società, ora possiamo usare questa Tradizione a nostro vantaggio. Dobbiamo essere preparati a stratificare i nostri sotterfugi con lingue in codice, introdurre leggende metropolitane nel folklore popolare e allestire violazioni intenzionali della Masquerade in località scelte. La chiave in tutto ciò sono le falsità. Le lingue in codice che lasciamo trasparire sono tutte sciocchezze senza senso. Le leggende metropolitane sono solo quello, ma includono sufficienti barlumi di verità da innervosire l'Inquisizione. Le violazioni della Masquerade da noi provocate intenzionalmente possono attirarla in una trappola, come Sarrasine ha fatto a

Sydney, o essere semplici false piste per spedirla lontano da dove siamo davvero.

Ogni elemento di depistaggio che seminiamo impegna tempo e risorse dell'Inquisizione. Entrambe sono cose che noi abbiamo in abbondanza. Loro spariranno nel cambiamento dei governi e sotto il peso degli anni, noi no.

Non dovremmo considerare la Masquerade un semplice scudo dietro cui nascondersi mentre aspettiamo di venire distrutti, ma come un'arma fatta di insinuazioni, dicerie e menzogne.

Singh guardò gli uomini e le donne sedute in platea attorno a lui. Sul palco c'era un professore di qualche tipo che faceva scorrere lucidi illustranti "corpineutri" ed "emovori". A dispetto delle ovvie connotazioni, nel materiale della conferenza non c'era nulla che accennasse ai vampiri, ed era evidente che l'Inquisizione denigrasse il termine "Fratelli".

Essendo un sangue debole in una stanza piena di cacciatori, Singh si sentiva parecchio più nervoso della prima notte in cui aveva scoperto di essere diventato un mostro succhiasangue.

"Come potete vedere dal filmato, la tecnica del paletto nel cuore riesce solo a paralizzare un corponeutro." Il professore gesticolò con una lunga bacchetta verso la vittima sullo schermo. "Il loro corpo considera chiaramente il cuore alla stregua di un sistema operativo di qualche genere. Nel prossimo minuto vedremo cosa succede quando il cuore viene asportato."

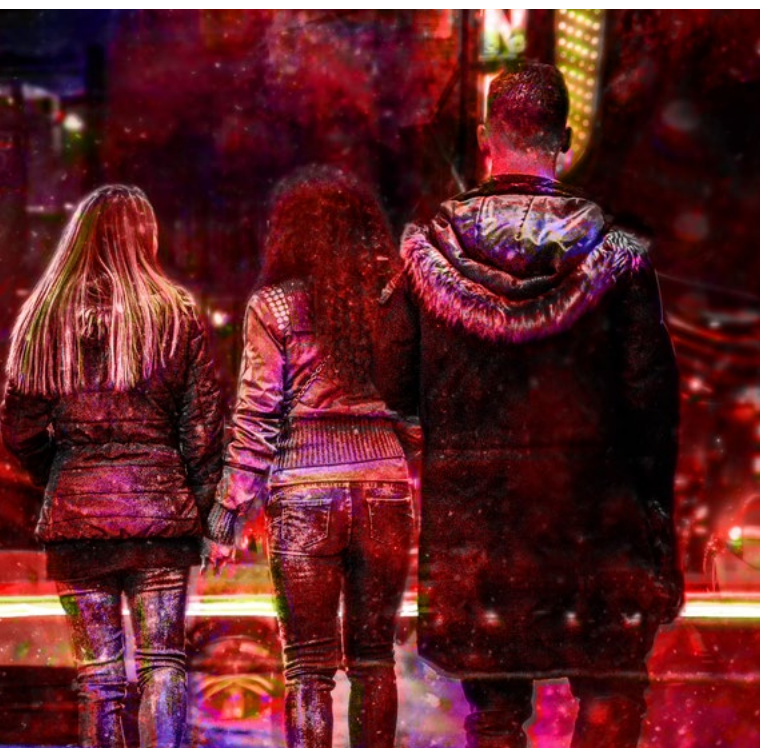
Singh alzò la mano come gli era stato ordinato di fare. "Mi scusi. Questa dimostrazione si svolge nella base di Baltimora?"

Il professore scrutò tra il pubblico e avvistò il sangue debole. "No, il filmato proviene dal nostro laboratorio di Napoli. Alcuni di voi avranno partecipato alle lezioni tenutevi nei mesi scorsi."

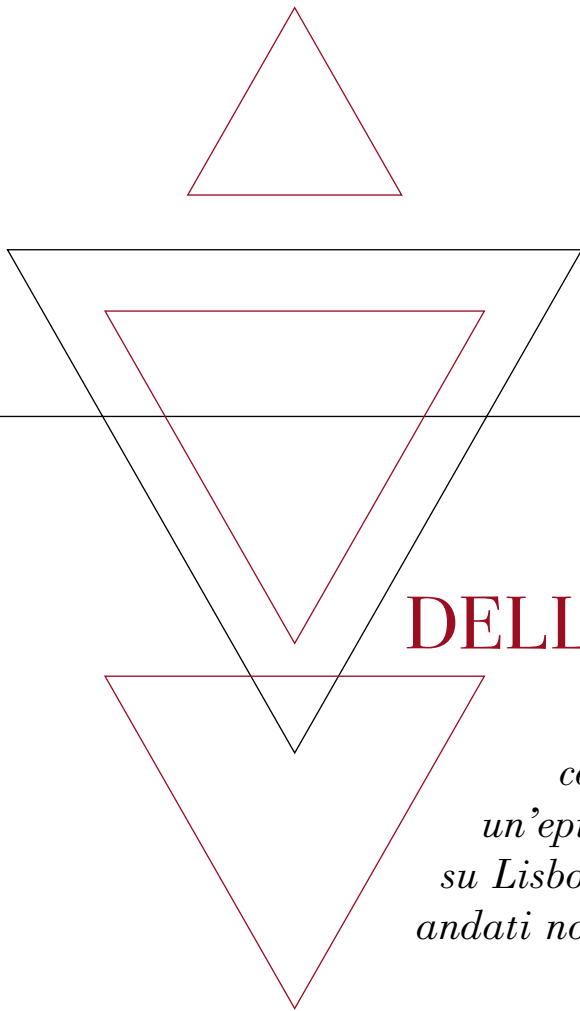
Singh annuì e restò in silenzio per il resto della conferenza. Per qualche ragione, l'Inquisizione non registrava la sua natura di non morto. Era per la loro arroganza, per il suo sangue diluito o perché gli stavano passando volutamente quelle informazioni?

Uscì dal teatro dopo qualche cenno e silenziose strette di mano, poi prese un taxi e se la filò. Mentre la vettura lo portava in aeroporto, inviò un messaggio a tutti i contatti nel suo telefono. IMPIANTO CONFERMATO A NAPOLI. CI TENGONO PRIGIONIERI LÌ PER ESAMI. BRUCIATE TUTTO.

Singh gettò il telefono dal finestrino dell'auto che sfrecciava via nella notte.







LA guerra DELLA GEHENNA

“L'Elysium si è svuotato di anziani come se sulla città si fosse abbattuta un'epidemia, e noi ancillae ora regniamo su Lisbona come Principi vicari. Dove siano andati non lo sa nessuno, ma sappiamo bene che è meglio non chiedere.”

– AFONSO ZARCO



Sono tempi emozionanti per il Clan della Rosa nella Camarilla. Il tuo abbandono non è cosa unica, mio infante, benché il mio destino sia forse più singolare rispetto a quello di tanti altri Fratelli anziani. Nella Camarilla sono in molti coloro che dichiarano di udire la convocazione, il soi-disant Richiamo.

Vorrei farti capire meglio cosa sta accadendo davvero in queste notti sconcertanti, perciò ho richiesto i documenti allegati a un'amica molto vicina a diventare Conciliatrice. E dato che lei è un vero tesoro, ha acconsentito senza indugi.

Eccoti pertanto le ultime pagine del diario dello scomparso Arconte Ventrue Hassan Shadid. Sii circospetto, e potrai imparare dal suo fato senza doverlo condividere.

KA



14.7.2017 - BAGHDAD

Sono tornato in Iraq per la prima volta da oltre dieci anni. Sono partito da profugo e ora ritorno come Fratello. Le strade mi sono ancora familiari, ma sono successe molte cose. Nella fuga passai prima in Turchia, poi in Italia e infine in Francia insieme alla mia Regnante, una Ventrue della Camarilla. Ci vollero cinque mesi, ma a Parigi avemmo fortuna e finalmente la mia Regnante si ricongiunse ai membri londinesi del suo lignaggio.

Alla corte di François Villon servivano Fratelli esperti di cultura araba per agevolare i futuri rapporti con l'Ashirra, perciò fu concesso alla mia Regnante di trasformarmi da umile ghoul ad autentico mostro. Il Principe Villon in persona passò molte ore a conversare con me per rispolverare il suo arabo e familiarizzare coi cambiamenti nella regione. Gli altri Toreador della corte erano particolarmente interessati a me, e da neonato strinsi molte durature amicizie in quel clan.

Prima che lasciassi Baghdad, mia madre mi disse: “Non guardarti mai indietro. Rifatti una vita e sii felice.

Se Allah lo vorrà, ci ricongiungeremo a te.” Non credo che diventare un vampiro fosse ciò che intendeva.

La Conciliatrice Lucinde mi ha affidato l'incarico segreto di stilare un rapporto sulla cosiddetta Guerra della Gehenna, e ho ricevuto ogni risorsa possibile per capire cosa sta succedendo sul campo. Raccoglierò le mie impressioni in questo diario e lo userò per redigere il resoconto finale.

Prima di iniziare il lavoro, comunque, devo celebrare degnamente il grande evento del mio successo parigino.

15.7.2017 - BAGHDAD

Ieri notte ho rivisto mia madre, mio padre, i miei cugini e tantissime altre persone per la prima volta da molti, molti anni. Sembravano tutti così vecchi, così consumati. I miei poteri di Fratello hanno celato la mia vera natura mentre giocavo con le loro emozioni e i loro ricordi affinché mi accettassero così come sono, nonostante gli anni trascorsi.

Uno dei cugini mi ha accompagnato a vedere le macerie della nostra vecchia casa, dove vivevamo prima che fosse distrutta da un missile americano. Un vicino è venuto a parlarci, un uomo di cui serbavo un vago ricordo d'infanzia. Quand'ero giovane divoravo i suoi libri, sedotto dalla loro sapienza proibita. Suppongo che certe cose non cambino neanche da morti.

Ma forse è meglio focalizzarsi sul compito che mi è stato affidato.

Questa guerra è un conflitto tra il Sabbat e la Camarilla e si combatte negli angoli oscuri del mondo, benché alcuni dei miei signori



ritengono si concentri nel Medio Oriente. Il Sabbat è motivato dal suo fanatismo escatologico e ambisce a dissanguare i mitici fondatori dei clan vampirici, gli Antidiluviani il cui risveglio presagisce la Gehenna... cioè la fine del mondo. Benché tale obiettivo sia pura fantasia, quelli faranno a pezzi la Masquerade nel tentativo di raggiungerlo.

Considerano la Camarilla la consenziente pedina degli Antidiluviani, anche se il nostro scopo è semplicemente quello di frenare il Sabbat e proteggere la Masquerade. D'altro canto è vero che molti antichi Fratelli dormono in torpore in tutta la regione, e che alcuni di essi *potrebbero* essere i progenitori di importanti lignaggi della Camarilla. Per il Sabbat sarebbe facile scambiare un Matusalemme per un Antidiluviano, e la morte di un essere tanto antico sarebbe una grave perdita per tutti i Fratelli, in quanto i Matusalemme sono gli unici depositari della conoscenza sulle nostre origini.

Poi c'è il Richiamo: si dice che molti anziani della Camarilla giungano in questa zona di guerra per combattere il Sabbat – un comportamento assai strano per degli esseri noti per la loro estrema cautela. Non si diventa anziani correndo dei rischi. Quando anche l'antico crociato Ventrue Dymoke, della stirpe di Lucinde, obbedì al Richiamo, furono chieste delle risposte.

Prima di cominciare, però, devo prendere contatto coi nostri alleati nell'Ashirra.

16.7.2017 - BAGHDAD

La donna incute soggezione. Forse non è stata trasformata da più tempo di me, ma palesa la dignità di un'araba beneducata, un inglese impeccabile e una postura inflessibile. Saida Jawad è il contatto Ashirra assegnatomi per la missione, e sembra decisa a cogliermi impreparato ogni volta che può.

Ero al bar dell'albergo, in cerca di prede. Essendo Ventrue, per me il sangue non è tutto uguale, e cacciare in territorio sconosciuto è un'arte. Lei si è avvicinata, presentandosi proprio mentre stavo per agganciare il barista. Ha messo la sua mano fredda sopra la mia e ha detto che al ricevimento c'era del sangue riservato apposta per me.

Al ricevimento, in un palazzo che in qualche modo era sopravvissuto alla distruzione della città sotto il fuoco americano, ho conosciuto una dozzina di dignitari Ashirra.

Saida è un'Ashirra del clan Malkavian, che qui gode di un prestigio analogo a quello dei Tremere nella Camarilla: veggenti la cui sapienza e saggezza sono al tempo stesso rispettate e temute.

Così com'è cambiata la Camarilla, lo ha fatto anche l'Ashirra: ora non è più definita dall'opposizione al cristianesimo invasore e ai suoi vampiri. Ora accetta nella sua Setta Fratelli che professano qualsiasi fede, ma come la Camarilla è divenuta più selettiva nella scelta dei suoi membri, mentre i ranghi di Anarchici, Autarchici e Sangue Debole si sono ingigantiti.

La storia ufficiale dell'Ashirra mi vede ancora lievemente scettico. È una setta di primo piano che

controlla gran parte del Nord Africa e del Medio Oriente, una controparte della Camarilla originariamente modellata sul califfato islamico, così come quest'ultima fu modellata sulla Roma imperiale. Il suo capo, l'antico Lasombra Suleiman ibn Abdullah, fu convertito alla fede da Maometto (PBSL) in persona. Sul campo, l'Ashirra sembra prestare al volere degli anziani dei clan un'attenzione persino maggiore della Camarilla, se si guarda oltre la retorica religiosa e morale sulla comunità. Alcuni Ashirra che ho conosciuto sembrano sinceramente aderire a una moralità relativa alla loro condizione, mentre altri ricordano l'aristocrazia nella loro inarrivabile arroganza.

20.7.2017 - BAGHDAD

Stanotte ho assistito a una cosa talmente terrificante che ancora fatico a comprenderla. Non pericolosa, o almeno non per me. Ma comunque agghiacciante.

È cominciata all'albergo poco dopo il mio risveglio. Saida era venuta a trovarmi. Nelle ultime notti ci ha aiutati molto. La sua conoscenza della città è enciclopedica, e lei è molto scrupolosa nel registrare i fatti.

La seguo senza pensarci ogni volta che dice che c'è qualcosa che devo vedere. Stavolta siamo andati in periferia, in direzione di Bassora. Le rovine di un vecchio albergo erano ancora in piedi, e sebbene alcuni piani fossero crollati, ci siamo arrampicati fin sul tetto.

Non ho capito perché avevamo lasciato le auto a un chilometro di distanza e ci eravamo avvicinati di soppiatto finché non ho visto le

luci di un avamposto militare americano sull'altro lato dell'autostrada, in fondo a una via laterale.

Il quadro completo mi si è svelato solo quando siamo arrivati sul tetto. Sembrava quasi che un ricco sceicco avesse deciso di fare un picnic tra le macerie. C'erano sedie a sdraio, servi che portavano sangue, binocoli da visione notturna per chi non aveva i sensi amplificati.

Gli americani avevano occupato un edificio ex governativo. Sembrava che ci fossero una cinquantina di persone, soldati e personale, completi di gipponi e altro equipaggiamento. Stavano lì da un po', probabilmente per sorvegliare la strada.

Servi a parte, sul tetto eravamo in cinque, tutti Fratelli. Ne ho riconosciuti un paio dell'Ashirra locale. Mi hanno accolto con calore, garantendomi che ci sarebbe stato spettacolo. Quella particolare installazione militare era infestata dal Sabbat, che l'aveva usata per stabilire un rapido controllo sulle possibili tombe di Matusalemme nei dintorni. Avevano qualche veterano e quindici vampiri appena Abbracciati, tutti dell'esercito USA: le cosiddette "teste fracassate", trasformate in massa e sottoposte ai bestiali, truculenti riti di iniziazione del Sabbat. Avevo sentito dire che al Sabbat piaceva usare gli americani, perché molti erano stati americani nella vita mortale.

La mia Bestia aveva tremato di paura alla menzione del Sabbat. Era il primo indizio reale del conflitto a cui assistevo, e Saida me l'aveva sbattuto in faccia di sorpresa. Ci trovavamo a poche centinaia di metri da una base militare del Sabbat, a sorvegliare sangue da calici di cristallo. Era chiaro che qualche Ashirra lo aveva già fatto prima, trasformando la guerra in uno sport da spettatori.

È stato allora che l'ho notata. All'inizio mi è sembrata insignificante, una donna magra e decorosamente vestita, seduta discosta dagli altri e intenta a consultare goffamente un cellulare. Poi si è alzata e qualcosa nel suo atteggiamento è cambiato. È accorso un servo, un rispettosissimo giovanotto che l'ha aiutata a togliere gli strati superiori del suo abbigliamento. Sotto indossava semplici abiti neri aderenti.

La stavano guardando tutti. Lei sembrava non farci caso. "Che cosa usiamo stanotte?" ha chiesto la donna, le prime parole che le sentivo dire. Il suo arabo aveva una cadenza arcaica, come quella di un imam.

"Forse il nostro amico della Camarilla può prestarci una delle sue armi? Mi hanno detto che

in queste notti i Ventrue sono soliti portare delle spade", ha aggiunto con un sorriso malizioso. Avevo addosso gli occhi di tutti mentre mi frugavo le tasche con malcelato imbarazzo, tirando fuori dalla giacca il tagliacarte in titanio regalatomi dal Principe di Parigi. Un dono stupendo, intendiamoci, ma di certo non proprio un'ottima arma. Il servitore ha guardato la mia offerta con sdegno dicendo: "Un ago!" ha detto il giovane. Lei però l'ha preso senza fare una piega o dire altro. "Aspetta" ho detto a Saida "Vuole davvero attaccare una base militare americana con un cazzo di punteruolo?"

"Un ago", ha detto il giovane porgendole un piccolo coltello. Lei l'ha preso e l'ha guardato per un momento.

"Cosa stanno facendo?" ho bisbigliato a Saida.

"Se il nemico è troppo debole per offrirle un vero cimento, la sfidiamo a servirsi di un'arma inadeguata", ha sussurrato lei di rimando; la Malkavian era chiaramente eccitata da quanto stava per succedere.

"Vuole attaccare una base militare americana con un cazzo di coltello da cucina?"

La parolaccia ha fatto avvampare per un attimo gli occhi di Saida, che però si è limitata a ridere. "Quella è Fatima al-Faqadi, la Mano della Vendetta."

Avevo sentito parlare di lei. Aveva mille anni ed era la più brutale cacciatrice che i Banu Haqim avessero mai sfornato. Di recente aveva decapitato il famigerato Arcivescovo Monçada del Sabbat e gettato la sua testa mozzata nella Corte dei Leoni dell'Alhambra. Dicono che la testa recisa abbia pianto sangue e mormorato così a lungo che hanno dovuto gettarla nel fuoco.

Fatima mi è passata accanto ed è andata al parapetto. Il servo l'ha seguita lentamente e ha parlato a voce abbastanza alta da farmi sentire. "Il Sabbat ha Abbracciato o Vincolato chiunque si trovi nella base. Puoi uccidere tutti, tranne i prigionieri."

Fatima al-Faqadi ha annuito ed è scomparsa.

È difficile descrivere ciò che è successo dopo. In un certo senso ho potuto vedere ben poco. Sembrava che il mio binocolo mettesse sempre a fuoco il punto sbagliato. Ho solo visto i cadaveri iniziare a cadere uno dopo l'altro. Nessuno ha mai suonato l'allarme. Mi è venuta la nausea quando ho capito che non stavo assistendo a un combattimento, ma a uno sterminio di massa; la mia Bestia, tuttavia, ululava di delizia nel contemplare il

massacro. Quando il binocolo s'è puntato nella direzione giusta, ho visto Fatima trafiggere con la lama l'occhio sinistro di un soldato, inchiodandolo al muro mentre lei gli squarciava la gola con rapidità inumana.

Sono bastati pochi minuti, e gli altri erano ansiosi di mostrarmi i risultati.

Non avevo mai visto un nascondiglio del Sabbat in vita mia. Avevo sentito qualche racconto dell'orrore, ma non riescono affatto a prepararvi. La cosa importante da capire è che al Sabbat non importa affatto la Masquerade e non si cura degli effetti a lungo termine. Aveva occupato la base perché voleva usarla per una settimana o due, non di più. Dopodiché se ne sarebbe andato, lasciando nella sua scia drogati di sangue e novellini squilibrati.

Mentre esploravo l'edificio ho trovato dei cadaveri accatastati in cantina, uomini, donne e bambini iracheni, alcuni dissanguati, altri no. I soldati erano luridi, come se avessero dimenticato le normali abluzioni. Alcuni avevano vecchie ferite d'arma da fuoco mai curate. Ho visto dei passaggi dell'eretico Libro di Nod scribacchiati sui muri, e calici incrostati di miscele del sangue dei Fratelli, quel Legame di gruppo forzato che è una caratteristica distintiva del Sabbat.

Fatima non era stata la prima cosa brutta accaduta a quelle persone. Ma il Sabbat aveva annientato il loro spirito. Contro cosa stavamo combattendo lì?

La domanda mi ha reso improvvisamente consapevole degli Ashirra che mi attorniavano, per questo ho sentito il bisogno di uscire fuori e allontanarmi da quel dedalo di passaggi. Ho notato Fatima appoggiata alla portiera di un gippon: armeggiava col cellulare con la goffaggine degli antichi. Lei mi ha visto e ha detto: "I mortali sono così ingegnosi. Questo è davvero un giocattolo sbalorditivo."

Per un istante, la pura gioia sul suo volto l'aveva resa umana di nuovo.

Saida mi stava aspettando con una macchina e un autista. "Come spiegherete tutti quei soldati morti?" le ho chiesto, con una voce che suonava stridula persino alle mie orecchie. Di guerra ne avevo vista tanta, ma una cosa simile mai.

"Avete i vostri agenti tra gli americani, no?" ha risposto Saida con voce sibilante. "Siamo soci in questa storia, voi americani e noi iracheni. Noi abbiamo eliminato una base del Sabbat, voi fate le pulizie."





Il messaggio della Malkavian era chiaro, e nei suoi occhi scintillava tutta la scaltrezza del suo clan. La Camarilla poteva anche venire ad aiutarli a fare la guerra, ma quello era territorio Ashirra. Se ce ne fossimo scordati, loro avrebbero tirato fuori l'ago.

27.7.2017 - TUNISI

Da Baghdad ho intrapreso il viaggio che mi aspettavo. I miei ospiti Ashirra sono stati così gentili da organizzare tutto, mentre io mi stavo ancora riprendendo dal massacro alla base americana. Abu Muhannad, patriarca Brujah di Tunisi, è scomparso. È un antico Fratello della Camarilla con legami di famiglia all'Ashirra, e la sua sparizione potrebbe essere un grave colpo per la neonata alleanza e una mossa di impreveduta sottigliezza da parte del Sabbat. Quando è emersa la diceria che un Anatema era stato avvistato tra le rovine di Cartagine poche notti prima della sua scomparsa, tutti gli Arconti della regione sono sciamati in Nord Africa.

I Conciliatori non sono creature impulsive, bensì potenti anziani dalla lunga memoria e con una visione del mondo da maestri di spie. Gli Anatemi, tuttavia, sono una loro esclusiva responsabilità, una lista rossa dei Fratelli più ricercati che mai abbiano calcato la Terra, e tra i Conciliatori proprio Lucinde nutre un odio speciale per loro, per motivi che non intendo divulgare.

Saida mi aveva consigliato di chiedere aiuto ai Lasombra della città, una famiglia Ashirra legata ai Brujah fin dalle guerre puniche. Non sarebbe stata la città più sicura per quelli del mio sangue: la memoria dei vampiri è lunga, e qui lo è ancor di più. Saida era una Malkavian Ashirra, ma capiva che il suo clan e il mio erano ancora biasimati per il loro ruolo nella caduta di Cartagine e dei Brujah che vi regnavano apertamente. Quando una giovane nervosa dallo sguardo intenso si è seduta di fronte a me in quel bar di Tunisi, ho immaginato che fosse il contatto predisposto da Saida. "Non sbarcano molti Succhiatori nuovi su questa sponda del Medi", ha detto lei. "Tu chi saresti?"

Un inizio brusco, ma dopo averle spiegato il mio compito abbiamo cominciato ad andare abbastanza d'accordo. Lei era un'Ashirra locale e si chiamava Laylah. Si vestiva come una cortigiana e sembrava conoscere tutti, ma forse era solo una recita per farmi sentire ancora più spaesato. Laylah aveva opinioni decise su

Cartagine e sui Brujah. La locale popolazione di Fratelli si divide nettamente tra giovani Anarchici bramosi di riconquistare vecchie glorie e gli Ashirra che avevano fondato la città e accolto i loro nuovi alleati della Camarilla. Quegli Anarchici pellegrini sono numerosi e disprezzano la vecchia guardia granitica rappresentata da Laylah, ma sono anche troppo giovani e poco potenti per sfidarla. Abu Muhannad era un raro pacificatore capace di superare la divisione, e la sua improvvisa scomparsa minacciava di distruggere questa fragile pace.

Laylah mi ha accompagnato in una casa sicura, dove ho preso contatto con un altro Arconte, e mi è stato detto di incontrare altre persone da lei definite "amici personali del Conciliatore". Ha detto che loro potevano darmi una descrizione accurata della situazione sul campo. Il luogo era un ampio attico in stile modernista con vista sul Golfo di Tunisi. C'erano sei Fratelli che affermavano di essere stati convocati lì dal Richiamo, per quanto l'assenza del Sabbat in città sembrasse contrastare con ciò che avevo capito sullo scopo del Richiamo.

Come vi potreste aspettare, ho risposto alle loro domande ma per il resto sono rimasto zitto. Se c'è una cosa che ho imparato a Parigi è non interrompere mai una creatura che dice di essere un anziano, perché anche chi potrebbe mentire è spesso capace di puntellare le sue credenziali con la crudeltà. Mi hanno raccontato dei Matusallemme che si presume dormano nella regione e nel vecchio mondo, una conversazione incerta, raspanza, smarrita. L'Anatema e Abu Muhannad sono stati presto dimenticati. Comincio a intravedere un semplice fatto riguardo questa guerra: se c'è qualcuno che la controlla, una mano che la guida, devo ancora conoscerlo e temo che non esista.

11.9.2017 - DAMASCO

Dalla prospettiva di un sempliciotto, la guerra è estremamente sconcertante. Non si spalma sul conflitto umano con delle corrispondenze dirette. Sarebbe molto più facile se potessimo semplicemente dire che la Camarilla appoggia il regime in Siria e che il Sabbat è allineato coi ribelli. Invece esiste una rete d'influenza che lega e intorbidisce ogni possibile rapporto di alleanza mortale. La Camarilla ha influenza nel governo siriano, ma anche in molti gruppi ribelli. Noi abbiamo le mani in pasta nella macchina bellica statunitense, ma vale anche per il Sabbat e l'Ashirra.

Le cosiddette potenze coloniali occidentali hanno negato per secoli un'indipendenza politica a questa regione. Noi Fratelli, Camarilla o no, seguiamo il modello coloniale di cooptare e infiltrarci negli opposti fulcri di potere di una società per alterarli a nostro beneficio. Se i ribelli curdi sono utili per uno scopo, i terroristi dell'ISIS che li massacrano possono esserlo per un altro. L'unica fazione che ci interessa davvero è la nostra, e i mortali devono subirne le conseguenze.

I gruppi e le istituzioni mortali sono strumenti che i Fratelli usano per perseguire i loro scopi, meschini o profondi che siano. Quanto meschini l'ho scoperto quando ho avuto ordine di accompagnare la mia sire, Mathilde de Tournonnet, in alcune delle zone peggiori della guerra civile siriana.

Mathilde non è una pessima sire per me, ma è incredibilmente egocentrica. È una discendente prediletta di Hardestadt in persona, cosa che le offre un enorme (e immeritato) prestigio nella Camarilla. E dato che lei è in buona luce nel sistema, esso le garantisce privilegi insoliti.

Quindi come arriva a Damasco una discendente di Hardestadt? Con un jet privato e un seguito di venti servitori, assistenti e guardie del corpo. Sul campo, una compagnia di mercenari russi le ha fornito una scorta di cinquanta soldati. I miei alleati Ashirra avevano suggerito l'itinerario, ma quando si trattava di viaggiare eravamo semplici passeggeri.

Sembrava strano assistere a un tale sfoggio di potere e privilegi in una zona di guerra. Sapevo che la Camarilla mi avrebbe fornito ampie risorse per la missione, ma non su quella scala. Anche se i rischi peggiori toccano ad Anarchici e Autarchici, i comuni Fratelli della Camarilla non sono immuni alla minaccia della Seconda Inquisizione. Viaggiare è difficile e pericoloso, e gli aeroporti devono essere evitati a ogni costo a causa dei loro sistemi di sorveglianza.

Il fatto è che nel mondo esiste un altro gruppo che aggira regolarmente tali infrastrutture, vampiri a parte: gli straricchi. Il jet privato di un miliardario non è soggetto a rigidi controlli, e i più privilegiati della Camarilla ne traggono a loro volta beneficio. I più soffrono, ma coloro ai quali è concesso di accedere al sistema a livello dei miliardari possono ancora volare. A quanto pare siamo rimasti davvero in pochi.

Mathilde sembrava una regina in viaggio col suo seguito. Non ho mai capito se i russi che ci scortavano fossero Fratelli oppure no, ma si sono occupati delle questioni di sicurezza molto meglio di quanto avrei potuto fare io. Qualche mese fa, l'unica zona di guerra che avessi mai visto era l'Iraq da cui ero fuggito come mortale. Ora, a quanto pare, sono diventato un esperto.

Non ho mai avuto una risposta diretta sul perché la mia sire sia venuta in questa zona di guerra, ma ho capito questo: l'ha fatto per divertirsi e perché poteva. Si dice che il Richiamo convochi i più vecchi e potenti della nostra razza, perciò Mathilde ha sentito di doversi almeno scattare qualche selfie accanto agli edifici bombardati per suggerire che anche lei avrebbe potuto percepirla.

E naturalmente la Guerra della Gehenna, come la chiamano qualcuno, nonostante le minacce di Arconti, e Principi, è un forte argomento di discussione nella Camarilla. Lei era curiosa di vedere come fosse davvero. Il peggio è stato quando ha voluto andare a caccia. Non aveva mai cacciato in una zona di guerra prima di allora.

Ho visto un sacco di cose terribili. Quasi tutti i Fratelli che ho conosciuto sono mostri di qualche tipo. Ma ho provato un autentico disgusto, nonostante i legami del sangue, nel constatare come lei si sforzasse tanto solo per tormentare le persone più miserevoli di questo pianeta. Trasformare una zona di guerra in un parco giochi e un buffet privato è una delle attività preferite della Camarilla.

19.9.2017 - DUBROVNIK

Sono ancora vivo, nonostante tutto. Se volete trovare un luogo dove questa guerra si è incancrenita in un bizzarro panorama di avventure, spie e tradimenti, è questo. Capitava che non capissi se stavo incontrando un agente della Camarilla che fingeva di essere del Sabbat o l'esatto contrario. Per un po' mi è sembrato tutto un gioco: guidavo da un rifugio all'altro per conoscere persone i cui obiettivi e piani sembravano del tutto impenetrabili.

Dopo la Siria ritenevo di poter affrontare qualunque cosa. Questa superbia si è dimostrata pericolosa. Mancava solo un'ora all'alba. Stavamo preparando gli incontri della sera dopo nell'albergo dove si trovava il nostro rifugio, nei dintorni della città.

Qualcuno ha picchiato sulla porta e ha sbraitato in una lingua che ho immaginato fosse serbo. La mia alterigia doveva essere alle stelle, perché persino la

nostra scorta mi aveva avvertito di quelle incursioni notturne: bande armate che rapivano la gente e la trattenevano per riscatto. Avignon, maestro anziano Toreador, era scomparso con tutto il suo seguito dopo una visita analoga e nessuno l'aveva più rivisto.

Così ho aperto la porta. C'erano due persone, un uomo di aspetto burbero e una donna cogli occhi tutti neri. Entrambi Fratelli. La donna ha detto: "Non ti preoccupare, non ti faremo niente." Le guardie che avevamo messo in cortile giacevano in mucchietti informi di carne stiracchiata e uniformi militari.

Sarà anche stato stupido da parte mia, ma non mi aspettavo di venire faccia a faccia con il Sabbat, e di certo non su suolo europeo. Pensavo sempre che la Camarilla e l'Ashirra mi avrebbero protetto in qualche modo.

Mi sono girato per scappare, inciampando tra sedie e tavoli, in preda al panico. Ho visto sagome nere allungarsi sul pavimento verso i miei aiutanti, il sangue che spruzzava dappertutto, le loro urla di dolore l'ennesima lezione su ciò che accade a chi serve la nostra specie.

"Come vuoi. Giochiamo un po', allora", ha detto la voce della donna alle mie spalle, un po' seccata e un po' divertita.

Non ricordavo niente della pianta dell'edificio. Gli addetti alla sicurezza che mi avrebbero dovuto proteggere stavano gorgogliando e sanguinando a terra.

"Non mi puoi sfuggire. Ci sono ombre dovunque tu vada", gridava la donna.

All'improvviso qualcosa mi ha afferrato per il colletto della camicia uscendo da un buco nel soffitto, trascinandomi al piano di sopra. Fatima al-Faqadi ha bisbigliato: "Vediamo se riusciamo a tenerti vivo, vampiretto."

Ero così sbalordito dalla sua apparizione che sono rimasto lì a guardarla a bocca aperta. L'ultima volta che l'avevo vista stava facendo a pezzi il Sabbat a Baghdad. E adesso lei era lì, senza alcuna spiegazione.

"Aspetta novanta secondi, poi sali la scala e va' sul tetto. Ti raggiungerò lì", ha detto Fatima, poi è scivolata giù nel buco.

"Fatima, sei tu? Che lieta coincidenza." La voce della Sabbatica aveva il tono di chi prende in giro qualcuno a una festa. "Sono sempre stata una tua grande ammiratrice; siamo in debito con voi per aver ripulito dopo il nostro passaggio, in Iraq..."

Qualcosa ha interrotto bruscamente la donna; poi, una raffica di fucile d'assalto. Ho provato l'impulso di ficcare la testa nel buco per vedere cosa succedeva, ma ho ricordato le istruzioni di Fatima. Ho atteso un momento, ascoltando i rumori della battaglia, poi sono salito sul tetto. La mia testa è sbucata dalla botola proprio in tempo per vedere un uomo in divisa militare cadere di sotto. Forse un rincalzo del Sabbat, piazzato lì per intercettare chiunque tentasse la fuga.

Anche noi avevamo messo una guardia sul tetto, ma era morta, impalata su un'antenna satellitare.



In piedi su quel tetto, ho visto le prime luci del mattino baluginare all'orizzonte. Ero in una città che non conoscevo affatto, braccato dal Sabbat, e tutti i miei erano stati uccisi.

Si metteva male.

Poi Fatima è spuntata dal nulla e mi ha trascinato giù dal tetto.

Abbiamo passato due notti a nasconderci in una baracca grande come un capanno degli attrezzi. Ogni tanto le vacche del posto venivano a controllare e Fatima dava loro del denaro. Era sorprendentemente gentile con loro.

3.10.2017 - HERAKLION

Questa missione mi sta facendo ammattire. Credevo che il difficile sarebbe stato tornare a Baghdad, la città da cui ero scappato con fatiche considerevoli. O forse vedere tutte le sofferenze causate da guerre, dittatori, l'inesauribile fornitura di armi occidentali, gli attacchi dei droni americani e tutte le altre brutture che stanno uccidendo questo mondo. Ma il peggio è dover stare seduti in queste stanze con l'aria condizionata ad ascoltare i presunti capi di Camarilla e Ashirra pontificare sul fatto che la vera tragedia dei Fratelli sia che tutto il bene che fanno per l'umanità debba rimanere segreto.

Noi non siamo benefattori segreti. Siamo mostri, e temo che esistano mostri peggiori che ancora ci plasmano in silenzio nelle forme da loro volute.

Ho incontrato di nuovo Fatima al-Faqadi e lei mi ha parlato di una tomba, cosa che mi ha colpito. A volte penso che lei sia la mia unica alleata. Le ho finalmente chiesto perché mi ha salvato in Croazia, e lei ha risposto che mi seguiva fin dal mio arrivo a Baghdad. Ha detto che le dava qualcosa da fare dopo essere stata bandita dalla fazione eretica dei Banu Haqim che ora domina la sua antica dimora segreta: Alamut.

5.10.2017 - KHARTOUM

La guerra tra Camarilla e Sabbat servirà solo a fare del male ad altra gente.

Fatima mi ha fatto capire dov'è la soluzione a tutto ciò: proprio nelle tombe degli antichi per cui combattono le sette. Ha detto che se ero pronto ad abbracciare la saggezza dei Matusalemme, mi avrebbe mostrato qualcosa che nessun altro aveva mai visto prima.

Ho risposto che lo ero.

Abbiamo guidato per ore nel deserto, sterzando tra i crateri prodotti da un decennio di combattimenti. Finalmente siamo arrivati a un rudere eroso dal tempo ma non intaccato dalla guerra, e Fatima ha detto di fermarmi. Avevo lasciato in città i miei aiutanti e guardie del corpo, perciò eravamo solo noi due.

Fatima mi ha passato un badile e ha detto dove scavare, aspettando vicino all'auto mentre io passavo qualche ora a scoprire una lastra di pietra nascosta sotto la sabbia. Lei mi ha fermato e ha sollevato la lastra con una mano sola, spostandola il tanto che bastava per rivelare un cunicolo che scendeva sottoterra.

Discese le scale, ho cominciato ad afferrare l'enormità del complesso ipogeo nel quale eravamo entrati. Le scritte sui muri mi erano incomprensibili, pittogrammi di riti misteriosi che un archeologo avrebbe dato la vita per studiare.

Mentre Fatima camminava alle mie spalle, qualcosa in lei è cambiato. Ho capito che prima di quel momento avevo visto solo ciò che lei voleva che vedessi. L'umanità che le avevo attribuito era una menzogna. Lei non era come me. Scendevo verso un mostro antico in compagnia di un altro.

"Non posso procedere oltre", ha detto Fatima con voce atona e priva di ogni sentimento. "Il resto della strada dovrai farlo da solo."

31.10.2017 - VENEZIA

Con sorpresa di tutti, sono tornato per consegnare il mio rapporto ai lacchè dei Conciliatori. Ho percorso una zona di conflitti in cerca dei nostri anziani in guerra, ma è stato qui a Venezia che alla fine penso di averli trovati. I loro tirapiedi mi guardavano dall'ombra e sentivo incombere la loro presenza sulla mia mente e sulla mia anima. Non sono un Ventruè da molto tempo, ma anche prima dell'Abbraccio vi era nel mio sangue un senso di lealtà e onore. Ho declinato l'invito dell'Ashirra a unirmi ai ranghi dei suoi Giannizzeri; mi è divenuto fin troppo chiaro che la loro guerra non è la mia, nonostante le bugie magniloquenti che raccontano. Presto attraverserò Piazza San Marco affiancato dai miei compagni Arconti. Loro mi condurranno davanti ai nostri padroni, e saprò che anche loro sono là. Avignon,

Dymoke, persino Muhannad. Stiamo combattendo la guerra sbagliata, ma a chi commercia nel sangue importa poco, se il sangue versato non è il suo. Le tombe sono vuote. Siamo tutti degli sciocchi, oppure siamo arrivati troppo tardi.

Lascio questi appunti a un amico nella speranza che possano guidare altri alla verità e a risultati migliori. Io non ritornerò.

Ci dicono che il Sabbat la chiama Guerra della Gehenna, e così deve sembrare alle migliaia di Cainiti che vi si trovano in mezzo come parassiti o spettatori quasi inermi costretti ad assistervi da troppo vicino. Le zanne e i riflessi veloci non offrono protezione dalle improvvise piogge di alto esplosivo che cadono giorno e notte, e persino l'antica carne senza età si scioglie al calore infernale del fosforo bianco.

Quando le torri sono crollate e il Sabbat si è nascosto, abbiamo capito che erano pazzi e abbiamo occupato le loro città abbandonate. Ma allora i nostri anziani hanno cominciato a sparire; alcuni hanno proclamato pubblicamente di essere stati convocati dagli antichi in Oriente. La Camarilla aveva usato misure feroci per estirpare la credenza negli Antidiluviani e nelle ultime notti. L'antica tradizione di accettare nei suoi ranghi tutti i Fratelli è stata rinnegata, e la Camarilla è divenuta una comunità chiusa che accumula tutto ciò che può afferrare.

Chi è rimasto fuori è confluito nel sempre crescente numero degli Anarchici, i cui capi hanno tentato di spalleggiare le sommosse in Egitto, Libia e Siria, appoggiando le vacche contro i loro oppressori o cercando di eliminare i nemici Camarillici della Camarilla nella confusione.

Ci dicono che i più forti e antichi della nostra razza sono stati attirati in questa nebbia di guerra offuscata dal fuoco infernale. Chi può sapere quali altre potenze vi si nascondono? I cadaveri risvegliati della nostra antica storia Cainita? O solo i demoni del Sabbat profondamente trincerati nelle unità militari umane, che indossano divise delle Forze Speciali o le *kefyah* della resistenza locale? A noi, abbandonati in occidente, giungono poche informazioni.

Il Sabbat si è radicato per andare dall'altra parte del mondo, ma non sembra più nutrire alcun interesse per

il dominio delle città. Le corti del potere sono svanite in molti presidi della Camarilla, e se alcuni non sembrano averne risentito affatto, più di un Anziano ha bramato la pace del torpore o è impazzito nel tentativo di sfuggire al Richiamo. Ci dicono tutto questo... ma perché un esercito di Anziani avrebbe bisogno di lasciare i suoi rifugi per dirigere una guerra combattuta da pedine umane, quando le armate più potenti sono comandate dalle capitali sotto il giogo della Camarilla? Non potrebbe essere invece che gli Anziani abbiano semplicemente deciso di "svanire" senza perdere effettivamente il loro potere? Che il temuto Richiamo non sia una chiamata alle armi, ma un'esortazione a nascondersi dalla fame degli Antichi? Ad aspettare finché il sangue dei giovani non li avrà saziati fino a rimetterli a dormire, così che essi possano riprendere indisturbati le redini del potere? ■



È sempre tragico quando un membro giovane e motivato della Camarilla scompare per le macchinazioni di mostri antichi. Per fortuna Hassan Shadid aveva un aiutante che ha potuto consegnare ai Conciliatori i suoi appunti, quindi la sua missione non è stata vana.

La sventurata realtà della guerra è che quando un neonato intraprende un incarico pericoloso, esso può dimostrarsi fatale. Lui è morto per una buona causa, la causa della conoscenza e della comprensione.

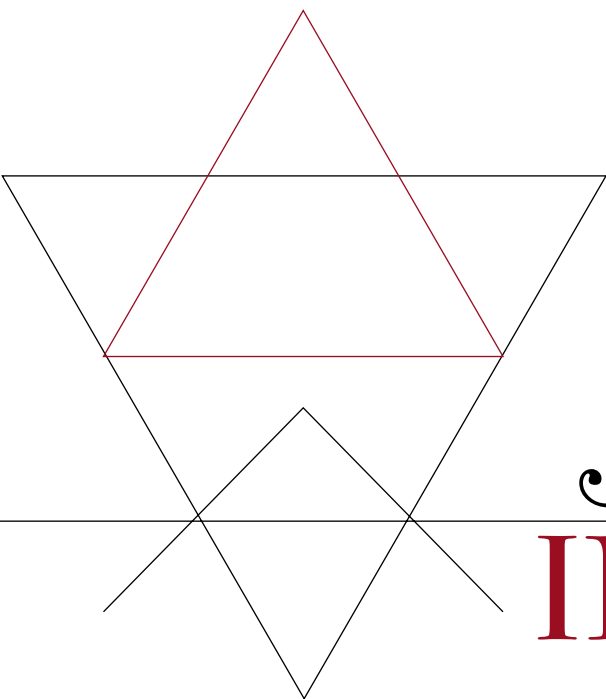
Un'ultima cosa: ti starai chiedendo del Richiamo. Lo sto sperimentando io stessa, perciò posso descrivertelo. Provo una sollecitazione a recarmi in Medio Oriente, ma è un sentimento che per me non è facile analizzare. Si tratta di una compulsione soprannaturale o solo di un sintomo del tedio che così tanti della mia età provano?

Non saprei dirlo. È proprio questo il problema dell'essere una pedina di creature più vecchie e potenti di te: non sempre ti accorgi che ti stanno manovrando.

Ovviamente, nel mio caso non si tratta di un comune stimolo a contribuire allo sforzo bellico, bensì qualcosa di assai più importante per la nostra setta e la nostra causa.







LA *seconda* INQUISIZIONE



So che non passiamo molto tempo insieme, anche se ti ho Abbracciato e introdotto nella Camarilla. Non mi conosci al di là di quanto ti ho detto io e dai pochi appunti che ti ho lasciato. Forse mi ritieni un mostro incurante che gioca con questioni di vita e di morte.

Ebbene, quando si tratta della Seconda Inquisizione, non mi sognerei mai di giocare. Quelli fanno paura, e devi prenderli molto sul serio. Altrimenti morirai davvero.

Voglio che tu apprezzi queste parole. Ho perso molti cari amici per mano dell'Inquisizione e sono quasi morta io stessa. A volte scordiamo il vantaggio che la Masquerade ci conferisce sui mortali. Dimentichiamo quanto la loro ignoranza li renda deboli. Ma quando scoprono la verità, non lo sono poi così tanto.

Non mi piace parlarne, ma sono scappata a stento da Londra quando la SI ha sferrato il suo assalto. Ero nel rifugio di un amico mentre sfondavano le porte. C'era luce del sole ovunque, e il mio amico è finito in cenere mentre tentava disperatamente di mettersi in salvo. Io sono rimasta gravemente ustionata, e dalle mie ferite loro hanno capito subito cos'ero. Cosa alquanto imbarazzante, me la sono cavata solo grazie alla mia velocità e alla conoscenza del sistema fognario londinese. Una volta ci abitavo, là sotto, e le fogne sono testimoni della storia.

Dopo il tramonto mi sono diretta all'aeroporto con l'intenzione di prendere a prestito il jet privato di Lady Anne, ma avevano confiscato anche quello. La stessa cosa è accaduta in innumerevoli altri rifugi. Tutti distrutti o invasi da vacche terrificanti. Ho subito capito che persino girare per le strade era difficile: le dannate telecamere che i mortali piazzano ovunque mi individuavano ogni volta che ci provavo.

Sono dovuta ricorrere ai miei trucchi più vecchi. Ho fatto finta di essere un'immigrata clandestina russa in fuga dalle autorità, e un caro giovanotto mi ha portata fuori città nel bagagliaio della sua auto. Ero così soverchiata dalla gratitudine che gli ho regalato l'anello che avevo con me da due secoli. La Seconda Inquisizione ha sterminato i potenti della società vampirica londinese. Ha fatto scappare Victoria Ash come un cane bastonato. Se proprio hai l'ardente desiderio di combatterla, fallo come un vampiro: in modo disonesto e da lontano.

SA



*Di Manfred Vaughn,
maestro d'armi*

Le nostre antiche tradizioni di controllo e obbedienza, e specialmente della Masquerade, sono lo scudo migliore contro il peggior pericolo che fronteggiamo da secoli: una nuova guerra di umani contro Fratelli, di cani da pastore contro lupi. Questa Seconda Inquisizione contrappone i nostri antichi nemici nel Vaticano, la polizia segreta e i guerrieri ombra di una dozzina di nazioni e cellule di cacciatori in altre decine, non solo alla Camarilla, ma a tutta la nostra specie. Ci combattono sotto lo schermo della Guerra al Terrore, celando le proprie azioni ai loro stessi capi nel nome di “prevenzione del panico” e “sicurezza operativa”. La SI ci è già costata molto a Vienna, a Londra e in altre stanze illuminate dal sole e sorvegliate da sgherri senza volto. Privati di risorse, intralciati nelle mosse, dobbiamo ora capire i nostri nemici, rintuzzare i loro attacchi e indirizzare il loro sguardo onnivagante su chiunque sia tanto sciocco da restare fuori dalla Torre d'Avorio.

I Nuovi Inquisitori

“Seconda Inquisizione” è una definizione artefatta, indubbiamente coniata da qualche dotato *Artiste* desideroso di enfatizzare il pericolo che affrontiamo, ricordandoci forse nel contempo che abbiamo già veduto cose simili in passato. Certo, per il Vaticano si tratta semplicemente della prosecuzione della Santa Inquisizione istituita

per estirparci dalla Cristianità ottocento anni or sono. Il Vaticano ha ritenuto necessario cambiarne il nome in Sant'Uffizio e poi nell'ancor più neutro Congregazione per la Dottrina della Fede, ma il fuoco degli inquisitori, per quanto abbia covato sotto la cenere per un po', non si è mai spento.

Similmente, gli inquisitori secolari mascherano il loro vero scopo dietro blande etichette stabilite per comitato. Attualmente, la SI opera nell'ambito della Task Force Intergovernativa di Reazione Straordinaria Antiterrorismo (TFIR-SA), ma il nome muta al vento della politica e delle maree burocratiche. Chiamiamola pertanto SI o Seconda Inquisizione a prescindere dal suo titolo ufficiale (o più probabilmente non riconosciuto).

Tale leggerezza nella nomenclatura ha anche l'effetto (senza dubbio intenzionale) di complicare la vita ai nostri agenti e ad altri potenziali investigatori. Ad esempio, le richieste di chiarimenti a norma di legge sulla libertà d'informazione non dicono mai che i membri fondatori del “Gruppo Unificato di Valutazione delle Minacce Internazionali Insolite”, ufficialmente scioltosi nel 2007, sono subito confluiti nel Comitato di Collegamento Multilaterale di Pianificazione Scenari Antiterrorismo.

Questo burocratico “gioco dei tre bicchieri” fa passare la SI da un patrocinio all'altro, trasferendo la sua giurisdizione e finanze da nazione a nazione, da enti civili a militari a clandestini, per poi ricominciare il ciclo. Il nucleo essenziale, tuttavia, resta lo stesso: cinque avversari im-

placabili che ci perseguitano tramite silicio e ombre, reggendo i guinzagli di un branco sempre più numeroso di feroci mastini.

Progetto Twilight

Ufficialmente il governo degli Stati Uniti non ha mai avuto un “Progetto Twilight”, né un programma unificato non ufficiale per la caccia al soprannaturale. Di tanto in tanto DEA, CDC, FBI, NSA o altre agenzie federali si sono imbattute nelle nostre attività e sono sopravvissute per approfondire le indagini. A cominciare dagli anni 1980, queste indagini hanno iniziato a sovrapporsi, dando origine a una rete informale di condivisione dati. Gli agenti nella rete le diedero il nome di Progetto Twilight, in riferimento non a quei romanzetti adolescenziali ma alla nota serie televisiva *Twilight Zone*.

Le nostre contromisure avevano fino ad allora fermato o cooptato quei “cacciatori dei cacciatori”, poi gli attacchi di al-Qaida a New York e Washington hanno cambiato tutto. La NSA, libera da restrizioni istituzionali, acquisì un controllo aggressivo delle comunicazioni elettroniche globali; la Svizzera consegnò i suoi documenti segretati all'Ufficio Antiterrorismo e Intelligence Finanziaria (UAIF) statunitense per stanare i finanziatori estremisti. Questi due sviluppi rinvennero schemi di attività anomala in alcuni conti correnti aperti da secoli: i nostri.

Chi ci aveva sempre avvertito di stare lontani da Internet e diffidare delle banche umane aveva previsto alla perfezione ciò che sarebbe accaduto di lì a poco. Le indagini dell'UAIF e le analisi del traffico della NSA penetrarono la Masquerade e le squadre della morte presero d'assalto i nostri rifugi. Forse, all'inizio, gli agenti segreti in prima linea pensavano di attaccare cellule di al-Qaida, ma presto i superstiti scoprirono le nostre vere nature. Da un giorno all'altro, i veterani del vecchio Progetto Twilight furono convocati a urgenti colloqui diurni nei soleggiati cortili di Washington. I loro superiori perdonarono o ripulirono ogni irregolarità passata e li promossero a capi di unità senza nome, con la silenziosa autorità di allestire ed eseguire improvvise incursioni all'alba.

Come già osservato, le specifiche del contributo americano alla SI restano difficili da individuare: alcuni Principi possono di certo aver tentato di indirizzare la NSA o l'FBI verso gli Anarchici e altri dissidenti, per poi coprire le loro tracce. Tuttavia, negli ultimi quindici anni il quadro generale si è chiarito e consolidato. Il budget militare e dei servizi segreti USA fornisce a questi cacciatori oceanici di denaro non rintracciabile, versati in conti illeciti o nascosti dietro righe di testo dal suono banale. Il nuovo Progetto Twilight include tre elementi principali: l'Ufficio di Consapevolezza Informativa (UCI) del Ministero della Difesa, un programma di accesso speciale NSA/CIA, nome in codice FIRSTLI-

GHT, e la ristrutturata Divisione Affari Speciali (DAS) dell'FBI.

L'Ufficio di Consapevolezza Informativa

Nel gennaio del 2002 un guerriero segreto veterano, l'ammiraglio John Poindexter, istituì una divisione interna della Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) allo scopo di stabilire la “Consapevolezza Informativa Totale” (CIT) di ogni possibile minaccia agli Stati Uniti. Qualunque programma sperimentale o dilettantesco sul libro paga della DARPA ricevette ingenti finanziamenti e l'ordine di analizzare ogni post o e-mail nell'Internet globale, identificare specifici sospetti a lunga distanza mediante radar a onde millimetriche e, cosa assai più nota, allestire un fugace “mercato a termine” per le analisi delle crisi.

Cosa per noi più rilevante, le sentinelle della CIT percepirono molto più di quanto immaginavamo possibile per semplici macchine e algoritmi: la correlazione casuale dei dati eliminò gran parte della foschia protettiva e dei dubbi che celavano le nostre attività. La squadra di Poindexter esaminò le anomalie in diverse manovre economiche e politiche su scala globale, finché non iniziarono a distinguersi i nostri contorni. Affiancando tali analisi ai nuovi profili finanziari dell'UAIF, l'UCI identificò una serie di risorse della Camarilla entro i consigli direttivi

di aziende e del governo americano. I nostri agenti furono lentamente tagliati fuori dal vero potere e dalle informazioni – di tanto in tanto addirittura rimossi chirurgicamente dall'America.

Poindexter aveva sfruttato la sua rete di risorse e cospiratori, risalenti all'epoca Reagan e ora divenuti influenti dirigenti degli organi di sicurezza nazionale. Costoro attivarono plotoni paramilitari della CIA, team di "specialisti di sicurezza" del NRO e persino una o due squadre speciali dei SEAL. Asserviti sotto Dominazione, dipendenti ghoul e persino qualche sciocco Ventruè disposto a "sporcarsi le mani" finirono per svegliarsi in siti segreti nei soleggiati (*troppo* soleggiati) tropici, invitati dietro tortura a rivelare ulteriori dettagli del "complotto terrorista vampirico" scoperto dall'UCI. Nell'ottobre 2003, prima che ci causasse danni irreparabili, riuscimmo a manipolare il Congresso e tagliare i finanziamenti all'UCI per violazione dei diritti civili. Purtroppo scoprimmo ben presto che non era possibile ripristinare la Masquerade.

I vari programmi UCI tornarono semplicemente a nascondersi tra le risorse segrete del Pentagono e proseguirono con diversi nomi. L'ammiraglio Roberto Farrier, successore di Poindexter e oculatamente scelto da quest'ultimo, continuò e accelerò l'opera del predecessore. Farrier sovrintende e gestisce personalmente le branche dell'UCI, facendone un progetto segreto gestito dal suo ufficio a Pearl Harbor senza supervisione del governo o del Pentagono. Indirizza i progetti DARPA più promettenti all'analisi anti-Fratelli, trasformando in armi le loro scoperte mano a mano che si rendono disponibili. Coordina inoltre gli attacchi americani ed esteri contro di noi, camuffando burocraticamente le operazioni come "missioni di addestramento" o "incursioni antiterrorismo". Non disponendo di una linea diretta all'autorità di comando principale, anche l'UCI ha dei limiti: qualche attacco di droni Predator o missile cruise lanciato da sottomarini, una brigata paramilitare confutabile, detenzione in una o due località segrete fortemente sorvegliate nell'Oceano Indiano o in Micronesia. Ma può attingere al finora illimitato budget americano per operazioni

clandestine e di sorveglianza, che investe senza ritegno in chiunque e qualsiasi cosa possa ridurre in cenere uno o più dei nostri rifugi.

FIRSTLIGHT

La prima ondata di attacchi UCI (nel 2002) arrecò la Vera Morte, tra gli altri, a una certa Xóchitl, aspirante maestra di spie residente nelle fogne di Ciudad Juárez. Si trattò forse del bersaglio più prezioso che l'UCI potesse colpire nell'intera Seconda Inquisizione, perché Xóchitl stava coltivando con cura la sua agente Dominata dentro l'NSA, il direttore associato Felicity Price. Scomparsa la sua padrona, Price riuscì a liberarsi dalla propria condizione – resta ignoto l'esatto metodo utilizzato, probabilmente escogitato dalla DARPA. Price "uscì dall'oblio" in possesso di nozioni di prima mano non solo sui Nosferatu, ma sulla struttura dei clan e le tradizioni della Camarilla, nonché di una fetta spiacevolmente ampia della nostra intera rete nordamericana. Si sottopose di buon grado a qualunque prova proposta dall'UCI, offrendosi persino volontaria all'esame degli specialisti della Società di San Leopoldo. Stabilita la buona fede della donna, l'UCI la restituì alla NSA con la carriera intatta e un'autorità molto ampliata.

Nel corso dell'anno successivo, Price collaborò con gli alleati della Società in seno alla CIA per fondare un Programma di Accesso Speciale capace di esaminare l'intero database dei servizi segreti USA in cerca di indizi di azione vampirica. Il risultato fu FIRSTLIGHT, un compartimento classificato ICE (Informazioni a Controllo Eccezionale) entro la burocrazia della CIA e dell'NSA. I dati affluiscono a FIRSTLIGHT da tutto il mondo, raccolti da satelliti, informatori e dall'incessante vaglio delle intercettazioni NSA. La squadra di Price



incorpora nuovi analisti nel FIRSTLIGHT solo a specifiche condizioni: come minimo ci si aspetta che lavorino in pieno giorno, sotto la supervisione di un Leopoldita o altro cacciatore informato. Questo collo di bottiglia nelle assunzioni è il più grosso punto debole di FIRSTLIGHT: non ci sono abbastanza cacciatori esperti per soddisfare la richiesta.

Price tenta di sopperire a tale mancanza con una

intensa scaletta di riunioni, di solito preparate in volo; la donna è infatti sempre a bordo di aerei che girano attorno al mondo in direzione ovest, presenziando a riunioni lampo presso piste segrete e basi militari e restando il più possibile alla luce del sole. Ogni riunione produce un nuovo incarico per FIRSTLIGHT: un altro di noi è preso di mira e segnalato per l'eliminazione a UCI, FBI o un ramo estero della SI.

Divisione Affari Speciali

Nei primi tre anni di operatività dell'UCI, i suoi analisti risolsero tra l'altro dozzine di omicidi e sparizioni fino ad allora ritenuti isolati. A quel punto, la rete di veterani del Progetto Twilight aveva ormai ricevuto licenza di dare la caccia alle stranezze, e qualcuno mise in contatto l'UCI con l'agente speciale incaricato Marcus Questor, sovrintendente della regione Sud della quasi

moribonda Divisione Affari Speciali. La DAS era partita come squadra di sterminio anti-Fratelli durante la guerra del Bureau ad Al Capone, poi era passata alle indagini sugli UFO e gli avvistamenti del Bigfoot negli anni '50 e '60: aveva quindi perduto il filo nella ristrutturazione post 11 settembre, distratta dalle inchieste paranoiche sui cosiddetti individui "imbevuti dai demoni".

Questor si servì delle informazioni UCI per chiudere storie di copertura plausibili una serie di casi ad alto profilo, lustrando le proprie credenziali burocratiche e incorporando segretamente gli aspiranti "Van Helsing" della vecchia scuola nella DAS, alle sue dipendenze. Nel giro di due anni fu promosso a vicedirettore, quindi a direttore generale aggiunto e infine a capo della Divisione. Il suo collegamento con l'UCI offre alla Divisione centinaia di indizi (purtroppo inammissibili in diritto), nonché un accesso diretto ai conti bancari compromessi e confiscati ai Fratelli quando il budget ufficiale viene ridotto.

La sede formale della DAS è la struttura della Divisione Servizi Informativi di Diritto Penale a Clarksburg, West Virginia, mentre archivi, centro di addestramento specializzato e arsenale sono nascosti in una base risalente alla Guerra Fredda nelle viscere di Blue Ridge Mountain. Gli agenti DAS operano in tutto il paese, di solito sotto copertura come semplici agenti sul campo dell'FBI. Questor ha deputato la Divisione alla caccia, la detenzione e le indagini sui Fratelli, lasciando la sua precedente specializzazione sui "crimini occulti" come schermo contro le ingerenze degli Affari Interni. La DAS funge anche da ufficio di collegamento formale dell'FBI con i partner internazionali della Seconda Inquisizione.

Il Gruppo Newburgh

Nel Regno Unito la SI opera attraverso il Gruppo Newburgh, un organo informale ma coeso di consiglieri ad alto livello nel Governo di Sua Maestà, guidato da Sir Simon Newburgh. Il Gruppo non ha mandato formale e a stento possiede una esistenza ufficiale – sospettiamo che nella sua fondazione vi sia la mano dell'Arcanum. Agendo tramite canali secondari, Newburgh dirige il Gruppo Unificato di Reazione alle Minacce in seno al GCHQ, l'agenzia britannica analoga dell'NSA. I servizi segreti inglesi, l'MI5, dà licenza al

GURM di agire sulla base delle informazioni raccolte dal GCHQ, in particolare dalla Cellula Operazioni Unificate creata per monitorare il traffico sessuale e le vendite illecite nel Dark Web; la sovrapposizione tra le nostre attività e tali commerci è piuttosto sostanziale, come certo saprete.

O almeno lo era prima che il GURM iniziasse il suo lavoro. Newburgh o i suoi mandanti nell'Arcanum trovarono infatti un convinto assertore nel capitano Ishaq Khan della Polizia Metropolitana. Le nostre registrazioni sono comprensibilmente lacunose, ma il figlio e la figlia di Khan scomparvero in circostanze che potrebbero implicare un coinvolgimento dei Fratelli. (se furono Abbracciati, ancora non li abbiamo trovati). Appoggiato da Newburgh, Khan è stato promosso al comando dell'Unità Antiterrorismo, Sezione Operativa Speciale 13 della polizia londinese. Sulla carta, la SO13 si è fusa con la precedente SO12 nell'ottobre del 2006 per formare il nuovo Comando Antiterrorismo, SO15. In realtà, però, lo zoccolo duro della SO13 di Newburgh continua a essere un'unità indipendente con l'esclusivo compito di braccare e distruggere i Fratelli in Inghilterra. Rinforzati dai commando del SAS e dai Royal Marines quando è necessario, e protetti dal GCHQ e dal segreto di stato, gli "sterminatori" della SO13 hanno bruciato virtualmente tutti i rifugi di Londra. Nel novembre 2013, la SO13 scoprì il luogo dove riposava la stessa Lady Anne – ricorderete senz'altro la foto di Khan che reggeva la sua testa mozzata.

Dopo aver ufficialmente "ripulito" Londra, la SO13 ha rivolto la sua attenzione alle altre città inglesi e cominciato a fornire gruppi di investigatori – talvolta di sterminatori – alle missioni della SI in altre parti d'Europa e altrove. Le risorse di Newburgh nel GCHQ si sono da tempo collegate alle loro controparti nella NSA. Come nazioni partner nel gruppo dei Cinque Occhi, UK e USA integrano regolarmente spionaggio e informazioni ricavate dal programma ECHELON di sorveglianza elettronica globale. Felicity Price aggiunse con gioia il GURM agli elenchi di distribuzione di FIRSTLIGHT, e presto lei e Newburgh identificarono spiriti affini negli altri paesi dei Cinque Occhi: Canada, Australia e Nuova Zelanda. I loro team di cacciatori-sterminatori fioriscono sull'esempio della SO13, finanziati dall'UCI o dal denaro confiscato ai Fratelli.



Ottava Divisione

Se la vecchia Unione Sovietica era in linea di massima gestita dai Brujah, il loro principale braccio esecutivo era il KGB. Il ministero rivale, i servizi segreti dell'Armata Rossa noti come GRU, rimase sotto il controllo del KGB fino agli sconvolgimenti del 1990-91. Tuttavia, come dimostrò il collasso dell'URSS, il controllo dei Brujah e del KGB era tutt'altro che assoluto. Entro il GRU, l'opposizione nascosta al regime Brujah iniziò dapprima in modo informale. In qualche momento degli anni 1970, il generale Ieronim Arkhipov, comandante del Quinto Direttorato del GRU preposto allo spionaggio militare, creò una sezione segreta per identificare e isolare l'influenza del KGB nell'Armata Rossa. Quella sezione, l'Ottava Divisione (восьмое управление), scoprì infine la verità sugli Anarchici sovietici e – ipotizziamo – entrò in azione.

In quale misura, se esistente, l'Ottava Divisione svolse un ruolo nella caduta del Partito Comunista, la disintegrazione dell'Unione Sovietica e la campagna di disinformazione su Baba Yaga resta sconosciuto. Di certo il GRU non ha alcun incentivo a svelare il proprio ruolo nello smantellamento del suo stesso governo, e ha molto da temere dai suoi nuovi padroni. L'influenza Brujah rimane pervasiva ai livelli più alti del Cremlino, dove ex colonnelli del KGB con archivi traboccanti di segreti diventano oligarchi e capimafia con miliardi da spendere in bustarelle.

Di sicuro fu qualcuno vicino a Putin a organizzare nel 2009 le brusche dimissioni del capo del GRU Valentin Korabelnikov, che era stato il pupillo del generale Arkhipov. Senza l'appoggio e la protezione di Korabelnikov, l'Ottava Direzione – segretamente affiliatasi alla SI nel 2004 – era stata costretta a ridimensionare le sue attività.

Se prima poteva spedire soldati Spetsnaz armati di paletti in qualsiasi rifugio dell'ex Unione Sovietica, ora l'Ottava Divisione risparmia le sue “missioni di addestramento” per i bersagli più preziosi e urgenti. Le principali eccezioni sono in Ucraina e Siria, dove può agire nella nebbia delle operazioni militari segrete russe, sebbene quei teatri presentino i loro rischi. Per mitigarli, l'Ottava Divisione subappalta e dirige svariate cellule dei cacciatori ortodossi noti come Akritai. Rimanere operativi nonostante i tagli, dopotutto, è uno dei tratti che i servizi segreti russi condividevano con noi da molto prima che i ribelli li cooptassero.

BOES

I Lasombra e i Toreador lottano da secoli per il Brasile, con l'eccezione della “Città Carnevalizia” di Rio de Janeiro, aperta a tutti i clan. Che la reazione delle vacche sia stata provocata dai conflitti o dalla fame insaziabile dei Fratelli, la risposta si è scatenata con fuoco e spade. Gli agenti della polizia brasiliana la cui fede o odio superavano le ingenti bustarelle misero insieme spessi falconi di persone scomparse, brutalizzate, rapite e dissanguate. Forse diretti dalla Società di San Leopoldo, mentre le città e le regioni brasiliane creavano squadre scelte di polizia negli anni 1980, essi costituirono il loro personale *Batalhão de Operações Especiais Secretas* (BOES), il battaglione segreto per operazioni speciali.

Finanziato dapprima tramite risorse confiscate alla malavita e poi dal denaro sottratto ai Fratelli, il BOES ha infiltrato *comandarias* di cinque o sei uomini nella polizia militare o nelle squadre speciali di São Paulo (ROTA), Belo Horizonte (BOPE), Rio de Janeiro (BOPE), Vitória (BME) e altre città. Queste *comandarias* esplorano una città per mesi o anni, mappando i territori e le attività dei Fratelli. Fatto ciò, le squadre di “riserva volante” del BOES entrano in azione, distruggono quanti più bersagli possibile nello stesso momento e cominciano a ripulire la città un isolato alla volta, se occorre.

Dato che per i primi decenni il BOES si è concentrato sulle città non affiliate alla Camarilla, le sue incuriosizioni ci hanno dato poche preoccupazioni. Anzi, non vi sorprenderà imparare che furono diversi Principi Toreador a mettere il BOES sulle tracce dei loro rivali. Ma quando la Società di San Leopoldo incorporò del tutto il BOES nella SI, esso divenne una minaccia importante anche per le nostre attività. In alcuni casi, i plotoni del BOES hanno decenni di esperienza nella caccia, più di qualunque altra forza combattente umana del pianeta. I migliori veterani tra loro addestrano e radicalizzano le nuove reclute nelle “*Sagradas*”, (le Consacrate, così chiamano le loro unità), smussando le armi del dubbio e dello shock della nostra razza. Con l'appoggio militare degli Stati Uniti e i finanziamenti dell'UCI, è solo questione di tempo prima che il BOES espanda le sue operazioni fuori dal Brasile: in effetti, è probabile che le sue *comandarias* siano già attive a Bogotá, Caracas e Luanda.

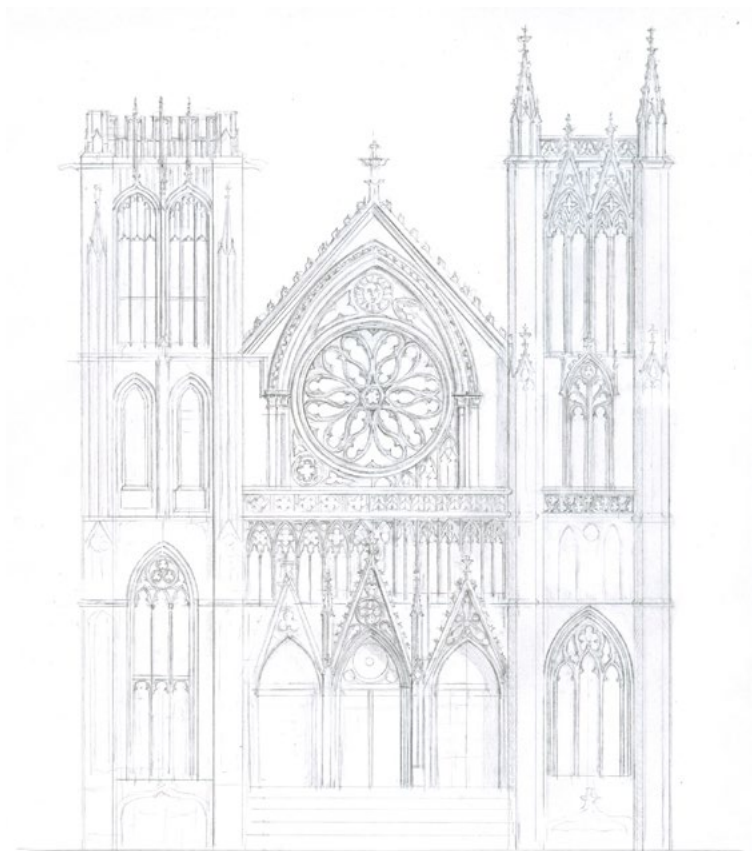
Società di San Leopoldo

Nucleo autentico dell'Inquisizione cattolica, la Società di Leopoldo – o San Leopoldo – ci perseguita senza interruzioni sin dal 1231, quando fu fondata da Leopoldo di Murnau e papa Gregorio IX. Le sue sorti sono andate altalenando in base alla nostra negligenza: alla fine, l'incremento nell'efficacia della Masquerade riuscì a convincere persino la Chiesa che i crociati Leopolditi non erano altro che pazzi superstiziosi. Nel XX secolo, il Vaticano tagliò definitivamente i suoi canali formali di patrocinio e sostegno finanziario, smistando tutte le energie clandestine nei suoi centenari servizi segreti, la Santa Alleanza (dal 1930 nota come "l'Entità"). Privata del mantello di fede e patrocinio, la società era ormai avviata alla disintegrazione per conflitti e frammentazioni interne. Ma in seguito all'aumento di violazioni della Masquerade, è purtroppo ritornata forte.

Una fanatica austriaca di nome Ingrid Bauer, la cosiddetta "Vergine di Ferro", ascese nel 1998 alla carica di Supremo Inquisitore e iniziò una vera e propria crociata contro di noi. Anche prima che l'esercito americano entrasse nella sfera dell'inquisizione, le truppe d'assalto del Gladius Dei della Bauer bruciarono un rifugio dopo l'altro con il napalm, in rituali *auto-da-fé* concepiti tanto per rafforzare la determinazione della Società quanto per indebolire noi. Riattivò i contatti della Guerra Fredda tra l'Entità e la CIA, e con l'esercito USA tramite ufficiali di collegamento italiani e polacchi nella NATO. Quando l'NSA e l'UCI scoprirono le nostre tracce, gli agenti di Bauer erano già pronti a guidare gli analisti alla loro comprensione.

Gli americani ripagarono decuplicati gli sforzi di Bauer, fornendo alla Società di San Leopoldo equipaggiamento di grado militare (in particolare granate a razzo termobariche e visori a individuazione di massa), nonché qualche miliardo non tracciabile per il sacchetto della questua. Ora Bauer può tagliare fuori o corrompere le fazioni rivali nella Società, dedicandola interamente al coordinamento e svolgimento della Seconda Inquisizione.

Poco dopo la sua nomina nel 2005, papa Benedetto XVI riportò la Società sotto il controllo del Vaticano, ricanonizzandola e integrandola con cura nell'Entità e nella Chiesa. Oggi esiste formalmente come prelatura personale dedicata a San Leopoldo, santo patrono d'Austria (tale riconoscimento retroattivo dev'essere stato fonte di gran-



de soddisfazione per Bauer). Il suo vescovo guida l'intera Entità sin dal 2007. A livello operativo, la sezione Gladius Dei della Società funge da Gruppo Operazioni Speciali dell'Entità (GOSE). In precedenza, l'Entità si occupava principalmente di spionaggio generico e usava la CIA e altri agenti confutabili per le azioni dirette; l'aggiunta del Gladius Dei ha fornito al Vaticano un'autentica capacità di svolgere direttamente operazioni segrete. A differenza del resto dell'Entità, ma come l'Opus Dei (con e attraverso il quale i Leopolditi lavorano spesso), la Società di San Leopoldo può reclutare maschi e femmine, sebbene i suoi amministratori di alto livello siano oggi tutti esponenti del clero cattolico.

Forse papa Benedetto si è dimesso nel 2013 per proteggere la Società dai nemici nella Curia e altrove, o forse l'ha fatto per fungere da suo vescovo a tempo pieno, con Bauer al comando del ramo operativo. Dal 2005, il GOSE ha reclutato non solo la *crème* della Guardia Svizzera, ma anche soldati delle forze speciali di fede cattolica in tutto il mondo, schierandoli in prima linea nelle crociate della SI. I soggetti ancora più radicali, agenti non ortodossi e altre "mine vaganti" della vecchia

Società sono diventati il nucleo della Squadra X del GOSE (o “Squadra 10” per il pubblico secolare), una forza di reazione rapida con base nel Vaticano. Dotata delle armi più moderne, di una fede incrollabile e delle testimonianze di otto secoli di caccia, l'Entità controllata dai Leopolditi costituisce la spina dorsale della Seconda Inquisizione. Affinché i Fratelli possano sopravvivere, sarà necessario sgominarla.

Partner di Secondo e Terzo Grado

Nell'ultimo decennio, la SI si è allargata oltre i suoi cinque membri nucleari. In aggiunta agli altri tre paesi dell'ECHELON affiliati a FIRSTLIGHT e al Gruppo Newburgh, altre cinque nazioni hanno fornito abbastanza informazioni o forza fisica per conteggiarsi come “partner di secondo grado” e avere un posto al tavolo durante le riunioni di pianificazione.

I servizi segreti francesi (DGSE) avevano già creato un sistema di identificazione delle minacce chiamato Emeraude al momento dell'affiliazione. Il tenente colonnello François Senghor aveva notato che le anomalie rilevate da Emeraude combaciavano stranamente, tra tutte le cose, con i profili delle “minacce segretissime” stilati dal Cabinet Noir del cardinale Richelieu. L'appoggio di FIRSTLIGHT ha permesso a Senghor di creare il programma Calcédoine in seno al DGSE, costringendo alla fuga François Villon e cominciando a ripulire Marsiglia dai Fratelli. Nel 2011 Calcédoine ha esteso la sua sfera di influenza all'Africa, al seguito delle truppe francesi schierate in Mali, Niger, Gabon e Costa d'Avorio.

Israele e Svezia sono saliti a bordo grazie ai contatti di FIRSTLIGHT nei loro servizi segreti. L'Unità 8211, israeliana, ricostruisce i viaggi degli anziani diretti alla Guerra della Gehenna e passa le informazioni a FIRSTLIGHT, in modo che la SI possa attaccare le città lasciate sguarnite (da cui l'importanza di stabilire una solida successione nella Camarilla in una città prima di obbedire al Richiamo). Il G-Kontoret svedese (“Ufficio-G”) opera nell'ambito del misterioso organo militare-clandestino di spionaggio del paese, dopo aver riaperto i vecchi schedari del T-Kontoret fondato nel 1946 dallo studioso dell'occulto (e possibile membro dell'Arcanum) Theodor

Palm. Accanto al Gruppo Newburgh e alla Società di San Leopoldo, esso offre un sempre più ingente contributo alle ricerche della SI.

Disponiamo di poche o nessuna informazione sulle unità della SI nel controspionaggio difensivo giapponese e nell'agenzia di servizi segreti polacca ABW, ma possiamo presumere che l'UCI e i Leopolditi fungano da “partner anziani” nell'allestimento di azioni in Asia Orientale o Europa dell'Est. Vista la frequenza e l'intensità delle incursioni ai nostri danni in Giappone e Polonia, comunque, appare evidente che le due agenzie ricevono regolarmente informazioni e denaro dalla SI.

A livello individuale o di squadra, la Seconda Inquisizione ha infiltrato agenti e cellule in tutte le principali nazioni occidentali e alleate militari degli USA, ma non vi ha ancora generato comandi decentrati di cacciatori specializzati. Detto ciò, è solo questione di tempo prima che tali comandi emergano sul campo anche lì. Nello specifico, ci aspettiamo che appaiano in Germania (dove i tumulti berlinesi potrebbero averne già scatenato la nascita), Corea del Sud, Cecoslovacchia (La Squadra 4 del GOSE è già schierata a Praga per una “operazione di pulizia”), Colombia, Giordania, Italia, Uganda, Spagna (che possiede ottime capacità di spionaggio elettronico per le sue dimensioni) e Filippine (dove le squadre della morte del presidente Duterte includono già gruppi casuali di cacciatori). Pressioni politiche o instabilità locali impediscono – per ora – alla SI di ricevere piena cooperazione da Turchia, Thailandia, India, Nigeria e Messico, benché rientrino tutte nei casellari FIRSTLIGHT e nei registri di assegnazione UCI del prossimo decennio.

Cacciatori e Prede

Così come noi dobbiamo, sopra ogni cosa, attenerci alla Masquerade, lo stesso devono fare i nostri nemici. La Seconda Inquisizione non può semplicemente dichiararci guerra aperta, arrostarci in combattimenti urbani e ammassarci in campi di concentramento, principalmente per due motivi: primo, la Camarilla ha ancora potenti alleati nei governi della SI (e i Brujah li hanno in Russia). Noi controlliamo aziende, senatori, giornali, stazioni televisive e intere nazioni – pertanto, la sicurezza operativa richiede di mantenere segrete le operazioni persino ai loro padroni putativi. La facilità con cui abbiamo ufficial-



mente smantellato l'UCI ne è un costante promemoria. Secondo, la SI ha meno vantaggi rispetto alla Prima Inquisizione: non controlla le anime di coloro che presumibilmente protegge, perciò non può attenuare la loro paura di noi. Annunciare una "crociata contro i vampiri" nelle notti moderne causerebbe il panico globale e forse il crollo di uno o più di quei governi i cui erari e soldati vengono reindirizzati alla SI. Peggio ancora, dal punto di vista dei cacciatori, non potrebbero prevenire la sciocca o egoistica interferenza di potenziali "movimenti per i diritti civili dei non morti", "negoziati con una nuova specie", "opportunità di conoscenza" o qualsiasi altro pretesto le vacche potrebbero usare per continuare a esistere come tranquilli animali da macello. Neppure il papa può informare i suoi cardinali della vera minaccia: quanto più debole si rivelerà la mano di un burocrate senza volto ai piani inferiori del Pentagono?

In Che Modo ci Perseguitano

Pertanto, la SI deve dissimulare le sue cacce come esercitazioni o azioni di Guerra al Terrore, o servirsi

di alleati confutabili come la Società di San Leopoldo e gli Akritai. Il DAS potrebbe avere raggiunto un accordo con gli "imbevuti" superstiti e servirsene per dare la caccia a noi in cambio del diritto all'anonimato. La SI potrebbe anche, nelle città dove la giustizia del Principe è debole o carente, sfruttare contro di noi il masochismo o i cosiddetti Fratelli "indipendenti". Dopo le disastrose incursioni di Detroit nel 2012, però, la SI ha abbandonato tale tattica e ha preferito vivisezionare i Fratelli tanto sciocchi da uscire dall'ombra. Oggi, quando la SI usa i nostri simili contro di noi, lo fa tramite intermediari o semplicemente per fornire l'ubicazione dei rifugi a entrambe le parti di una faida.

Ciò evidenzia un forte vantaggio di cui gode la SI: la completa e totale padronanza della rete informatica globale e la propensione a sfruttarla a nostro danno. La ridicola SchreckNet è crollata quasi subito sotto gli attacchi dell'NSA: gli umani cresciuti nella cultura del silicio battono facilmente in astuzia antichi topi di fogna con patetiche ambizioni da "hacker". Quella miniera di dati, grazie alla pernicioso abitudine di custodire anche i segreti degli altri clan, ha fornito agli specialisti di FIRSTLIGHT e GURM la base per le loro mappe di analisi di rete. Per ogni città del mondo, ora la SI si è fatta almeno un'idea generale delle nostre



attività negli anni 1990 e i primi 2000.

Ogni connessione stabilita tra due di noi può potenzialmente apparire come link su queste mappe; con un numero sufficiente di link, un analista del controspionaggio può ricostruire lo schema anche senza comprenderne il vero significato. Fu così che la SI capì che la cappella Tremere di Vienna era uno snodo cruciale delle nostre attività, pur ritenendola il “quartiere generale mondiale della cospirazione vampirica” anziché il centro delle attività di un singolo clan. A prescindere dalle errate percezioni, tuttavia, nel 2008 l'UCI, il BOES e la Squadra X del GOSE riuscirono ad annientare la Prima Cappella tramite una miscela tuttora ignota di sacre reliquie e munizioni ad alta perforazione tellurica. Il sito di quella “atrocità terroristica” è rimasto interdetto fin da allora, e la SI mantiene una presenza burocratica permanente nell'ufficio viennese Crimine e Narcotici delle NU.

La SI ricava ulteriori dettagli per le sue analisi di rete esaminando email, telefonate e praticamente ogni altra forma di comunicazione elettronica. Gran parte delle analisi preliminari è svolta da FIRSTLIGHT, coadiuvato dal GURM e dall'Unità 8211. La capacità di intelligence elettronica del GRU rivaleggia con quella dell'NSA, e l'Ottava Divisione esegue le sue analisi e missioni in modo indipendente, fornendo un utile (benché raramente apprezzato) raffronto incrociato coi risultati di FIRSTLIGHT.

La SI tenta anche di canalizzare i nostri movimenti. Di rado interferisce coi viaggi degli anziani verso il fronte della Gehenna, limitandosi a prevenire gli spostamenti tra città. I prototipi di “caoscopio” introdotti nel 2004 sono ora divenuti gli “Ixoscopi”, leggermente meno affidabili ma assai più facili da produrre in serie, incorporati negli scanner a onde millimetriche negli aeroporti di tutto il mondo. Una squadra di supervisori della SI verifica i riscontri dei “corpioneutri” e informa i cacciatori in zona oppure, se necessario, le forze dell'ordine locali. Esistono Ixoscopi portatili, ma per ora sono per esclusivo impiego da parte degli agenti sul campo della SI. La sola eccezione è Londra, dove i sistemi a circuito chiuso incorporano adesso tecnologia ixoscopica su feed speciali diretti alle postazioni di controllo del GURM.

Avendo ricostruito le nostre attività e rapporti, e dopo averci imprigionati nelle città senza la guida degli anziani, la SI può passare alle operazioni di “bonifica”. A Londra, in Brasile e ora a Praga, gli inquisitori hanno colpito simultaneamente quanti più rifugi possibile, benché non tutti quelli che avevano identificato. (Lo scopo finale, di nuovo, è quello di costringerci ad andare in luoghi da loro già mappati). Poi, se è politicamente o tatticamente fattibile, dopo l'incursione la SI passa al rastrellamento isolato per isolato con elicotteri e Ixoscopi montati su camion.

Per coglierli alla sprovvista e per placare interessi specifici, la SI sferra attacchi chirurgici ogni volta che uno di noi (di solito una coterie Anarchica) diventa troppo maldestro o assetato. Per queste azioni è schierata una squadra di cacciatori, e se necessario uno o due ufficiali della SI vengono inseriti in un drappello di forze speciali militari o polizia. Le incursioni partono all'alba o a mezzogiorno, a seconda della situazione tattica locale; persino i ridicolmente fiduciosi GOSE

e BOES non osano affrontarci di notte. Qualsiasi superstite (ghoul, mortali o Fratelli chiusi dentro bare e simili) viene rinchiuso dentro stanze assolate per essere interrogato e subire poi la combustione finale davanti a un prete dal ghigno sardonico.

Cosa Dobbiamo Fare

La minaccia è autentica, ed è fatale. Ma non è esistenziale, non se riadottiamo le verità che cinque secoli fa ci consentirono di sopravvivere alla prima Inquisizione. Dobbiamo dare un giro di vite alla Masquerade dovunque sia possibile. Camuffare le nostre azioni da crimini comuni, le nostre nutrizioni da semplici scomparse o traffico di esseri umani. Resistere alla tentazione di pavoneggiarci fuori dall'Elysium. Prelevare i nostri fondi dalle banche a gestione elettronica e convertirli in oro, droga e contanti. Sparire da Internet e sbarazzarsi dei dannati cellulari, tornando ai messaggi consegnati a mano o alle voci della notte.

Dobbiamo continuare a cooptare le comunità dei servizi segreti, specialmente quelle già minacciate dalle accampate pretese di autorità e territorio da parte di agenzie estere col pretesto della Guerra al Terrore. Dobbiamo corrompere i legislatori (o i loro dipendenti con troppo potere) che teoricamente sovrintendono alle agenzie patrie degli inquisitori. Non possiamo indebolire direttamente i servizi di intelligence; da essi dipendiamo a nostra volta per informazioni e controllo delle vacche. Ma dobbiamo riprenderne saldamente le redini. In tal senso, possiamo offrire la promessa di potere e conoscenza, nonché più concrete ricchezze materiali e gratificazione di desideri.

Nel breve periodo, possiamo indirizzare l'attenzione della SI sugli Anarchici o il Sabbat. Lasciamo che siano i nostri mastini, per una volta. A livello ideale, perseguendo il Sabbat la SI si ritroverà invischiata nella Guerra della Gehenna... e di certo la propensione dei militari a impantanarsi oltremare può essere sfruttata a nostro vantaggio. Parlando di americani, possiamo rivolgere le altre fazioni della SI contro i loro boriosi fornitori d'armi. Bauer pensa che la sua divisione dovrebbe occupare il posto d'onore, e il Gruppo Newburgh può irritarsi nel ricevere ordini da una ex colonia. Storicamente

diffidente (e giustamente ricambiata) da americani e Vaticano, l'Ottava Divisione funge ironicamente da ago della bilancia nelle loro divergenze; non dovrebbe essere impossibile piazzare false piste in qualche rifugio allo scopo di fomentare dissensi.

Infine, dobbiamo fare in modo che la SI proceda col piede sbagliato. Colpiamoli dove si sentono al sicuro, inviamo esploratori e persino coterie dietro le loro linee: a Londra, per esempio. Gli inquisitori sguazzano nei soldi e nelle risorse confiscate dai nostri forzieri: facciamogli trovare "contabili" volenterosi che incoraggino illeciti, peculato e tradimenti. Convinciamoli che uno dei loro ha disertato per noi: se riuscissimo a persuaderli a scatenare una caccia alle streghe contro loro stessi, sarebbe un risultato efficace e raffinato.

Per tutti i compiti di cui sopra, vi sprono a considerare i sangue debole come possibili strumenti: spesso possono resistere alla luce del sole e forse persino confondere una rilevazione ixoscopica. Bramano promozioni nei nostri consigli e sono disposti a eseguire missioni pericolose senza cavilli. Hanno bisogno di nuovi territori dove cacciare: quale miglior dono di un terreno che devono riconquistare? Inoltre, naturalmente, possiamo permetterci di perdere un numero qualsiasi di sangue debole, se così facendo potremo indebolire i nostri nemici. Essi non hanno mai smesso di essere una risorsa sacrificabile... ■







LEALTÀ *e* ORDINE

Una sopravvivenza feudale. Un'associazione a delinquere. Una conglomerata globale. La Camarilla abbraccia queste e altre modalità. Ogni membro della Camarilla crede di assistere alla vera forma della nostra setta e si infuria con gli sciocchi miopi che non sono d'accordo. Eppure, la Camarilla è sopravvissuta per mezzo millennio. La Torre d'Avorio si erge ancora, anche dopo la perdita di due pilastri fondamentali – e proprio ora i suoi architetti gettano nuove basi per rimpiazzarli. Gli immortali che tengono insieme la setta indicano due fondamenta ancora più profonde: *Ordo et Fides*, Lealtà e Ordine.

Alberto Pineda Villa alias "El Borrado", luogotenente di Fiorenza Savona, premier Ventrue facente funzioni di Città del Messico, si rivolge a una coterie appena assegnata là:

Ne avete sentito parlare tutti. Anarchici che non possono permettersi neppure un catetere IV per lo spuntino di mezzanotte dicono: "Perché devo unirmi a una setta se sono destinato a vedermi piovere merda addosso?" Io chiedo a loro: "Perché sguazzate nella merda senza mo-

RAPPORTO #196

GERARCHIA E PERMEABILITÀ DELLA TORRE

Questo gruppo di corpineutri è troppo coeso per le semplici azioni "osserva e cattura". Hanno i loro codici, linguaggi e rifugi, e le analisi concordano che abbiamo perso il fattore sorpresa.

- La Divisione Storia ha ricavato quanto segue dall'interrogatorio prolungato del Soggetto #37, dopo avere consultato [CENSURA] della Divisione Psicologia:
- La Torre opera in base a una gerarchia pseudomedievale con analoghi codici medievali di obbligo feudale.
- L'ambizione interna non si estende al di fuori del gruppo, ma si concentra sulle rivalità intestine. Ciò differisce dagli schemi storici della politica medievale, suggerendo un attaccamento culturale alla società, possibilmente contratto subito dopo l'infezione.
- Indottrinamento e imposizione della lealtà restano costanti, sebbene la disciplina vera e propria rimanga arbitraria; un altro parallelismo con i culti.
- Analogamente, tra i corpineutri appena reclutati, la lealtà è rivolta verso i corpineutri "superiori" prima che verso l'individuo stesso.

L'esistenza di tali legami gerarchici spiegherebbe perché è così difficile estirpare informazioni o scoprire debolezze di questo gruppo, e sottolinea di nuovo il valore di un informatore infetto inserito nel gruppo per agevolare la raccolta di dati sulle sue dimensioni e risorse disponibili.

tivo?" La risposta che non vogliono sentire è questa: possono arrampicarsi fuori. Potete farlo tutti. Io sono qui per offrirvi una scala.

Certo, quella scala ha dei pioli. I pioli sono etichettati. Si chiamano rispetto, intelletto, obbedienza e il primo piolo, il primo fottuto piolo a cui dovete aggrapparvi, e dovete tenerlo ben stretto, si chiama lealtà.

"La lealtà è di per sé una ricompensa", dicono i dirigenti che non possono permettersi di aumentare lo stipendio al personale. Essa crea le proprie ricompense, perché quando l'afferrate, vi permette di salire sulla dannata scala. La Camarilla protegge i suoi. Difendiamo le nostre città dai nemici, vendichiamo un Principe assassinato – cazzo, abbiamo vendicato il fottuto Sceriffo della merdosa Lawton, Oklahoma, e non pagherei neanche cinque pesos per farla bruciare fino alle fondamenta.

Perché Fiorenza ha pagato molto di più per bruciare una manciata di stronzi in balia della Bestia? Chiedete voi. Perché quando proteggiamo le nostre risorse creiamo debiti, rispondo io. Debiti che ci sono dovuti. Per sempre.

Forse in questo momento la Camarilla vi sembra cinica, ma bisogna tener conto del quadro generale. Siate fedeli alla Cama, e la Cama sarà fedele a voi. Ed è per questo che nessuno dei miei rivali, vivo o morto, sarà mai tanto stupido da attaccarmi di nuovo.

L'opinione di Ambrus Maropis, consulente di sicurezza della Camarilla per i domini europei:

La lealtà non è cosa di cui andare fieri. Non è moralità. Non è

RF14-14 #196

neppure una scelta. È una semplice questione di fisica: essa tiene insieme la Camarilla, e la Camarilla ci fa restare verticali e mobili.

Voi non sorvegliate il traffico dell'Inquisizione, perciò non conoscete i dettagli. Io sì, e posso dirvi che la SI è molto più attiva nei domini Anarchici. Proprio mentre parliamo sta facendo piazza pulita in parte della Russia e in mezza California, sciamia sul Brasile e ha sullo scacchiere almeno una dozzina di attacchi su scala cittadina. Se foste autorizzati a conoscerle, vi direi le cifre.

Però eccovi un numero: due. È il numero dei suoi attacchi riusciti nei domini della Camarilla negli ultimi quindici anni. Certo, sono stati commessi degli errori, ma i responsabili hanno pagato, e ora conosciamo i loro schemi e possiamo usarli contro di loro. Sempre che non permettiamo alle avversità di dividerci.

La lealtà funziona perché funziona la Camarilla. La Torre è ciò che vi permette di svegliarvi nel vostro rifugio e non in una stanza assoluta a Porto Rico. Se ne uscite, restate da soli.

Il Legame di Sangue

La Camarilla preferisce coltivare la lealtà senza ricorrere al Legame di Sangue. Il Legame non dà garanzie: anche l'asservito più docile può rivoltarsi contro il suo regnante, per caso o per passione.

I sire della Camarilla generano infanti Camarillici. I sire Anarchici generano infanti Anarchici.



Molti Fratelli temono il Legame di Sangue. Pensano che esso eroderà il loro libero arbitrio e li renderà schiavi, costringendoli a perdere il controllo delle loro emozioni.

Sono stata Vincolata molte volte. Mano a mano che i decenni scorrono via, non sono nemmeno sicura di ricordarle tutte. Si ama, poi accade qualcos'altro e si dimentica. La persona a cui eri Vincolato muore, o il Legame si assottiglia con il tempo.

Spesso crediamo che il Legame dia il controllo, ma non è strettamente vero. Lo usiamo per controllare i nostri schiavi di Sangue, certo, ma essi sono tenuti a bada anche dalla precaria immortalità conferita dalla Vitae. Amano, ma hanno anche bisogno del Sangue per rimanere giovani e sani.

Nel caso dei Fratelli, un sire può Vincolare i suoi infanti, ma rischia di confondere il loro bisogno di protezione e guida con la necessità del Sangue. Il sire può reggere le redini, ma essere cieco all'avidità che le strattone, e incapace di fermare la sete invidiosa che non riesce a vedere.

Se qualcuno molto più forte di te è legato al tuo Sangue, potresti pensare di avere un vantaggio. Ma è davvero così? Perché quell'anziano vi si è arreso? Di cosa aveva paura, e cosa ti succederà se la sua paura – o il Legame – dovesse affievolirsi? Alcuni anziani cercano questi rapporti, bramosi di percepire di nuovo la passione e i turbamenti di un'autentica storia d'amore. Ormai incapaci di provare quelle emozioni, essi sperano che il Legame possa ridare il calore che hanno perduto.

In tali situazioni, potresti beneficiare della protezione dell'anziano e addirittura crogiolarti nella sua infatuazione per te... finché non vuole tenerti tutto per sé e controllare ogni tua mossa. Il tuo Sangue ha potere su di lui, ma per tutti gli altri versi è lui ad avere potere su di te.

Tegyrius e io avremo potere reciproco l'una sull'altro, naturalmente. C'è solo da chiedersi se chi ha organizzato tutto crede di detenere un potere analogo su di noi.





Leges Coterium, per Mithram, 1638 A.D. (traduzione in vernacolo di Neillson)

1. Solamente un Principe, con la benedizione dei Primogeniti, può formare una coterie.
2. I membri devono pronunciare un Giuramento di Coterie ai compagni ed è loro strettamente proibito contrarre un Legame di Sangue reciproco.
3. La coterie deve avere un'Ombra che le offra consigli di lealtà e si faccia carico della sua condotta.
4. Ogni membro della coterie è responsabile per le azioni di tutti gli altri: "Sarete tutti giudicati insieme."
5. I membri della coterie devono abitare in un rifugio comune e lontano dai loro sire.
6. Quando è chiamata a farlo, la coterie deve difendere e proteggere la Camarilla da ogni provocazione.
7. Per diventare ancillae, i membri della coterie devono superare insieme le Sette Fatiche.

L'Abbraccio produce un Legame, inculca una fiducia innata nel mostro che vi ha appena traditi. Basterebbe la Sindrome di Stoccolma a tenere in riga gran parte dei novellini, anche senza il Sangue.

I più vecchi tra gli anziani conoscono i limiti del Sangue. Nei secoli esso cambia, seguendo il proprio flusso. Alla luce della Gehenna, è meglio tenere in riga i subalterni con la paura e le ricompense, ricorrendo al Sangue con giudizio e parsimonia.

I consigli di Missulena, autoproclamato "Supremo Orrore d'Australia":

La pratica è semplice come avvicinare al capezzolo la bocca di un bimbo. Il neonato sa di averne bisogno, ma non sa come si fa a bere. Occorre lasciare che lo scopra da solo, così la volta dopo non glielo dovreste insegnare di nuovo. Non vorrà mai smettere.

Questo è il vero piacere, vedere illuminarsi di una tale gioia il suo viso semplice dagli occhi sgranati, sapere di avere in mano quella gioia e di poterla distruggere con un solo pensiero.

Avere un giocattolo privo di intelletto, uno schiavo adorante, forse può andare bene per una settimana. Ma come un bimbo, alla fine vorrete che impari a camminare e parlare per conto suo. Oppure, nel vostro caso, nel modo in cui lo avete educato. Ciò richiede una guida ferma, insegnamenti rigidi e sì, anche punizioni quando frigna e disobbedisce.

Così si educa un infante. Così si crea la lealtà.

"Quando fai una promessa alla Camarilla, ci si aspetta che tu la mantenga, piccola." Missulena guardò torvo la giovane vampira che tremava tra i due Arconti dai volti impenetrabili, le guance rigate dalle lacrime di sangue che le scendevano dalle orbite bruciate. "Le promesse sono ciò che ci mantiene integri! Il Legame di Sangue è l'ultima risorsa, perché a che vale la lealtà imposta, quando una sola parola dovrebbe bastare, eh?"

Missulena scrutò a lungo la neonata davanti a lei, godendosi la situazione. "Ora la tua bocca è chiusa. Forse avresti dovuto tacere anche la settimana scorsa, quando hai svelato alla feccia Anarchica il percorso del Principe dal suo rifugio all'Elysium. Immagino che ti serva un promemoria."

Gli Arconti facevano la guardia, silenziosi come la

novellina, in attesa. Lei aveva permesso che uno di loro restasse nel suo rifugio dopo il suo arrivo a Sydney. Ma non importava. Erano fedeli all'Orrore.

Accettò il suo destino e aprì la bocca per accogliere il pollice sanguinante dell'Orrore, sentendo il suo Sangue denso sulla lingua. Missulena lasciò lì il pollice per un po'. "Forse ti chiederai il motivo di tanta clemenza e generosità. Anzi, sono certo che lo farai. Se avessi spifferato agli inquisitori invece che alla marmaglia Anarchica, sarei stato costretto a punirti sul serio."

La novellina annuì senza volerlo. La vitae di lui le scendeva in gola, portando con sé la lealtà. Lealtà a Missulena. Lealtà alla Camarilla che lui rappresentava. Ripensò a ciò che aveva fatto per tradirlo, per deluderlo, e per poco non vomitò per il disgusto di se stessa. Leccò il dito dell'Orrore, poi cominciò a succhiare, sapendo che Missulena avrebbe fatto sparire per sempre il ricordo della sua infamia.

Coterie

Post su Sunburst di Little Lamb:

"Se diventi un lupo solitario, ti abatteranno come un lupo." Non l'ha detto il mio sire, ma mio padre. Aveva ragione. Mi manca, e la sola ragione per cui penso ancora a lui, qui in un buio più nero del nero, è perché ora ho una nuova famiglia, e questo mi aiuta a ricordare la vecchia.

Da neonati, tentare di cavarsela da soli nella società dei Fratelli è un esperimento estremamente rischioso, che quasi mai si conclude con successo. Persino gli Anarchici hanno imparato che devono stare insieme per sopravvivere, per quanto lo addobbino di ciance ideologiche sulla "solidarietà". Nella sua forma essenziale, una coterie non è una comune, bensì una condizione necessaria per la sopravvivenza darwiniana in una società di predatori.

Ovviamente, la Camarilla ha rivestito l'idea dei propri colori. Quando gli Alti Clan detenevano lo scettro, promulgavano "Leggi di Coterie" e giuramenti altisonanti ormai quasi del tutto scomparsi nelle notti

moderne. L'inerzia e il caso hanno tenuto in auge la vecchia regola (intesa per tenere insieme la Camarilla nei suoi primi anni) che una coterie deve includere membri di almeno tre clan. I Principi odierni in genere permettono di ignorare questa norma e analoghi residui, però. Una coterie disposta a unirsi in base a qualsiasi termine e in qualunque composizione può servire comunque il Principe, dopotutto.

Quasi tutti i regni della Camarilla aderiscono a qualche forma dell'antico Debutto nell'Ombra: nell'Elysium, i sire di buona reputazione presentano

i loro infanti al Principe, che li riconosce come neonati della Camarilla e li assegna a una o più coterie. I Principi tradizionalisti (o che vogliono essere considerati tali) possono ancora esigere un giuramento o assegnare alla nuova coterie una Fatica (chiamata anche missione o cerca) da completare in cambio di tale riconoscimento. Anche nelle corti meno formali, il Principe nomina un'Ombra se la nuova coterie la richiede.

La tradizione della coterie, tratta da "Il Legame della Consanguineità", di Carmelita Neillson:

Le coterie sono le unità irriducibili dell'attività sociale dei Fratelli. Spesso un evento presumibilmente inspiegabile diviene chiaro quando si capisce che i Fratelli in esso coinvolti erano compagni di coterie secoli addietro. Per mantenere il controllo, la Camarilla deve tenere conto di queste lealtà sotterranee. Gli appunti di un mio predecessore lo chiariscono nettamente, almeno per gli standard del 1862:

In tempi lontani ora dimenticati, le coterie formavano Legami di Sangue le une con le altre, ma la pratica portò alla rivolta dei giovani contro i vecchi, in quanto creava lealtà più forti tra neonati che tra neonati e anziani, clan e Camarilla. Per impedire che ciò accada di nuovo, il Legame di Sangue è ora scrupolosamente riservato solo ai Fratelli più anziani, che possono servirsene per proteggere se stessi e la setta. Non dovremo più permettere ai giovani di unirsi contro i vecchi, perché in tale unione risiede la dissoluzione di ogni nostro antico legame.

Il Sangue fa di voi un clan La lealtà fa di voi una coterie

Coterie Ereditarie

Oltre alle coterie appena fondate, esistono gruppi il cui lignaggio risale alla Convenzione delle Spine o persino al passato medievale. Tali coterie “ereditarie” ricordano le società segrete di vecchio stampo o le confraternite di Eton o Harvard. In teoria, ogni “classe diplomata” di neonati inizia i nuovi membri della coterie prima di essere promossa al rango di ancilla. I riti di iniziazione sono in genere lunghi e dolorosi, spingendosi fino alla tortura nelle coterie ereditarie più prestigiose.

Gli ex membri di queste coterie spesso considerano le iniziazioni alla stregua di eventi sociali, tornando nel regnum del loro Abbraccio per i festeggiamenti. Spesso partecipano come tormentatori o per richiedere una Fatica in cambio dell'ammissione. Una volta iniziata, tuttavia, una coterie ereditaria può rivolgersi ai suoi tormentatori per contatti, informazioni, influenza e favori a corte o altrove nella società dei Fratelli. Alcune coterie ereditarie ricevono (dopo l'iniziazione) risorse accumulate in decenni o persino secoli: un rifugio segreto, tomi occulti o servi ghouls.

Rafforzare le Alleanze

“Io servirò te, mio Maestro, fino alla massima estensione dei miei tendini e fino alle ultime scorie della mia anima umana. A te offro ogni mio sacrificio e tutta la mia lealtà. A te offro la mia fede. Giuro di essere il tuo compagno nel dolore e nella speranza; i tuoi travagli ricadranno su di me.”

La lealtà tiene insieme la Torre. L'ordine la plasma. Ma l'architettura della Torre cambia gradualmente – con glaciale lentezza – quando le colonne vecchie cadono e se ne aggiungono di nuove; così come il mondo cambia attorno a essa, esigendo nuove aggiunte e misure di sicurezza. Ma neanche la struttura feudale della Camarilla è mai coincisa alla perfezione con le linee pulite del progetto originale, sovrapponendo alleanze e accordi segreti che hanno via via aggiunto all'edificio contrafforti e segrete.

Non sono età, Generazione, titoli o lignaggio a

determinare appieno l'ordine della Torre. I Principi più giovani disprezzano i più vecchi di loro nelle città più povere; un Conciliatore trova impossibile rimuovere un Arconte che si è fatto una reputazione sul fronte della Gehenna, e gli eredi di Hardestadt credono ancora che il Circolo Interno si riunisca solo col loro permesso. Chiunque di costoro può garantire o limitare le posizioni degli altri. Il passaggio del tempo e lo sgretolarsi dei muri non fanno che complicare l'insieme. Neonati che si aspettano o una gerarchia medievale fossilizzata o una linda organizzazione aziendale si ritrovano smarriti nel dedalo di corridoi della Torre. Non cercate di capire cos'è davvero la nostra setta, o a cosa somiglierebbe se fosse disegnata su carta. Essa è molte cose allo stesso tempo e non esiste una mappa affidabile da trovare, ma solo guide con diversi gradi di disposizione ad aiutarvi. No, prendete nota solo della forma generale della Torre, e non chiedete mai chi dovrebbe regnare su di essa, ma solo chi ha giurato fedeltà a chi, e in che modo.

Giuramenti Immortali

Illustrati da Marcel, Seguace di Set, Primogenito mandatario di Chicago:

Che cos'è un giuramento, infante? Una promessa? Una dedica? Pensaci. Se ti chiedo di pronunciare un giuramento al tuo clan, a me o alla Camarilla, cosa ti stiamo chiedendo davvero?

I mortali giurano sulle loro vite effimere o sugli insignificanti nomi delle loro madri. Noi giuriamo sulla sola vita che abbia vero significato, quello immortale. Con noi ogni giuramento dura un'eternità, a meno che colui al quale fu prestato non lo revochi. Non dimenticarlo.

Noi giuriamo sul Sangue, e il Sangue ascolta e fa da testimone. E anche se il Sangue non lo va a dire in giro, puoi star certo che un Araldo lo registra, e ne puoi uscire con la stessa facilità con cui usciresti dalla tua vita. Con la stessa identica facilità.

I giuramenti hanno molte gradazioni, codificate dal nostro buon Primogenito Crizia. Egli ci ha lasciato per recarsi a Oriente, ma il suo codice rimane a guidare i nostri artigiani. Persino i Conciliatori, che possono spezzare i vincoli dei giuramenti in caso di bisogno e al servizio della setta, a volte si trattengono dal contraddire Crizia. Forse hanno giurato di non farlo.

GIURAMENTO DI SERVIZIO

In ginocchio, un Fratello offre a un altro i suoi servigi come seguace, reggente di un dominio, capitano in battaglia. Questo è il più antico dei nostri voti, sacro nel regnum una volta pronunciato, a meno che il Principe non lo revochi. Quando Kristof Hutter fuggì da Vienna mentre la Cappella cadeva, rinnegò il suo Giuramento di Servizio e rinunciò pertanto alle sue fortune e terre.

GIURAMENTO DI SANGUE

È il voto dell'infante al proprio sire, dello studente al suo maestro. Crizia scrive correttamente che entrambe le parti sono vincolate, che il maestro deve tutelare il suo allievo, per esempio. Il Sangue vuole che i suoi segreti si tramandino alle nuove Generazioni, e talvolta i Conciliatori ne avvallano i desideri. Fu il caso di Marisa Namur, che ebbe accesso alla biblioteca privata del suo Reggente quando egli rifiutò di istruirla, e che in cambio si appropriò di svariate pergamene rare.

GIURAMENTO DI MORTE

Chiamato anche favore cruciale dagli ottimisti, questo voto proclama la disponibilità a morire al servizio di un altro. Chi presta tale giuramento riceve dovuto rispetto e favori minori dagli altri impiegati del loro padrone comune, un vero e proprio bacio prima della morte. Questo giuramento è spesso pronunciato per comprovare l'intenzione davanti al pericolo, ad esempio da una coterie al loro Primogenito appena prima dell'assalto a un Principe tiranno.

GIURAMENTO DELLA TORRE

Quando un nuovo membro viene accolto nei ranghi, giura di rispettare le Tradizioni e obbedire ai Conciliatori. Spesso il Principe lo esige dai neonati quando vengono presentati a corte. Se un infante prodigo ritorna all'ovile dopo una scappatella con gli Anarchici, pronunciare il Giuramento della Torre è un buon modo di suggerire che ha compreso il suo errore, ma per dimostrarlo sul serio non dovrà limitarsi alle semplici parole.

GIURAMENTO DI CENERE

Questo voto è pronunciato solo a un Conciliatore prima di essere inviati in una missione suicida. Chi affronta la Morte Ultima ha diritto a cortesia e rispetto da tutta la Torre – e se compie la missione e sopravvive, può definire la propria ricompensa. Se invece sopravvive senza completarla, la Torre distruggerà lui e la sua prole traditrice. Conosco solo tre Fratelli sopravvissuti dopo avere prestato un Giuramento di Ceneri, e uno di essi chiese soltanto di essere dimenticato e cancellato da ogni documento, proprio come se lo avesse violato. Non disonorero la sua richiesta svelandone il nome.



Età e Generazione

Discorso di Talley, Segugio del clan Lasombra, in visita diplomatica a New York, davanti a un pubblico rapito di giovani neonati:

Non molto tempo fa la Camarilla negava l'esistenza degli Antidiluviani; ora va in guerra per proteggerli, dimostrando che persino gli anziani possono essere capricciosi e comportarsi come pivelli Crepuscolari. Mi permetto di scherzare, dato che sono tra amici. Sappiamo tutti che coloro che bilanciano la freddezza dell'età con il tepore dell'umanità sono i migliori della vostra grande setta. Possiamo essere d'accordo sul dissentire in certe cose, almeno per un po'.

Per ora vorrei darvi qualche consiglio. Un vampiro riceve molto dalla vicinanza a Caino, specialmente nella vostra Camarilla, ma la Generazione non garantisce esperienza, abilità o influenza. Così come l'età non garantisce la saggezza. Entrambe offrono potenziale, ma senza addestramento, un novellino di Settima Generazione le buscherà sempre dall'anziano di Dodicesima con secoli di pratica. Bisogna sapere cosa fare coi propri vantaggi per poterne fare buon uso.

Restate in circolazione abbastanza a lungo e sarete più vicini agli dèi che agli uomini e donne. Date al Sangue il tempo di addensarsi e siate furbi quando scegliete la vostra strada e i vostri amici... Quand'ero giovane io, già appena creati eravamo dei semidei. E ci crogiolavamo in quel potere, permettendogli di divorarci. Forse in queste notti è diventata la nostra debolezza, ora che combattiamo per resistere agli ordini dei nostri dèi, i padri e le madri crudeli che ci precedono di qualche Generazione.

Il mio consiglio a voi, infanti della Torre, è prepararvi per ciò che verrà. Già adesso i vostri poteri esigono un alto prezzo. Invecchiando ne chiederanno sempre di più.

“L'età batte la Generazione. L'astuzia batte l'età. Il rispetto batte tutto.”

– ATTRIBUITO A AL CAPONE, VENTRUE DI OTTAVA GENERAZIONE, INFANTE DI LODIN

NOTA: secondo almeno un testimone presente alla conversazione, Capone in realtà disse “Il potere batte tutto.” — C.N.

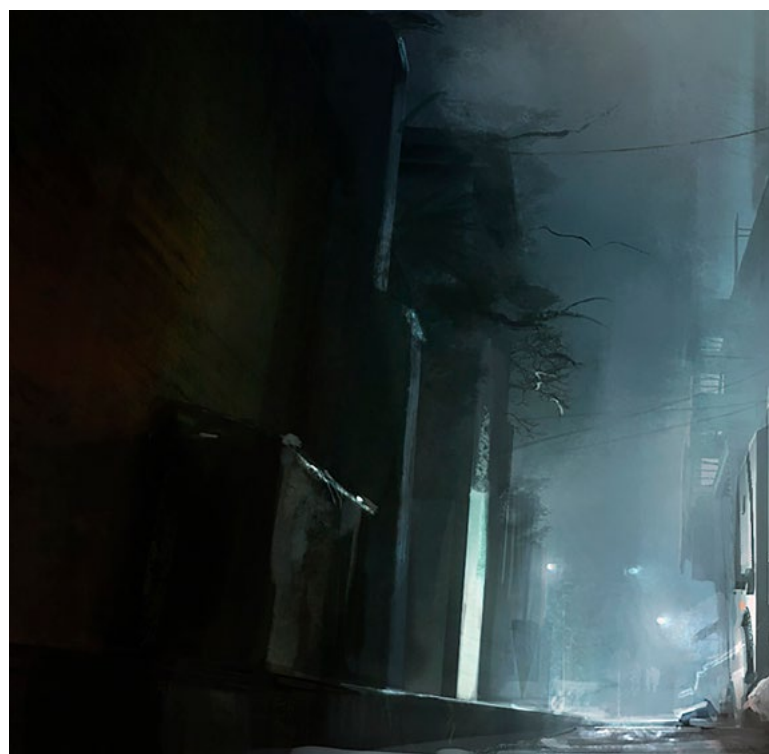
Riflessioni di Mayumi Shibasaki:

Dicono che appartengo alla Decima Generazione. Non serve che mi dicano che sono uno dei Fratelli più potenti di Tokyo.

Non fraintendete: la mia famiglia è antica ed eccellente, il nostro Sangue inattaccabile. Ma quando incontro un altrettanto eccellente e cortese Sangue Blu e lui dice: “Sono Hiroshi, infante di Shinobu, pro-infante di Heihachi Kuriyama”, faccio forse ricerche sulla sua genealogia? No, mi presento a mia volta e nessuno dei due ne sa più di prima.

Ovviamente non mi metto a discutere con i Noddisti nelle loro chiese sotterranee: forse essere più vicini a Caino ha davvero una grande importanza spirituale. Ma Caino nasconde segreti anche al più fervente tra i suoi discepoli.

Si dice che gli Stregoni o gli Assassini abbiano magie capaci di individuare la Generazione nella Vitae, ma preferirei essere incenerita che dare loro da assaggiare una goccia del mio sangue. E potremmo fidarci di cosa ci direbbero, se lo facessimo? La stregoneria è inaffidabile, e gli stregoni lo sono ancor di più.



Giustizia

L'hai fatta davvero grossa, ragazzo." Decker si alzò dalla sedia mentre gli altri Fratelli guardavano. Secondo le sue regole, l'accusato era libero di stare in piedi senza catene e di parlare in sua difesa. Decker lo permetteva perché non temeva i colpevoli ed era devoto alla Camarilla. Era importante mostrare alla gente che la Camarilla crede nella libertà in sicurezza, e quale luogo migliore del tribunale?

"Non tre, ma quattro testimoni hanno dichiarato che ti sei trasformato in un lupo del cazzo proprio in mezzo alla cazzo di Brady Street, con tante vacche quante cazzo se ne potevano contare. Non sono molte le cose che faccio rispettare in questa città, ma la Masquerade è una di quelle. Mi addolora sul serio farti del male, ma cosa vorresti che facessi?" Decker incrociò le braccia e tamburellò teatralmente su un piede, mentre la giuria composta da membri della Camarilla si godeva lo spettacolo.

L'accusato sollevò il mento e fronteggiò il suo sire, guardando Decker negli occhi. "Io... io so che non mi crederai, ma ho visto qualcosa di vecchio, qualcosa... di antico e inumano.

Mi guardava da una finestra e mi ha spaventato. La mia Bestia è... quello l'ha obbligata a prendere il controllo.



RAPPORTO #182 LA GIUSTIZIA DELLA CAMARILLA

Il Soggetto #50 si è consegnato a noi spontaneamente. (Si veda il Rapporto #182-D per l'analisi retrospettiva delle lacune di sicurezza.) Secondo la sua testimonianza scritta, la società della Torre gli ha bruciato la lingua per aver venduto segreti a un gruppo rivale, e il "Segugio" che ha eseguito tale medievale sentenza gli ha anche cavato gli occhi con un cric arroventato "per il suo sguardo irrispettoso".

Il gruppo lo ha poi inchiodato a una grata di ferro battuto sul lato est di [CENSURA] affinché fosse distrutto dai raggi del sole (si veda la versione aggiornata del Documento Diagnosi di Base #3). Il soggetto è riuscito a liberarsi e a barcollare all'interno di [CENSURA].

La Divisione Psicologia ha sottolineato la contraddizione tra il bisogno di segretezza della società (e il forte interesse ideologico per essa; si veda il Rapporto Psi-Op #1109) e questo potenzialmente rivelatore atto di vendetta primitiva.

Il Soggetto #50 ha confermato che altri "principi" dispongono condanne diverse in altre città: l'esecuzione privata, la sepoltura da vivi e l'esilio ne sono esempi tipici.

L'interrogatorio prosegue entro i consueti protocolli di [CENSURA].

RF14-14 #196

Lyon

ATTIVO 28 MINUTI FA

Hai sentito?**Domani sera la Cama tiene una specie di conclave a Villa Florentine.**

Sì, ho saputo.

Stai alla larga e non parlare di cazzate del genere qui.

Sai bene chi c'è in ascolto.

Certo, certo. Senti, ma non sarebbe un posto perfetto per colpirli?**Come a Parigi o Vienna?**

Uno. Quelli non eravamo noi. Due. Cazzo, no. Ai conclave ci sono tutti i pezzi grossi. Non possiamo competere con la loro potenza di fuoco.

Ma che bravo Gangrel addomesticato, già steso pancia all'aria con la gola scoperta.**È il momento giusto per sbarazzarsi di un Conciliatore, ciccio!****Andiamo, su.****Ho anche quegli speciali proiettili incendiari...**

"No" significa no, cazzo. Se vai avanti con 'sta storia, dirò a tutti che sei stato tu.

Così mi fai venire ancora più voglia di provarci.**E va bene.****Domani non ci si diverte.**

Ti chiedo solo di investigare le proprietà sulla Brady. Fai di me ciò che vuoi." L'infante tornò ad abbassare gli occhi.

Un'ondata di mormorii si diffuse nel tribunale, prima che Decker alzasse la mano per zittirla. "Lo faremo senz'altro, ragazzo. Te lo prometto. So che non è stata colpa tua se ti sei trasformato quando non dovevi. Tu sei più furbo di così. Purtroppo però devo essere coerente. E questo episodio ci insegna che non hai abbastanza autocontrollo per resistere ai nostri nemici."

Decker lasciò pesare le parole prima di emettere il verdetto. "Sei esiliato a Minneapolis. Li ho avvertiti che stai arrivando. Da quelle parti sono più rigidi, ma imparerai a comportarti come si deve nella Camarilla. Ti ho concesso una cazzo di grazia, perciò mostrati riconoscente."

Mentre la giuria si scioglieva e il suo infante se ne andava senza dire una parola, Decker si afflosciò sulla sedia e si rimise il berrettino dei Brewers. La sua corona, per così dire. Sapeva che la corte lo avrebbe accusato di nepotismo. "Che vadano affanculo." Se non poteva mostrare clemenza, a che serviva la Camarilla?

Il Conclave

Relazione di Ambrus Maropis:

Dunque volete ospitare un conclave, e siete stati abbastanza svegli da trovarmi. Congratulazioni, avete superato la prima prova. Avete le risorse per assumervi per gli aspetti logistici e di sicurezza. Seconda prova superata. Avete il buonsenso di chiedermi consigli. Tre su tre.

Potrete mandarmi più tardi l'elenco degli ospiti. Prima di tutto: perché questo conclave? Dovete processare qualche malfattore famoso? Avete pizzicato un altro Principe che disertava con la scusa del Richiamo? O qualche folle neonato ambizioso ha provato a dar fuoco all'Elysium, come a Bogotá qualche anno fa?

O forse avete in mente qualcosa di più grosso: un'autentica adunanza di re e regine, potenti Principi che tramano strategie di guerra, Conciliatori che coordinano la politica, roba del genere. Dovrei dirvi fin da subito che se sperate che partecipi anche il Circolo Interno, sperate invano. Del resto io so chi mi chiederebbe di allestire quel conclave, e non siete voi.

Un conclave di giudizio tende a essere rigido e formale. Un castello, un tetro complesso industriale, un brutale promemoria sul fatto che la Camarilla

abbia il potere e l'accusato no. Se quest'ultimo è un Matusalemme, a proposito, dovrete farmelo sapere – quelli richiedono catene speciali e bisogna pagare gli Stregoni separatamente. A proposito: per solo mezzo litro del sangue versato, penso io a sbarazzarvi del guscio vuoto.

Un gran conclave dovrebbe avere un tono diverso, specialmente se volete qualche celebrità come ospite o aperitivo. Opulenza, parchi privati e stile da mafia russa: intrattenitori mortali di spicco (non compresi nel menù), alta moda Degenerata, i miei addetti alla sicurezza garantiti. Per le annate esotiche posso fornirvi un contatto nell'Apparato Circolatorio. Calcolate diverse notti per questi eventi. Se volete superare la Convenzione delle Spine, quintuplicate il budget.

Perché spendere tanto? Per spiegare senza parole la loro posizione ai Fratelli che non invitate. Per impiantare un piccolo seme di paura: di cos'hanno parlato quelli che mi sono superiori? Persino i conclave di giudizio possono definire nuove linee e aspettarsi che tutti le seguano senza vederle tracciare.

È per questo che la Camarilla li organizza. E io di certo non me ne lamento.

Spiegazione di Lucinde, Conciliatrice Ventrue

Sono stata al gran Conclave di Praga, anche se qualcuno lo chiama con altri nomi. Un evento monumentale. Rappresentanti di ogni clan convenuti per ascoltare controversie e parlare dei nuovi clan affiliati alla setta, dei vecchi clan che soppeavano cambiamenti strutturali e di come tirare avanti in questi tempi d'Inquisizione.

Ammetto che non è stato il nostro conclave migliore.

Ho fatto del mio meglio per raggiungere Hardestadt quando ho visto la sua testa proiettata all'indietro dalla scarica di pallettoni. L'hanno gettato a terra e orribilmente picchiato, pugnalato e preso a revolverate. Non l'ho visto sbriciolarsi in polvere, ma l'attacco è stato così rapido e implacabile...

Ma sto perdendo il filo.

Il punto del conclave era mostrare a tutti i Fratelli presenti quale forza unificata la Camarilla sia e possa essere. C'erano perfino delegati di clan non tradizionalmente affiliati alla nostra setta. Oh, un evento magnifico, davvero. Una vera disdetta quello che è accaduto a

Hardestadt. Sono sempre stata velocissima, ma quella notte c'era qualcosa che mi ha rallentato...

Non crediate che ci faremo scoraggiare dal tradimento dei Brujah. I conclave sono importanti per una setta come la nostra, per quanto possiamo essere creature riservate. I fuchi devono di tanto in tanto vedere la regina, se vogliono sapere perché lavorano. Devono crogiolarsi nello splendore per vedere dove potrebbero arrivare grazie alla lealtà e, in ultima analisi, al prestigio.

No, Hardestadt non era l'esempio migliore, ma faceva impressione finché è durato. Ho il sospetto che, in un certo senso, ora possa fungere da ispirazione di tipo diverso. Quando i vecchi re cadono, ne sorgono dei nuovi. E quale miglior fonte di ispirazione che veder decapitare il vecchio monarca?

UNA RELAZIONE DI NON BREVE DURATA:

L'Istituzione del Matrimonio di Sangue

Di Carmelita Neillson

In base alle leggende fu il mio clan a ideare il concetto di Matrimonio di Sangue. Quel che è certo è che le corti Toreador di Aquitania, Occitania e Aragona allestirono e celebrarono unioni tra vampiri sin dal 1090. Cosa interessante, specie alla luce dei recenti eventi, anche i Banu Haqim sembrano avere organizzato sposalizi analoghi in Andalusia e Sicilia intorno allo stesso periodo. La collezione Neillson in Borgogna include un arazzo che raffigura uno di quegli sfarzosi eventi, ricamato in oro e scarlatta. Dopo tutti questi secoli, i colori sono ancora intensi.

Dopo una specie di interludio, i Matrimoni di Sangue sono tornati in auge come parte dell'apparente "ritorno alla Tradizione" delle notti recenti. Hanno mantenuto la stessa struttura base del XI secolo: entrambi i partecipanti dichiarano la loro unione davanti al Principe o autorità superiore (chiedendo formalmente il permesso in alcuni regni) e condividono almeno una singola dose di vitae reciproca per consacrare il matrimonio.

Alcune teorie suggeriscono che il Matrimonio di Sangue andò fuori moda a causa del puritanesimo vittoriano camuffato da autocelebrazione. Ora, è sbagliato



Il Matrimonio di Sangue miscela bellezza e tradizione, e mi sorprende di non averlo mai contratto in precedenza. Dopotutto, è proprio il genere di cose che adoro.

Ai Fratelli più giovani piace pensarlo come un'occasione romantica, libera dalla sordida infezione della nostra specie, ma consenti a una sposa di essere franca. Non tutti i Matrimoni sono all'altezza dei sogni. Sono stata a un paio (e ne ho organizzati diversi) il cui solo scopo era intrattenere l'Elysium. Si trovano due neonati che sembrano ben assortiti e si organizza lo sposalizio per loro. In effetti è una specie di regalo che gli facciamo, il dono della nostra esperienza e prospettiva: durante le loro prime decadi, pochissimi neonati capiscono davvero ciò che è meglio per loro sulla lunga distanza.

Però sì, anche se spesso sono coinvolti pragmatismo e politica, alcuni di questi eventi non sono nulla più che spettacoli crudeli. Ricordo ancora quella ridicola cerimonia di Nassau, nel '72, dove Angelique e Mario si sposarono con falsa pompa mentre noi celavamo le lacrime di scherno fingendo che fossero di gioia.

Forse il mio matrimonio è un modo per il fato di ripagarmi di tutti quegli scherzetti. Riguarda l'unione di due grandi sette, il destino dei nostri clan e via dicendo. I miei sentimenti personali contano molto poco, non più di quelli della povera Angelique. Ma almeno il nostro fasto, la nostra tradizione, saranno sinceri, e della loro bellezza mi assicurerò io stessa.

SA



pensare che i vittoriani fossero come descrivevano se stessi nella letteratura, ma di certo amavano provarci. In un periodo che abbracciava con amore le idee più masochiste del *fin de siècle*, i Fratelli non tardarono a raffigurare se stessi come solitarie creature della notte, destinate a non amare né essere amate mai.

Ovviamente i Matrimoni di Sangue non sono semplici patti d'amore. Suggellavano accordi nel medioevo, e sono indubbiamente altrettanto efficaci nell'affermare le fusioni aziendali ai nostri tempi. Gli storici tendono facilmente a diventare cinici, e una dipendenza condivisa spiega anch'essa molte cose. Ma l'amore resta pur sempre un'emozione, nonché una forma d'arte a sé, e noi dovremmo padroneggiarle entrambe. Rabbia, lussuria e paura limitano la tavolozza: bisogna usare colori diversi, una volta ogni tanto.

Tornando alle notti attuali, lo Sposalizio Vermiglio segnala l'arrivo di tempi interessanti. La cultura della Camarilla sta cambiando, forse ridefinendo le basi di ciò che siamo e del perché dovremmo continuare a esistere. Si tratta chiaramente di una questione politica, ma non potrebbe essere qualcosa di più? Quando vengono coinvolte le emozioni vi è molto da guadagnare, ma anche più cose da perdere. Speriamo solo che questo matrimonio non finisca come le nozze d'Aragona-Piccolomini del 1490. Tutte le coppie sposate bisticciano. Gli sguardi errano e le bocche li seguono. Vincolati da molti Legami di Sangue reciproci e spinti alla pazzia dalla gelosia, Giovanna e Alfonso riuscirono a decimare la popolazione di numerose città italiane.

Verbale Ufficiale dello Sposalizio Vermiglio

Di Serenna la Bianca, celebrante

Vi saranno molte testimonianze dello Sposalizio Vermiglio. La mia è la prima. Io ero presente, lo celebrai e non mento.

Ho visto Victoria Ash nel suo sfavillante abito bianco, e sembrava più viva che mai.

Ho visto Tegyrus nella sua veste color blu mezzanotte, gli occhi antichi che scintillavano di gioia.

Ciò che ho visto è un matrimonio fondato sulla diplomazia, ma sigillato nell'amore. Ciò che ho visto, e ritengo che nessuno dei doni di Caino sia stato usato per crearlo, è stato un incontro di menti e anime in una notte davvero gloriosa.

Lo Sposalizio Vermiglio rappresenta più di un legame tra Ashirra e Camarilla. Rappresenta un legame tra i Banu Haqim e i Toreador. Rappresenta una connessione tra Tegyrus e Victoria Ash. E cosa più importante, forse, ha dimostrato che tutti i Fratelli possono ancora trovare l'amore, non importa quanto siano antichi, induriti e annoiati.

Per la prima volta in un secolo, ho provato speranza.

(Verbale approvato da McDonald, Conciliatore Nosferatu)

I Fratelli di Teheran e un largo seguito di estranei di alto rango si alzarono in piedi quando Tegyrus del Clan della Caccia e Victoria Ash del Clan della Rosa unirono le mani e si guardarono negli occhi. Non erano una coppia che

ci si aspettasse di vedere unita in un Matrimonio di Sangue. Anzi, i due si conoscevano a stento prima della serie di incontri e corteggiamenti accuratamente predisposti iniziata tre anni prima, rispolverando protocolli risalenti ai tempi di Carlo Magno e Hārūn Ar-Rašid. Eredi delle rispettive dinastie, ora stavano uno di fronte all'altra, a piedi nudi in un ruscello di sangue che scorreva lento.

“In tal modo Ashirra e Camarilla uniscono le due persone qui presenti nel Matrimonio di Sangue, il vincolo sacro benedetto da Haqim e Arikel, Irad, Enosch, Zillah e il Primo.

“Il vermiglio marchi per sempre te, Tegyrus, e te, Victoria, vero colore per vera unione.

“Il sangue in cui vi ergete è il sangue dei nemici che ucciderete insieme, e degli innocenti dei quali entrambi vi nutrirete. E ora, insieme, nutritevi.”

Serenna degli al-Amin concluse il canto rituale e si fece da parte, consentendo ai due vampiri di immergersi nella vasca di sangue, abbracciandosi e bevendo la vitae reciproca prima di abbeverarsi al flusso denso che li attorniava.

I festeggiamenti dopo la cerimonia durarono molte notti, e ogni mattina iniziava con i servi che pulivano i muri e rimpiazzavano i costosi addobbi floreali che decoravano ogni superficie non occupata dai cadaveri o destinata alla danza. Come ulteriore dono alla bramata sposa, a uno dei sacrifici fu permesso di vivere. E nonostante la pulizia meticolosa, l'edificio stesso restò macchiato di vermiglio finché le autorità municipali non lo fecero demolire una settimana dopo.

RAPPORTO DA DAMASCO DI SOLEIMAN AL-ISFAHANI, GUERRIERO BANU HAQIM:

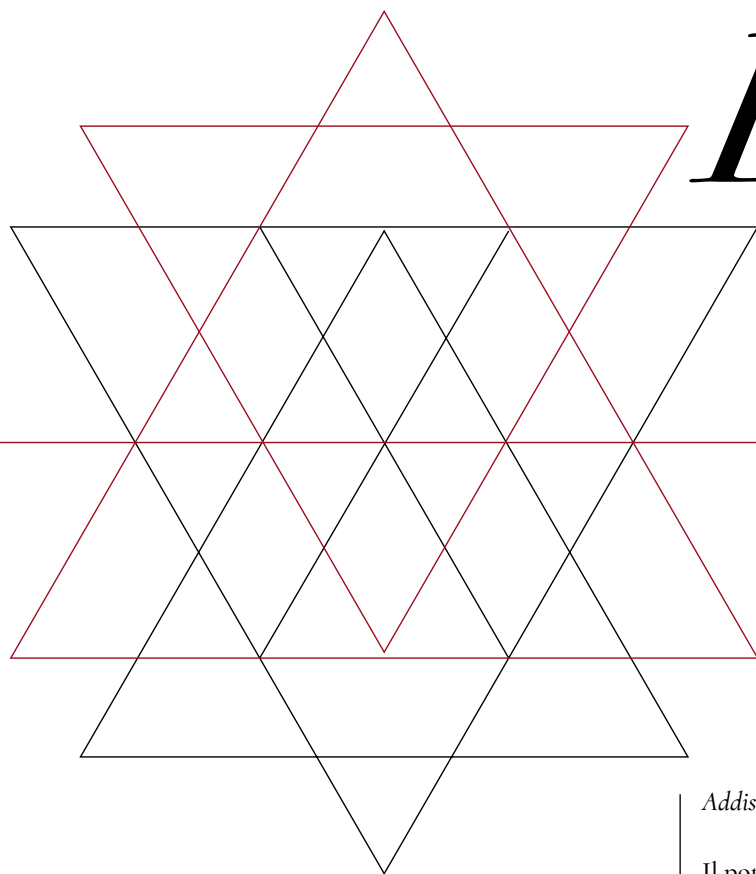
La notizia dello sposalizio ha raggiunto il nostro quartier generale. Il mio *ghilmān* ha sorriso nell'udirlo: spiegava le nuove armi consegnate dalla Stregona che li avevo convinti, con qualche difficoltà, a non sbudellare il mese scorso. Rinforzi, munizioni: cose che perfino un *ghulam* può capire. Lei e io parlammo nel mio giardino dopo che ebbi spedito via a calci gli ultimi *ghilmān*. Mentre i loro piagnucolii si affievolivano, la voce della femmina divenne più forte e decisa. Non tutti i libri erano bruciati a Vienna, disse, e alcuni poteri contenuti nella Prima Cappella potevano essere recuperati mediante le corrette geometrie. Ovviamente io finì ignoranza, ero un semplice guerriero, non Saahir. Poi discutemmo di altre cose e cenammo.

Sono però abbastanza guerriero da riconoscere un'opportunità quando mi si presenta, e questo matrimonio lo è. Se la Camarilla giunge con la fede, rispondere con la fede non può che rafforzarci contro la Gehenna. Così dicono i visir, e io obbedisco. Forse dovrei fare la mia personale offerta di matrimonio alla Stregona che è sempre rimasta impavida e sprezzante anche di fronte a una dozzina di *ghilmān* veterani.

Ciononostante, consiglio ai magi che invieremo ai Tremere di fare attenzione a qualsiasi dono troppo allettante lasciato sul tavolo matrimoniale.

RDAM-14 #188





La CORTE

L'Ordine Feudale Presentato ai Novellini

Addison Payne continua...

Il potere viene da come lo si presenta. Fu così che Vlad Țepeș respinse gli Ottomani che schierarono 250.000 soldati addestrati contro il suo esercito di 30.000 reclute. Ed è così che la Camarilla mantiene la sua presa sul mondo. Siamo forti, ma lo sembriamo ancora di più. Ci ingegniamo affinché ci percepiscano come una sola mente, onnipresenti e uniti nella nostra missione. Tuttavia, nulla di ciò che facciamo è omogeneo come lo presentiamo agli altri.

Ognuna delle nostre città ha la sua gerarchia, forgiata tramite tradizioni sviluppate lungo generazioni e giuramenti aggravati dai Legami di Sangue. Sebbene la tendenza di Principe come sovrano, Primogeniti come consiglieri e Sceriffo come tutore della legge sia divenuta la norma, alcune città hanno diversi sovrani o rinunciano del tutto a qualche posizione. Qualche dominio rifiuta persino l'idea di Elysium, dichiarandola inadatta a un tempo nel quale riunirsi in un luogo

unico equivale per quelli come noi a una potenziale condanna a morte.

Comunque si manifesti, la struttura di corte delle nostre città è importante. Imponiamo un ordine feudale ai nostri sudditi non perché siamo ancorati al passato, ma perché è ancora il metodo migliore per garantire la stabilità della società. La corte è la base della nostra cultura e la ragione della nostra forza.

Il Principe

Sovrano, Prefetto, Premier, Governatore

Un comune adagio della Camarilla sostiene che i Principi durino per sempre o brucino e cadano nel giro di un decennio. Ed è vero che una volta rivendicata la praxis, dovete essere pronti a passare il resto della vostra esistenza terrena a difenderla. Pochi rinunciano al potere spontaneamente, e chi lo fa dura di rado abbastanza da narrare la storia del suo regno.

“La condizione ideale per un principe è quella di essere ad un tempo amato e temuto, ma se non è possibile avere le due cose insieme è da preferire l'essere temuto”

– NICCOLÒ MACHIAVELLI, *IL PRINCIPE*

Il titolo di Principe ha origini ben più antiche di Roma. Benché il ruolo in sé sia cambiato nella forma e nelle funzioni, svariati elementi restano costanti: nel bene

e nel male, il Principe rappresenta la città. È responsabile di leggi, governo e tutela delle Tradizioni. Esse definiscono i diritti e le responsabilità del Principe, il quale può concedere o negare il diritto di Abbracciare uno dei suoi sudditi o condannare a Morte Ultima un Fratello entro il suo dominio.

Doveri del Principe:

- **FARE RISPETTARE LE TRADIZIONI:** se la Masquerade vacilla in una città della Camarilla, i Conciliatori non chiedono conto a chi viola le Tradizioni, ma al Principe che doveva farle rispettare.
- **PROCESSI:** il Principe fa da giudice a ogni processo o delega l'incarico a un suo fidato subalterno.
- **CONCEDERE FAVORI:** ascoltare le petizioni degli altri Fratelli e concedere territorio e terreni di caccia nella città.
- **TENER CORTE:** incontrare e accogliere formalmente i visitatori in zona, in base alle Tradizioni di Dominio e Ospitalità.

Archetipi dei Principi

Ogni Principe regna a modo suo, ma una cosa che li accomuna tutti è l'amore per i giochi politici e un talento speciale per mantenere il controllo.

- **PROFETA:** finge di parlare per un potere molto più grande di lui. Un archetipo comune per Ventrue o Tremere.
- **DESPOTA:** governando con pugno di ferro, non tollera

dissensi né permette che le trasgressioni restino impunte. Il suo Sceriffo e i Vice sono organizzati quasi come una polizia segreta. Un archetipo comune per Tremere o Assamiti.

- **MAGNATE:** orientato al particolare e ossessionato da fatti e cifre, gli interessano solo i risultati. Un archetipo comune per Nosferatu o Ventrue.
- **SOMMO:** sfruttando intrattenimenti e giochi di status, resta al potere grazie alla forza del suo carisma. Un archetipo comune per Toreador o Malkavian.
- **GUERRAFONDAIO:** interamente focalizzato sull'aggressione al nemico e la punizione dei rivali, è sempre sul piede di guerra. Un archetipo comune per Brujah o Assamiti.
- **DEMAGOGO:** usando caos e voli di fantasia per celare i suoi veri scopi, controlla i sudditi tramite la distrazione. Un archetipo comune per Malkavian o Toreador.

Esempi di Principi:

JOSEPH PETERSON: anziano di Settima Generazione, clan Ventrue, Abbracciato nel 1972. Principe Emerito. Joseph è l'infante del Principe Lodin di Chicago ed è un ex magnate dei media che influenza tuttora i giornali, le TV e persino i siti web locali tramite i suoi legami di famiglia. È stato Principe di Chicago per due mesi nel 2006, assumendo la carica perché nessun altro osava farlo in quel periodo di caos. Scompare dalla città poco dopo essere stato deposto in

un colpo di stato di palazzo e sostituito dall'odiato rivale Kevin Jackson. Ora risiede a nord del confine e lascia raramente la sua tenuta. Rifiuta di dire cosa abbia causato la sua fuga dal potere o di parlare dei suoi nemici, ma la diceria diffusa è che stia tramando per tornare sul trono.

LOISE “ROUGE ROY” COUSINEAU: anziana di Nona Generazione. Principe di Marsiglia dal 1940. Meglio nota per essere una feroce tiranna che ama bere il sangue di altri vampiri e distruggere senza pietà chiunque la sfidi. Ubbidì al Richiamo nel 2017 e ora si aggira nei dintorni di Riyadh, dove a quanto si dice ha unito le forze a uno sceicco tradizionalista islamico per scopi ignoti. Louise governa ancora il suo territorio da lontano, almeno ufficialmente. In realtà le sue missive si stanno facendo sempre più rare, motivo per cui si comincia a bisbigliare che forse è arrivato il momento di instaurare un nuovo reggente a Marsiglia.

RICARDO LUCERO: in queste notti di cambiamento, non desta sorpresa che nuovi – o antichi, se preferite – poteri emergano in primo piano. Il Governatore Kalku di Buenos Aires, noto col nome di Ricardo Lucero, fingeva da secoli di essere un anziano Tremere quando molti importanti Fratelli della sua città sparirono quasi nel giro di una notte. Decise perciò che era giunto il momento di svelare la sua vera identità come uno degli Annegati, una stirpe indigena

“Il Profeta Ventrue fa subito ciò che dev’essere fatto, mentre il Sommo Toreador colpisce solo quando non resta nient’altro da fare.”

– ANNE BOWESLEY,
EX PRINCIPE DI LONDRA



antica e molto potente. Sorprendentemente, la rivelazione sconvolse pochi vampiri: erano molto più preoccupati dai vuoti lasciati dai loro capi scomparsi all'improvviso. Il Principe era sparito, perciò Lucero, uno dei Fratelli più vecchi rimasti in circolazione, assunse il ruolo di governatore con l'appoggio dei

superstiti di ogni setta. Essi videro in lui un indipendente che poteva stabilizzare la città e prepararla all'inevitabile assalto dell'Inquisizione. Attendono la vera dimostrazione della sua risolutezza e capacità di governare.

Il Siniscalco

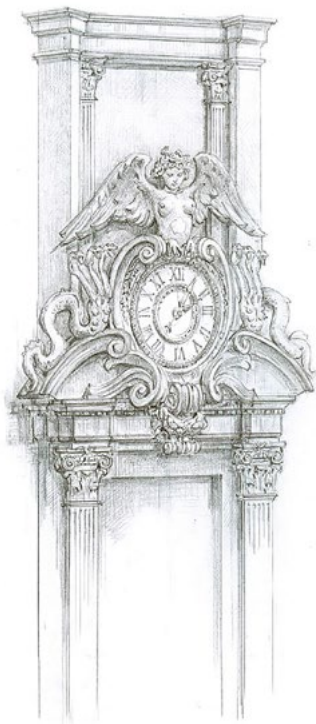
Ciambellano, Consigliere, Luogotenente

Un Siniscalco è la mano destra del Principe, investito dell'autorità di agire in sua vece. Non è una carica troppo difficile da ottenere, forse perché tutti considerano un Siniscalco volontario alla stregua di un potenziale traditore. Ciononostante, si tratta di un ruolo cortese tradizionale e di grande influenza. È una posizione nella quale prosperano tattici, amministratori e consiglieri, e una carica degna di essere ambita se si possiede il talento di notare cose che altrimenti sarebbero tralasciate.

Spesso il Siniscalco assume il ruolo di Sovrintendente del Dominio quando il Principe va in torpore o diviene altrimenti incapace di svolgere i suoi compiti. Tuttavia, i corvi banchettano lieti su ogni tipo

Essere il potere dietro il trono è sempre preferibile a sedervisi sopra. Ogni Siniscalco intelligente ne è consapevole. Allungare troppo il braccio è un modo infallibile per attirare incidenti. No, colui che apprezza l'esistenza sa che è meglio investire le proprie risorse trasmettendo informazioni e tenendosi pronto a scansarsi al minimo cenno di pericolo.

– ALAN SOVEREIGN, SINISCALCO VENTRUE DI CHICAGO



di carne morta, e pochi Principi eleggono Siniscalchi che guardano al trono con troppa cupidigia. Per questa ragione, gran parte dei Siniscalchi ha assaggiato almeno una volta il Sangue del suo sovrano.

Esempi di Siniscalchi:

ROGER DE CAMDEN – già di Londra – è stato Siniscalco del Principe Mitra e Pater del suo culto per quasi mille anni, anche dopo avere simulato il proprio omicidio. Qualcuno dichiara che de Camden fosse Londra, nella misura in cui un Fratello può rappresentare una città, in quanto servì Lady Anne con lo stesso fervore riservato al predecessore, e sopravvive ancora oggi, mentre tanti Fratelli sopra di lui sono defunti. Anzi, quando Lady Anne fu distrutta insieme agli ultimi mitraici, de Camden guidò fedelmente il suo culto in Scozia, dove continua a dirigere il culto di Mitra come Pater e Sovrintendente di Edimburgo, e ogni Fratello che lo ha seguito da Londra custodisce come un prezioso tesoro una fiala della vitae di Mitra.

ALAN “IL CONTABILE” SOVEREIGN: lagnoso e scorbutico Ventrue di Nona Generazione, rappresenta tutto ciò che un moderno dominio potrebbe volere dal suo Siniscalco. Come Maggiordomo di Chicago, Sovereign ha servito molti Principi nel compito di capace amministratore, contabile e promotore. Comunemente ritenuto un “uomo dietro il trono”, Sovereign ha finora resistito a ogni tentativo di screditarlo, e all'atto pratico sembra essere un Fratello del tutto grigio e privo di ambizioni. In realtà egli esercita sul settore bancario e degli investimenti di Chicago un'influenza superiore a quella di qualunque altro vampiro, con il potere di annullare qualsiasi carta di credito o svuotare un conto corrente grazie a una sola telefonata. È il padrone di casa segreto di centinaia di proprietà immobiliari, alcune delle quali sono rifugi.

ESKJA “LA BABBUCCIA ROSSA” MÍNERVUDÓTTIR: nata da una famiglia di pescatori nei fiordi dell'Islanda, Eskja fu catturata dai pirati barbareschi nel 1672, durante il Tyrkjaránið, quindi fu venduta a Istanbul e divenne proprietà di un Principe Toreador che adorava a tal punto la sua bellezza esotica da farne la padrona del suo palazzo. Il periodo trascorso con

lui si dimostrò doloroso ma proficuo per la giovane, perché una sera il vampiro, infervorato dalla passione, la dissanguò completamente e temendo che sarebbe morta le diede un po' del suo Sangue. Tuttavia, non appena Eskja ebbe un potere tutto suo, lasciò il suo amante per girare il mondo, trascorrendo poi molti secoli in torpore in Islanda. Solo nell'ultimo decennio è ritornata a Istanbul, che molti di noi chiamano ancora Costantinopoli, per servire come Siniscalco un infante del suo sire, nella speranza di ravvivare il Sogno.

Il Consiglio dei Primogeniti

il Senato, il Presidium, il Consiglio degli Anziani

Il consiglio dei Primogeniti rappresenta gli interessi dei clan e offre al Principe suggerimenti in materia di legge e governo. Tradizionalmente è composto dai rappresentanti di ciascuno dei principali clan del dominio – con una naturale preferenza per quelli della Camarilla, sebbene gli estranei abbiano il permesso di riferire ogni problema a un Primogenito non appartenente al loro clan. I Primogeniti sono spesso anziani, ma a dispetto del termine (che in latino significa “i primi nati”) non vi sono regole che definiscano l'appartenenza. In effetti, durante gli ultimi decenni, un numero sempre maggiore di consigli ha subito alterazioni drastiche nella propria struttura.

Il Richiamo ha indebolito molti domini attirando lontano i più anziani della nostra specie. Alcuni consigli di Primogeniti ora funzionano a rotazione; altri hanno ridotto le loro dimensioni a solo tre o cinque membri, imponendo il numero dispari in modo da agevolare le votazioni. Qualche dominio più piccolo ha addirittura implementato la regola che i rappresentanti dei clan devono avere meno di un secolo di età, convinti che i portavoce debbano essere più in contatto con la cultura contemporanea e le priorità dei neonati.

Doveri e Domini del Consiglio dei Primogeniti:

- **PROCESSO CON GIURIA:** sebbene il Principe abbia esclusiva

autorità di stabilire le punizioni, spesso riunisce il consiglio per esternare il verdetto di innocenza o colpevolezza.

- **CONSIGLIO E CONSENSO:** prima che un Principe prenda qualunque decisione importante riguardo il benessere del dominio, è tenuto a discuterne coi Primogeniti. È libero di ignorare i loro consigli, ma sarebbe poco saggio. I Principi si possono sostituire facilmente.

Pedigree dei Primogeniti

La famigerata Arpia Salamari disse una volta per scherzo che “esistono sei pedigree di consigli dei Primogeniti”, e li definì come segue:

- **IL TRIBUNALE:** considerandosi al tempo stesso giudici e giuria, tentano instancabilmente di trovare i colpevoli e punirli.
- **IL CIRCOLO:** questi Primogeniti sono ossessionati dall'uguaglianza e dal mantenere ogni cosa in equilibrio.
- **I DIRETTORI:** pensano solo agli affari e non hanno tempo per le frivolezze; considerano tempo perso ogni ora a corte.
- **I PATRIZI:** sono convinti di essere i Fratelli più importanti della città e hanno opinioni magniloquenti del loro prestigio e potere. Guai a chi non mostra loro rispetto.
- **IL SINDACATO:** ritenendosi i rappresentanti di tutti i Fratelli che non hanno voce a corte, lottano e parlano nel nome delle “comuni ancillae”.
- **IL COMITATO SEGRETO:** non frequentano la corte e

solo raramente (o mai) si incontrano di persona. Sono anziani ancora interessati alla politica, ma per lo più interagiscono con il Principe e con i loro analoghi tramite lettere o intermediari.

Esempi di Primogeniti:

STEPHEN THUNDERHORSE: ci sono domini guidati da Principi o consigli di Primogeniti, ma Providence vanta

“Il Principe può cadere in qualsiasi momento. Sono i Primogeniti che dureranno.”

– AL CAPONE, PRIMOGENITO VENTRUE DI CHICAGO

un quorum di Senatori che include Stephen Thunderhorse. Egli rappresenta gli astri nascenti dei nuovi ricchi, i moderni Sangue Blu aziendali, e finora ha servito molto bene il suo clan. Pur essendo solo un neonato di 13ª Generazione, la sua influenza su Fratelli e vacche ne fa proprio il tipo di Ventrue che il Direttorio del clan vuole all'avanguardia. Abbracciato per disguido all'età di 35 anni (il suo sire pensava che fosse un riciclatore di denaro sporco, mentre era in realtà un onesto agente di cambio), Thunderhorse si è già reso famoso per la sua energia e stile ampolloso nel senato statale vampirico del Rhode Island. Secondo molti, farà strada.

MYLENE "PUCK" HAMELIN: non deve sorprendere che i Ventrue occupino di questi tempi un così gran numero di posizioni di potere, ma non tutti sono leader in senso tradizionale. Quest'ancilla di 10ª Generazione è una Primogenita di Toronto, molto diversa dagli stereotipi in cui ricadono i suoi colleghi di clan. È un'ex procuratore cocciuta e che parla chiaro, di estrazione meticciosa vietnamita-canadese. Fraternizza ancora con le vacche frequentando donne mortali (spesso senza nutrirsi), insulta allegramente gli altri Primogeniti quando dissente con loro e picchia senza ritegno i colleghi di clan che sgarrano. Qualcuno pensa che la chiamino "Puck" per il suo aspetto efebico, ma impara presto che l'origine del soprannome sta nel fatto che ha tutta la sottigliezza e delicatezza di un dischetto da hockey in volo. Nonostante ciò, Hamelin è piuttosto popolare nel suo dominio. Promuove sempre gli interessi del suo clan e non tollera il dissenso da parte degli Anarchici.

L'ancilla non vincolata di nome **IVAN KUTKHA** è una delle aggiunte più recenti al consiglio dei Primogeniti di New York. Il consiglio è relativamente nuovo e più grande di quello di molte altre città, in quanto la comunità vampirica locale è diversificata quasi al pari di quella mortale. Oltre a rappresentanti dei clan principali della Camarilla, il consiglio include anche membri dei clan indipendenti, un leale Brujah e un neonato di 13ª Generazione che rappresenta gli anonimi cittadini dal sangue debole del dominio. E Ivan, naturalmente. Quando si fece avanti per la prima volta, candidandosi come Primogenito, fu guardato con sospetto da quasi tutto il consiglio, ma i suoi legami con la comunità russa

di Little Odessa hanno fatto di lui un'aggiunta indispensabile. La sua amicizia con la malavita rende molto più facili da insabbiare le violazioni della Masquerade. E per la maggior parte dei Fratelli newyorchesi, leccare i piedi a un losco Vile ne vale certamente la pena.

Frusta del Clan

A volte un Primogenito nomina un secondo in comando. La Frusta del Clan è incaricata di raccogliere le opinioni dei vari membri del clan o fazione e funge da braccio destro e consigliere del Primogenito.

Esempio di Frusta del Clan:

JASHAN "PASTICCINO" STANFIELD: ancilla sangue debole e nativa afroamericana di Baltimora. Funge da Frusta del Clan per ciò che resta dei Brujah nella Camarilla. Quando non appoggia i Primogeniti, controlla il gioco d'azzardo illegale della città e il Principe le ha concesso licenza di uccidere qualsiasi mortale o imprigionare qualunque Fratello che sorprenda a gestire un'attività di giochi d'azzardo non autorizzata. La sua più grande debolezza è un gusto personale per le scommesse: il suo nome appare nei registri di Prestazione di tutta la Costa Est, perché non sa rinunciare a una bella scommessa se ritiene di poterla vincere.

Lo Sceriffo

Pretoriano, Flagello, Ispettore, Carnefice

Lo Sceriffo si assicura che le Tradizioni e i decreti del Principe vengano obbediti, dà la caccia ai trasgressori e infligge loro il giusto castigo. Nel caso di violazioni minori o nemici noti alla Camarilla, lo Sceriffo è generalmente autorizzato ad agire in funzione sia di giudice che di carnefice, ma quando si tratta di reati maggiori deve trascinare l'accusato davanti alla corte.

Gli Sceriffi devono essere cacciatori e investigatori superlativi. Esistono molti modi di fare questo lavoro, ma i migliori Sceriffi sono individui acuti, calcolatori e spietati. Dopo la rinascita della Rivolta Anarchica e

Secondo te provo piacere nel braccare fuorilegge e miscredenti? Credi che mi piaccia mozzare le loro teste nel modo tradizionale e infilzarle sulle picche fuori dall'Elysium perché tutti vedano cosa succede ai devianti? Be', hai ragione. Avrebbero dovuto pensarci prima di infrangere le nostre leggi.

– SORELLA JANE, SCERIFFO DI COPENHAGEN



con l'aumentata importanza di mantenere la Masquerade, i nostri Sceriffi devono essere sempre vigili per scoprire indizi di insurrezione e impavidi nel colpire quando li trovano.

Nei domini più grandi, lo Sceriffo e il Siniscalco possono condividere il ruolo di capo dei servizi segreti, suddividendosi le informazioni e le dicerie sui potenziali traditori. Un dominio nel quale i due lavorano insieme è molto rapido nel reprimere chiunque diffonda menzogne sul nostro ordine o tenti di fomentare ribellioni di qualsiasi tipo.

Doveri dello Sceriffo:

- Proteggere la città da se stessa.
- Localizzare e punire chi contravviene alla legge.

Esempi di Sceriffi:

JOSEFINE ADELBRANT: ex poliziotta di Göteborg, finì per scoprire un po' troppo dei Cainiti mentre pattugliava le strade e si diede alla fuga. Un branco di Anarchici sul quale stava indagando la inseguì fino a Stoccolma, dove si imbatté in una coterie di guardiani della Camarilla che sorvegliava la stessa banda. Per

qualche tempo fu protetta, poi venne Abbracciata nel 1958 dal capo della coterie, in seguito divenuto Sceriffo (o “Brandvakt”) di quella città. Josefine fu la sua fedele infante finché egli non morì in un incendio appiccato da Anarchici a cui non piacevano i suoi metodi, e dal quale Josefine si salvò a stento. Da allora lo ha sostituito nel ruolo di Sceriffo. È una combattente scaltra e feroce, intollerante verso bugiardi, criminali e Anarchici che parlano troppo.

NICK KILPATRICK: neonato di 12ª Generazione. Prima dell'Abbraccio (1994) da parte di suo fratello Arthur – oggi scomparso – lavorava come garante cauzioni nell'azienda di famiglia. Oggi è Sceriffo di Cincinnati e difende la città dal caos e dai crimini. Ama il suo lavoro ed è noto per la solerzia con la quale punisce ogni trasgressione, talvolta senza aspettare il giudizio del Principe. Anche lui abile criminale, a dispetto del suo “impiego notturno” come Sceriffo, Nick ricorre ogni tanto alle sue capacità di scassinatore per aprire qualche cassaforte. È incline ad attacchi di depressione e può dimostrarsi suicida e profondamente avvilito a causa della sua dipendenza dal sangue dei tossici, specie quelli che usano crack. Il suo principale punto debole è la famiglia: egli cerca di nasconderla meglio che può, ma la Kilpatrick Garanzia Cauzioni è un'azienda ben nota, e in una occasione sua nonna fu rapita da una banda di Anarchici. Anche se in quell'occasione Nick non è riuscito a salvare la nonnina, la banda è scomparsa completamente senza lasciare traccia.

“La parte che preferisco dei miei doveri è la proclamazione di una Caccia di Sangue. Vedere accendersi quell'avidità brama di giustizia negli occhi dei Fratelli affamati di divertimenti, vederli pendere dalle mie labbra. Essere un Araldo è una magnifica responsabilità.”

– KRYSZYNA “LA PAVONESSA” KOWALSKI,
ARALDO TOREADOR DI VARSAVIA

L'Araldo

Bisbigliatore, Arpia, il Notiziario, Ambasciatore, Voce del Principe

Un Araldo è il portavoce del Principe, colui che trasmette ai sudditi i decreti reali e porta messaggi da e per altri governanti. Di questi tempi, in cui dobbiamo temere l'uso della tecnologia, molti Araldi sono ancora ben collegati al di fuori dei rispettivi domini e scoprono metodi sempre nuovi di comunicare, dandoci modo di mantenere i contatti a dispetto dei rischi. Negli Elysia è spesso presente un Araldo che narra resoconti delle attività dei Fratelli, celebra le nostre vittorie e condivide notizie su nemici e alleati nei territori più remoti.

In alcuni domini non c'è un vero e proprio Araldo, ma è inevitabile che certi individui sufficientemente carismatici o ispiratori ottengano la fiducia e l'attenzione altrui – e il controllo sul prestigio e la verità che ne consegue. Tramite coloro che li apprezzano, essi possono ricevere il titolo di Notiziario. Altri, facendo eco a Virgilio, bisbigliano delle insaziabili Arpie.

Un compito importante in qualunque dominio è il mantenimento dei registri di Prestazione, il sistema di favori scambiati, offerti, vinti e usati dai Fratelli. L'Araldo responsabile di ciò è conosciuto anche come Cancelliere.

Prestazione

Il sistema della Prestazione rimpiazza i sentimenti di isolamento e fame con qualcosa a cui ambire, con favori e ricompense che possono essere vinti. La sua bellezza sta nella semplicità: ogni volta che un Fratello chiede pubblicamente aiuto a un altro, il Cancelliere lo annota coscienziosamente. In tal modo i favori diventano prestiti da restituire, investimenti sul futuro. Ripagarli diviene una questione d'onore, e chi rifiuta di farlo si ritrova braccato e disprezzato.

Doveri dell'Araldo:

- Annunciare i decreti del Principe.
- Curare i registri di Prestazione.

Esempi di Araldi:

KRYSTYNA “LA PAVONESSA” KOWALSKI: è il famoso e benvenuto Araldo di Varsavia. Sin dal suo Abbraccio (1910), ha rivoluzionato la città per i Fratelli, insegnando a coltivare la sempre più esuberante vita notturna e sviluppando un commercio d'informazioni che porta grandi benefici al dominio. Dal suo rifugio nell'Opera Club ella agisce come fulcro di notizie e dicerie, e chiunque desideri influenzare quali nuove storie infiammeranno i Fratelli di Varsavia, spingendoli a vertiginose vette di intrighi, deve rivolgersi a lei. La posizione di Kowalski potrebbe facilmente metterla nei pasticci, ma lei conosce bene questo gioco. Le sue trame sono serie quanto basta per mantenere interessante la non-vita di ogni notte senza mettere davvero in pericolo il dominio. Ai Fratelli di Varsavia viene detto di amare la città e adorare il suo Araldo, sempre vestito di colori e stoffe sgargianti che rispecchiano il suo atteggiamento allegro nei riguardi del mondo.

ARKADY “IL CENSIMENTO” VOGEL: è un Gangrel di 12^a Generazione del dominio di Belgrado, esistito per secoli dietro le quinte delle attività dei Fratelli locali, coi quali ha interagito solo raramente. Come conviene a uno scriba al servizio della Fortezza di Belgrado, Vogel preferisce stare lontano da tutti, prendere copiosi appunti su tutto ciò che vede e su ogni bersaglio che vuole cacciare. A suo modo è un eccellente biografo. Solo in anni recenti, quando il Movimento Anarchico è risorto, Vogel si è fatto avanti e ha detto “no”. Detesta il caos e il pericolo degli Anarchici, bramando invece la stabilità della Camarilla. Tenendo presente ciò, ha offerto al Principe i suoi servigi come Araldo cittadino, poiché conosce le attività di molti Fratelli locali e non. Di conseguenza, è diventato uno degli Araldi più vecchi d'Europa. Questo Gangrel, dal fisico asciutto e di bassa statura, detesta il nomignolo “arpia” e si dice che porti rancore a chiunque osi usarlo per descrivere lui.

Rettore della Fede

In tempo di conflitto, Fratelli e vacche senza distinzioni si rivolgono alla religione in cerca di guida e conforto. Il Rettore della Fede è una carica antica che ultimamente

è tornata in auge in alcuni domini. Il titolo comprende un assortimento sbalorditivo di consiglieri di corte in materie spirituali, dal predicatore cristiano che rammenta la loro umanità ai Fratelli del dominio, all'erudito Haqimita che offre consigli al Principe su questioni di diplomazia culturale, al cultista dei Matusalemme che tenta di insegnare il rispetto per gli antenati. Alcuni sono fanatici intolleranti che vogliono solo estirpare l'eresia, altri rappresentano un'ampia congregazione di fedeli in cerca di significati più profondi nel governo della notte, tradizionalmente secolare.

Il Rettore detiene una misura variabile di potere, dall'officiare rituali di corte ai quali nessuno dà molto peso alla capacità di contraddire il Principe in materia di fede e perdono. Alcuni Rettori vengono persino consultati quando si devono interpretare le Tradizioni. Di solito il Rettore è nominato dal Principe, ma può anche trattarsi di un predicatore popolare elevato a una carica ufficiale dalla propria congregazione. La fede di un potente Rettore diviene spesso la religione più seguita nel dominio.

Dato che il clero perverso del Sabbat ha lasciato sguarnite gran parte delle sue città, le fedi, i titoli religiosi e l'adorazione sono oggi più accettati nella Camarilla. Anche adesso, però, pochi osano utilizzare la corrotta nomenclatura cattolica di Vescovo, Cardinale, Priscus e Templare. Persino la Chiesa di Caino preferisce usare titoli islamici o denominazioni ortodosse e protestanti quali Imam, Alim, Pastore, Archimandrita, Predicatore, Ierodiacono o Protopresbitero. Quando il Rettore rappresenta il culto di un Matusalemme o un'altra fede esclusiva dei Fratelli, il suo titolo e quelli dei subalterni sono ovviamente tratti dalla tradizione di quello specifico culto sanguinario.

“Stanotte vi insegneremo a entrare in comunione con la vostra anima, il vostro Sangue, la vostra Bestia, e a capire cosa potreste diventare se deciderete di provarci.”

– DANIEL ANDERSON, DIVORATORE DI
10^A (PRIMA 11^A) GENERAZIONE

Esempi di Rettori della Fede:

DOYLE "ASSISI" FINCHER: devoto cattolico nato da immigrati irlandesi, divenuto in tenera età macellaio nei famigerati mattatoi della Chicago del primo XX secolo. Assai coscienzioso sul lavoro, ma profondamente antisociale con gli altri esseri umani, si sentiva a suo agio solo con gli animali, che riusciva a calmare e uccidere in modo indolore pregando San Francesco. La sua efficienza fu di ispirazione a Inyanga, Primogenito Gangrel di Chicago, che lo assunse come "esploratore e macellaio", mettendolo alla prova in varie escursioni e spedizioni di caccia. Le sue prestazioni furono così soddisfacenti che l'anziana lo Abbracciò. Come la sua sire, anche Doyle ha sempre preferito nutrirsi da animali, proclamando una connessione spirituale con essi nell'istante della morte, da lui sperimentata come un momento di comunione col suo santo patrono. Questa è una delle ragioni per cui funge da Rettore della Fede per l'attuale Principe di Milwaukee. Fincher possiede un grande recinto coperto per il bestiame nel South Side e, usando diverse ambulanze per il trasporto, vende ai Fratelli un vasto assortimento di sangue animale. Nei vari conflitti con Milwaukee si è distinto per avere offerto rifugio nel sotterraneo della sua fabbrica a Fratelli di ogni tipo, inclusi Anarchici e altri emarginati.

CILLIAN KYBER: è un neonato carismatico e dalla voce melliflua, ma cosa vi aspettavate da un Toreador? Questo Fratello di 12ª Generazione non ha grandi impatti sul palcoscenico mondiale, ma è una specie di celebrità nelle sue cerchie particolari. La sua invenzione più recente è stata autoproclamarsi Noddista di Belfast. Come sia riuscito a procurarsi una copia del *Libro di Nod* e frammenti del *Diario della Jyhad* resta il suo più grande segreto, ma è prodigiosamente convincente quando dichiara, con sorrisi e occhietti, di sapere esattamente dov'è sepolto ogni Antidiluviano al mondo e dove si aggira attualmente lo stesso Caino. Afferma addirittura di avere incontrato personalmente il Padre Oscuro. Se la maggior parte dei Fratelli più esperti liquida Kyber come un bugiardo sbruffone, i neonati più giovani del dominio pendono dalle sue labbra.

*"Mettete via le lanterne.
È ora che i vostri occhi
si abituino al buio."*

– MARTHA, MADRE DEI PERDUTI,
OMBRA DI MOLTI

L'Ombra

L'Ombra è il consigliere formale di una coterie, nominato dal Principe per guidarla nel campo minato della società dei Fratelli. L'Ombra non comanda la coterie e non ha particolare autorità di punire o redarguire i suoi membri. Si tratta tipicamente di un Fratello molto più vecchio e dotato di saggezza o talenti unici, degno di guidare i giovani, o in alternativa di un individuo che ha fatto arrabbiare il Principe ma non può essere punito apertamente, quindi gli viene assegnato un compito ingrato. Un'Ombra saggia accudisce la sua coterie e la trasforma in una fedele e utile squadra di alleati – ma che il vantaggio ultimo vada al Principe o all'Ombra non è importante, purché vinca la Camarilla.

Esempi di Ombre:

LEA "GOLCONDA GIRL" SUAREZ: 11ª Generazione, Abbracciata nel 1864. Si dice che un tempo avesse un marito che la adorava e quattro figli, ormai tutti morti per cause non divulgate. Lea non ha mai rinnegato la sua fede cattolica, sebbene l'abbia modificata un po', ed è incline a predicare agli altri Fratelli quando meno lo desiderano. È risaputo che ha trasformato

in ghouls il parroco locale e che regna sulla congregazione come un angelo della collera, usando i parrochiani come suoi occhi e orecchie in città. Ora funge da Ombra per una coterie chiamata gli Angeli Vendicatori, che agiscono nella diocesi e si aggirano spesso vestiti da preti e suore.

Una delle convinzioni basilari di Lea è che vivere 100 anni senza soccombere alla frenesia sia un passo chiave nel cammino della Golconda. Tra soli due mesi raggiungerà il traguardo senza che la sua Bestia sia mai salita in superficie, e l'aspettativa la sta divorando: quando verrà il momento, Lea si aspetta risultati immediati dal suo lungo e faticoso viaggio.

YURI "KOSCHEY" KOSTYUSHEV: afferma di essere un lontano cugino dell'estinta famiglia Romanov. Fu Abbracciato nel 1916 da un Nosferatu incontrato a uno dei sontuosi e carnali banchetti del monaco pazzo Grigori Rasputin.

È spocchioso, arrogante, autoritario e fermo sostenitore del colpire prima di essere colpiti. In questi anni funge da Ombra per una banda di motociclisti chiamata i Cosacchi. Ne recluta personalmente i membri tra i giovani Fratelli che hanno qualche effettivo legame di sangue con i veri cosacchi russi. Talvolta la coterie collabora con la banda di motociclisti umani sua alleata, i Lupi della Notte, e insieme svolgono missioni per conto di Yuri.

Il Custode dell'Elysium

Prima o poi, ogni stanco viandante notturno si ritrova attirato dall'Elysium. Portiamo dei gravi fardelli, e l'Elysium ci offre riposo e un temporaneo oblio. Gioie pure in un sentiero oscurato. Un luogo per contemplare e socializzare tra noi. Questo è ciò che protegge il Custode.

Nominato dal Principe e spesso strettamente alleato agli Araldi, il Custode dell'Elysium è incaricato di allestire cerimonie e adunanze sociali e di mantenere un santuario dove nessun conflitto è ammesso. Alcuni Elysia sono condivisi con le vacche, e qui deve ovviamente essere rispettata la Masquerade. Altri sono località sorvegliatissime esclusivamente riservate ai Fratelli, dove siamo liberi di abbassare le maschere e indossare i volti che vogliamo.

In ogni Elysium della Camarilla, per ordine del Principe, il Custode accoglie solo coloro

che hanno il permesso di soggiornare in città. I membri dei clan Anarchici sono i benvenuti solo in rare occasioni o se hanno ripudiato la loro setta giurando fedeltà a noi. Dato che le nostre leggi non offrono ai sangue debole alcuna protezione, nell'Elysium essi sono al sicuro quanto i mortali.

Esempi di Custodi dell'Elysium:

MICHEL "CAMP-VAMP" HOULE: dal 1986 è Custode, nonché padrone di casa e talvolta damerino, del Revival Burlesque & Queens Club di Toronto, considerato

Elysium unitamente all'intero isolato che lo circonda. Autentico impresario e domatore del caos, Houle è e sempre sarà un intrattenitore. Il suo nome d'arte è "La Scandalosa Camp-Vamp Glitter Queen" ed è famoso per i suoi spettacoli notturni sfacciati, teatrali e altrettanto divertenti, nei quali non segue volutamente le idee tradizionali su cosa sia considerato di buon gusto. A dispetto del suo umore sempre allegro e atteggiamento provocante, Houle ha molti nemici perché è spietato nell'imporre la pace nell'Elysium; forse è proprio per questo che da quasi vent'anni non mette piede fuori dal suo locale.

DELIA DAWES: è conosciuta come "Spoletta", perché senza di lei il dominio esploderebbe. Questa psicologa novellina e fervida frequentatrice di club nacque negli anni 1980 e fu Abbracciata un anno fa nella città

inglese di Bath. La responsabilità di un dominio non si dovrebbe mai affidare a una persona così giovane, ma Delia capì in fretta di essere stata Abbracciata in una città sul punto di scivolare nella guerra civile. Nella sua prima notte in Elysium scoprì che i Tremere tramavano un colpo di stato ai danni del Principe, il suo sire Jackdaw. Intuì anche che i Ventrue e i Toreador avrebbero mandato i loro ghouls ad arrostarli nei loro rifugi se avessero messo in atto il loro piano. Delia agì d'impulso mentre era da sola col suo sire e lo uccise senza far chiasso. Neutralizzato il colpo

"È un grande onore avere per ospiti il mio Principe e la sua corte. Ogni notte sono ispirato a compiacere i miei colleghi cortigiani e a fare da intermediario in conflitti e discussioni. Non esiste lode più grande del sapere che hanno fiducia in me per svolgere questo ruolo."

– **GYÖRGY KOVÁCS, PACIFICATORE TREMERE (TRADIZIONALISTA) DI BUDAPEST**

di stato prima che si verificasse, cominciò subito la sua campagna di distrazione. Convinta che ciò che volevano i Fratelli era soprattutto intrattenimento, si è fissata sul fornirglielo e organizza balli in maschera, rave, tour storici della città e qualsiasi altra cosa possano apprezzare. Crede che il suo fallimento sarebbe la caduta di Bath. Pur essendo una giovane molto attraente, Delia sembra spesso stressata e ha i capelli in disordine, indossa vestiti stazzonati e ha uno sguardo famelico negli occhi. Non le piace nutrirsi quando altri nel dominio patiscono ancora la Fame.



Elysia Famosi di Tutto il Mondo:

Le feste organizzate dall'**END OF THE LINE** sono cupe, edonistiche, è difficile entrarvi e ancora più difficile uscire. In esse c'è qualcosa che fa perdere completamente il senso del tempo. Davvero delizioso. Si dice che l'ultima si sia tenuta in un capannone abbandonato davanti alle banchine alla periferia di Helsinki, ma l'End of the Line va dovunque la folla brami di perdersi nel ritmo delle percussioni. Il passaparola si diffonde dal KitKatClub di Berlino al Bassiani di Tbilisi, garantendo che anche se i mortali non hanno idea di cosa vi accade davvero, vogliano comunque esserne parte. Abbandonarsi alla musica è un po' come avere ancora un battito cardiaco, e la condotta dei Fratelli è celata sotto la studiata ignoranza che è il codice di

ogni locale notturno del mondo: fatevi gli affari vostri. E noi possiamo fare ciò che vogliamo, a patto che la festa duri solo una notte alla volta.

L'**ART HOLE** è una galleria *avant-garde* nel Queens, New York, e ne parlo perché non vi troverete mai smarriti nel visuale più che in questo Elysium dal nome volgare. In effetti è gestito da un'anziana Brujah, ho sentito dire, sebbene non abbia mai incontrato l'elusiva signora Weise. Forse l'ha convocata il Richiamo. Comunque sia, la sua galleria resta aperta ed espone al-

cune delle opere più vivide e audaci di quest'epoca. Per lo più di gente come voi e me, anche se credo che al momento ci sia una mostra di Fábio Magalhães. Potremmo definirla un'alternativa tranquilla per i Fratelli più contemplativi.

Come suggerisce la leggenda, il **LABIRINTO** è nell'isola di Creta. Da sempre controllato dai nativi Toreador e Nosferatu, si dice sia uno dei primi Elysia mai costruiti appositamente per i nostri scopi. Non posso affermare che abbia mai contenuto il Minotauro, ma la sua struttura interna, incredibilmente complicata, è una garanzia di riservatezza. Il Labirinto è un luogo dove prevalgono le ombre e dove i segreti sono scambiati o riposti con cura. È un punto di incontro favorito da coloro che amano il buio, ma lasciate che vi dia un avvertimento: è facile smarrirsi nelle molte stanze piene di curiosità e attrazioni accuratamente scelte per compiacere il visitatore. Il vecchio Custode soddisferà ogni vostro desiderio espresso o inespresso finché siete dentro, ma è notoriamente insensibile appena mettete piede fuori dalla soglia, molte ore dopo il previsto, e il sole sta per sorgere oltre l'orizzonte.

PONTE CITY è un grattacielo di Johannesburg e la fonte di ispirazione del Traveling House Party, che si celebra ogni volta che un Custode dell'Elysium ne rivendica la proprietà residenziale e lo dichiara terreno sacro. Questo tipo di festa è sempre più di moda in un'epoca nella quale spesso preferiamo restare al chiuso anziché correre rischi

all'esterno. Può svolgersi nel rifugio stesso del Custode, in quello di un altro Fratello o in casa di un mortale dopo che quest'ultimo è stato adeguatamente sottoposto a lavaggio del cervello, Legame di Sangue o picchiato fino a perdere i sensi per poter invadere la sua abitazione. I Custodi che organizzano tali eventi lasciano di rado testimoni che possano raccontarli e cambiano sempre scena prima dell'evento successivo. L'unica eccezione è Ponte City, dove nel corso degli anni i Fratelli nella torre hanno lentamente dissanguato tutti i residenti mortali.

La **CATTEDRALE DI TREVIRI** in Germania è una delle chiese più antiche d'Europa, e ho sentito dire che la famigerata Ventrue Ilse Reinegger ha costruito un rifugio sotto di essa. Storia a parte, l'autentico senso di rispetto e cameratismo tra coloro che partecipano alle funzioni, i sermoni pacati e i canti corali riescono ad accendere una scintilla persino nel mio cuore avvizzito. Tutto è organizzato

dai Custodi, ma non per questo è meno sacro agli occhi dei parrocchiani ignari. Nelle notti in cui è vuota è riposante sedersi qui a raccogliere le idee, ma il sangue scarseggia, a meno di non abbeverarsi dai barboni in cerca di riparo dal freddo.

Il **CONGRESSO NACIONAL** un gigantesco edificio sito in Brasile, è perfetto per gli scopi della Camarilla. Concepito principalmente per i negoziati politici, la sua sorveglianza è notoriamente affidata ai Toreador. Ho perso il conto di quante riunioni tra Fratelli hanno avuto luogo proprio sotto il naso del governo brasiliano, ma il bello è che potrebbero essercene una ventina in corso nello stesso momento e non lo sapremmo mai, perché l'edificio è grande e isolato. Questo tipo di Elysium è particolarmente apprezzato dai Ventrue, perché riunirsi in un luogo del genere favorisce le discussioni ed è possibile arrivare a una soluzione senza ricorrere alla violenza. ■





L'Elysium è il luogo dove puoi brillare. Il tuo campo di battaglia, il palcoscenico delle tue più grandi gioie e dolori. Lì sarai battuto e umiliato, scacciato tra le lacrime. Lì adoterai stratagemmi così ingegnosi che i tuoi nemici non capiranno mai che c'eri tu dietro le loro sventure.

Per me, l'Elysium è sempre stato il cuore della Camarilla. Il mio ambiente più naturale.

C'è un suo aspetto che ho sempre trovato molto divertente. In quasi ogni città, gli Elysia sono esenti da violenza. Non ci è permesso di aggredirci fisicamente, e talvolta neanche di usare i poteri del Sangue. Una restrizione saggia, a dire il vero. Ma ciò rende un Elysium un luogo pacifico, un ambiente per la diplomazia e il raggiungimento di un terreno comune? Non credo proprio. Le restrizioni ai danni evidenti significano solo che possiamo mettere in atto trame ancora più insidiose.

Sono certa che cominci a capire perché mi piace così tanto!

Qualunque cosa tu abbia in mente, non dev'essere ovvia. Se vuoi fare del male a qualcuno, non andare direttamente contro di lui. Invece, prendi di mira le sue risorse, gli amici, i cari, i parenti mortali. Quindi offrigli la pace e aiutalo contro il suo assalitore misterioso. Incastra un altro nemico per l'atto, o meglio ancora uno dei tuoi alleati, solo per rendere il complotto più difficile da intuire. Se eseguirai correttamente una mossa come questa, ti ritroverai a reggere la mano del tuo nemico mentre piange per la famiglia che ha perso.

A volte mi accontento di questo.

La saggezza convenzionale dell'Elysium dice che si attaccano i potenti per profitto e i deboli per divertirsi. Molti fanno così e sembrano godersela, quindi non dirò che non dovresti farlo. Personalmente ho sempre trovato poco sportivo distruggere chi è vulnerabile. È troppo facile, e a me piacciono le sfide. Dà un vero brivido umiliare qualcuno molto più potente di te e sfuggire alle conseguenze.

I Fratelli più forti si ritengono antichi e saggi, ma i più sono ancora perfettamente suscettibili alla comune adulazione. Hanno un ego come il resto di noi, e se si considerano immuni alla manipolazione sono prede persino più facili. Ogni tanto, però, puoi prendere in considerazione il rischio di contraddirli. Essere contraddetti è un evento raro per la maggior parte degli anziani: si circondano di sicofanti che bevono ogni loro parola, dunque potrebbero trovare eccitante un giovane ribelle. Ovviamente ciò può anche farti ammazzare.

Per convincere davvero gli altri della tua sincerità, devi agire con il cuore prima di tradirli. Diciamo che un rivale ha distrutto le tue possibilità di soddisfare il tuo sogno di diventare Custode dell'Elysium. Puoi andare da lui, adularlo, scusarti per la tua presunzione e confessare di averlo sempre ammirato? Puoi guardarlo negli occhi e dirgli che l'ami e che fai sul serio?

Un avvertimento su questo tipo di vendette cariche di emozione: se vuoi essere credibile, devi consentire a te stesso di provare qualcosa. E se lo fai, potresti scoprire che i tuoi obiettivi originali cambiano. Mi è successo innumerevoli volte. Ricordo quando una giovane neonata, una vera novellina, sedusse l'amante che mi stavo coltivando in quel momento. Ero furiosa. Nessuna marmocchia poteva battermi a quel gioco! Così andai da lei, le parlai con tanta dolcezza e prima di rendermi conto di cosa stava succedendo, ci eravamo messe insieme. Smisi di pensare alla vendetta perché quel nuovo sviluppo mi piaceva troppo.

Perché tanti Fratelli sembrano così superficiali, ossessionati dalle apparenze in un modo imbarazzante? La risposta è semplice: per protezione. Se i tuoi simili pensano che ti interessi solo indossare un nuovo stile a ogni stagione dell'Elysium, non scopriranno il tuo amante mortale, il tuo infante segreto o la tua dedizione alla fede cattolica. Ogni volta che qualcuno in Elysium scopre che ti sta a cuore qualcosa, acquisti una nuova debolezza. E allora sapranno dove colpirti.

Il trucco sta sempre nel mostrare solo ciò che vuoi che vedano.

KA



La Città

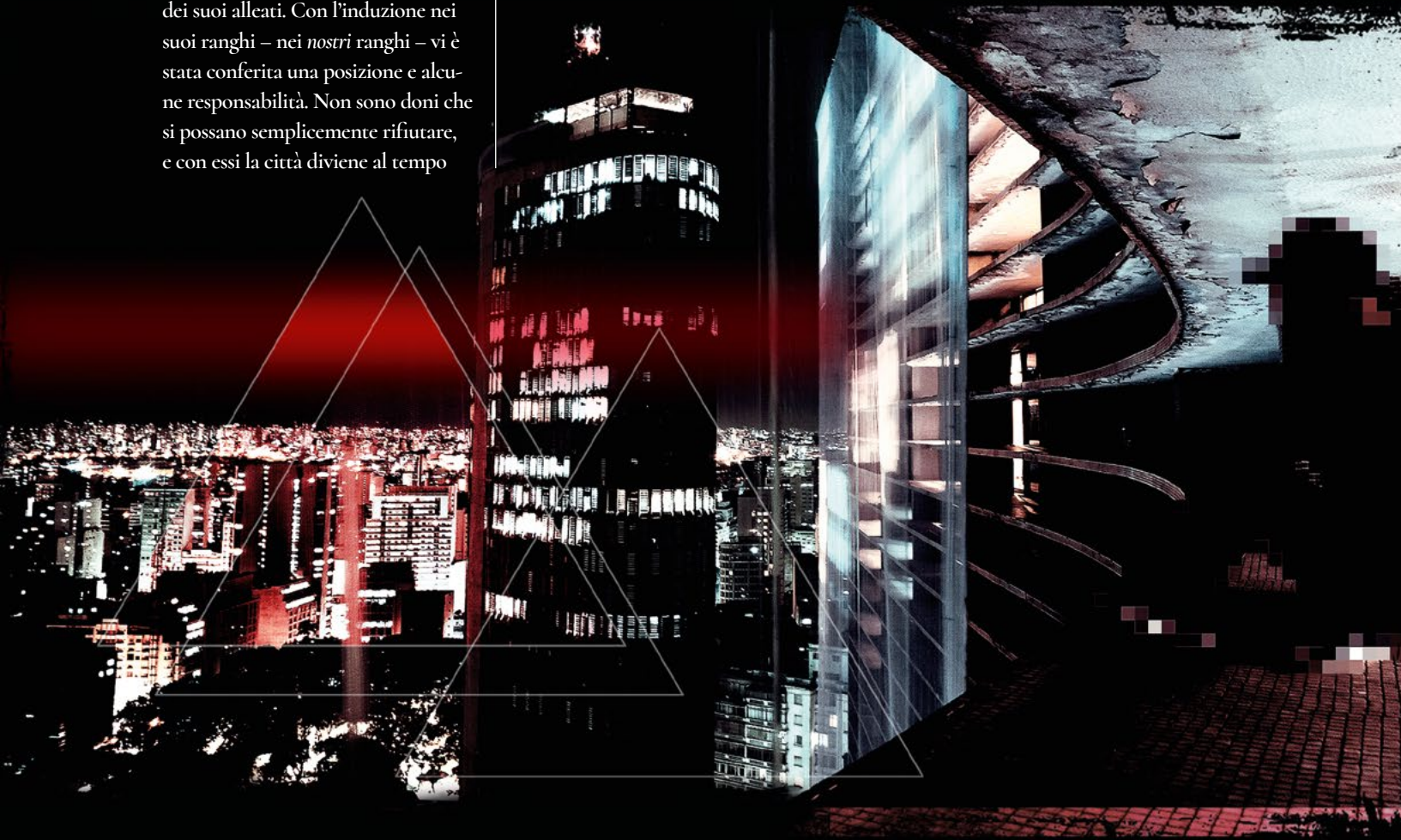
Se il Sangue amplia le possibilità, aggiungendo capacità e connessioni che non si sarebbero mai immaginate da mortali, pone anche qualche limite. Una volta che lo si possiede, una volta che si è apparsi sui radar dei morti segreti, non c'è via di fuga eccetto quella definitiva. Da un grande potere deriva anche molto interesse in ciò che escogitate, e se credete che solo la Seconda Inquisizione vi tenga d'occhio, vi sbagliate di grosso.

La Camarilla ha feudalizzato il lato notturno del mondo, manifestato in ciascuna delle sue città e quelle dei suoi alleati. Con l'induzione nei suoi ranghi – nei *nostri* ranghi – vi è stata conferita una posizione e alcune responsabilità. Non sono doni che si possano semplicemente rifiutare, e con essi la città diviene al tempo

stesso vostro tempio e prigionia. Siete tenuti a restare nei suoi confini per ordine di chi ci governa, e costretti a rimanere da coloro che vi distruggerebbero se ve ne andaste. In altre parole: la città della vostra seconda nascita vi inghiottirà prima che facciate i primi passi come creature nuove. Nelle pagine che seguono ho raccolto le testimonianze di Fratelli che hanno viaggiato in tutto il mondo. Ma loro sono i privilegiati, hanno visto passare i secoli. Gran parte di noi non riesce mai a partire.

Il vostro mondo è la città, perciò dovete imparare le sue abitudini e i

suoi limiti. Dalla politica locale – chi regna apertamente e in segreto tra i vivi e tra i morti – alle vie di accesso e uscita, e chi le sorveglia. Se ciò che si frappona tra voi e la fuga è un sentiero umido che attraversa il territorio Nosferatu, fareste meglio a coltivare buoni rapporti coi Topi di Fogna. Imparate quali servizi sono infiltrati dalla SI o altri mortali (essere braccati per omicidio colposo dagli sbirri può essere distruttivo come essere sorvegliati dagli agenti segreti dello spionaggio internazionale). Assicuratevi di ottenere qualche favore ben piazzato da



membri influenti della vostra città. E studiate i domini locali, chi li possiede e quali regole impone nel suo territorio.

Anche a voi sarà assegnato un dominio, o quanto meno il diritto di avere un rifugio e cacciare in quello di un altro. Dipende tutto da quanto voi e la vostra coterie andate a genio al Principe, chi è il vostro sire e quali zone della città sono attualmente disponibili e bisognose di protezione. Non dovrete mai sconfiggere senza permesso nel dominio di un altro, né cacciare fuori dal vostro, a meno di non averne ottenuto lo specifico diritto. Credetemi sulla parola.

La differenza tra un dominio e l'altro sta principalmente nella qualità della caccia al suo interno. Il Serraglio, il quartiere a luci rosse e le case popolari sono i terreni di caccia migliori e più sicuri (gli spensierati, i disperati e i senza documenti sono prede facili), mentre periferia, basi militari e comunità particolarmente religiose sono o troppo rischiosi per la caccia o non includono abbastanza vene di cui nutrirsi. Fate buona impressione al Principe e potreste avere accesso ai dormitori universitari e alla loro infinita fornitura di anonime bambole di sangue usa e getta (conosciute anche come "studenti in visita"). Diventate un fastidio e rischierete di dover implorare per una dose di sangue non avvelenato.

Zone Libere Anarchiche

La Camarilla presenta una facciata di tolleranza zero per il Movimento Anarchico, ma in realtà preferisce che gli Anarchici se ne stiano tranquilli e lontani piuttosto che a

combattere per il controllo. In molte città che fino a poco tempo fa avevano nutrito popolazioni Anarchiche, i nostri sovrani riservano particolari aree al loro uso esclusivo. A noi è proibito entrare, ma le zone libere tendono a essere ubicate nelle aree meno ospitali, dove non saremmo comunque i benvenuti.

La speranza, secondo me, è che entro il prossimo paio di decenni le zone libere si spopoleranno e i ribelli – a quel punto – gettino la spugna per passare dalla nostra parte o fuggano in cerca di condizioni migliori.

Ambasciate della Camarilla

In alcune città in mano ad Anarchici, Ashirra e persino Laibon, la Camarilla possiede quelle che potremmo definire ambasciate, analoghe alle nostre zone libere Anarchiche. Suppongo che i Fratelli assegnati a tali territori varino da lealisti ultraconservatori a potenziali voltagabbana, mentre i diplomatici guardano torvo i loro vicini tramandone di nascosto la rovina, o stringono alleanze fin troppo ottimiste con i locali. Comunque sia, il Circolo Interno considera importante, o così dichiarano i nostri capi, avere rappresentanti della nostra setta in quasi tutte le città vampiriche, in modo che possano come minimo incoraggiare la Masquerade e forse persino istigare cambiamenti politici e filosofici. È ancora presto per dirlo, ma nei domini disputati gli ambasciatori godono di una certa influenza. O così ho sentito dire. E non è tanto facile resistere all'influenza della Torre d'Avorio.

Naturalmente non tutti i Fratelli ambiscono al ruolo dell'inviato, onorato e assegnato dai Conciliatori. Le ambasciate esisteranno anche per un bene più grande, ma sono ottime scuse per spedire in territorio ostile qualche rivale fastidioso.

Le Zone Selvagge

La cultura cittadina della Camarilla può rivelarsi rigida, ma i Fratelli senza alloggio sono sotto costante minaccia. Oltre le mura della città e fuori dalla protezione della corte, il pericolo aumenta a dismisura. Che si venga sorpresi dai rischi ambientali, tra i quali il sole è il peggior nemico, o dalla semplice sfortuna sotto forma di avaria o incidente automobilistico, stare troppo tempo lontani dal rifugio può rivelarsi fatale. I viaggi in treno, aereo o nave presentano sempre il rischio di ritardi, ma in queste notti i rigidi controlli alla frontiera, gli Ixoscopi, gli allarmi terroristici e i cittadini preoccupati in guardia per le attività sospette amplificano spaventosamente il rischio di mettere in allarme il più vicino agente della SI.

E se non vi cattura la SI o il sole non lambisce la vostra carne scoperta, possono essere in agguato altre minacce, troppo forti per essere affrontate da soli. Possono ululare alla luna o dipingersi il volto con la vitae in onore di Caino, il primo uccisore di consanguinei. Sono sicuro che l'elenco non finisce qui. Se c'è una cosa che ho imparato da tutto questo è che c'è sempre qualcuno, o qualcosa, di molto peggiore.

– LEO, INFANTE NEONATO DI ADDISON PAYNE

Città Importanti nell'attuale Mondo di Tenebra

Aleppo

È stata la canzone che mi girava in testa ad attirarmi qui. Non esattamente ad Aleppo, ma vicino...

Solo che c'è così tanto sangue, che pulsa nella gente, che scorre nelle strade, che spruzza sui muri. Ne sento l'odore dovunque io vada.

Vorrei solo che gli scoppi non avessero fatto a pezzi il rifugio della mia coterie. Adesso sono solo, rimasto qui a banchettare come un animale su brandelli raccapriccianti.

Quella canzone. Mi chiama ancora. Dal profondo della terra davanti a me. I Fratelli di qui si nascondono ai nuovi arrivati. Temono

ciò che sta per arrivare. Credo che siamo noi i responsabili del terrore che affrontano. Il loro sovrano è un tiranno, i loro aspiranti liberatori solo di poco migliori, ma siamo noi che scateniamo nella loro città questa ondata di massacri. Ho visto dei nativi radunare le vacche attorno a loro come orfani intorno a una suora. Hanno detto "vi proteggiamo coi nostri doni." Ho pensato che forse sono migliori di me, migliori di noi.

Ma no. Siamo tutti mostri, dal primo all'ultimo. Non ci vuole molto perché un vampiro cominci a vedere un gregge come un gregge. Nessuno è al sicuro, qui. Mortali, Fratelli, le

creature sottoterra, in attesa delle nostre zanne... nessuno è al sicuro.

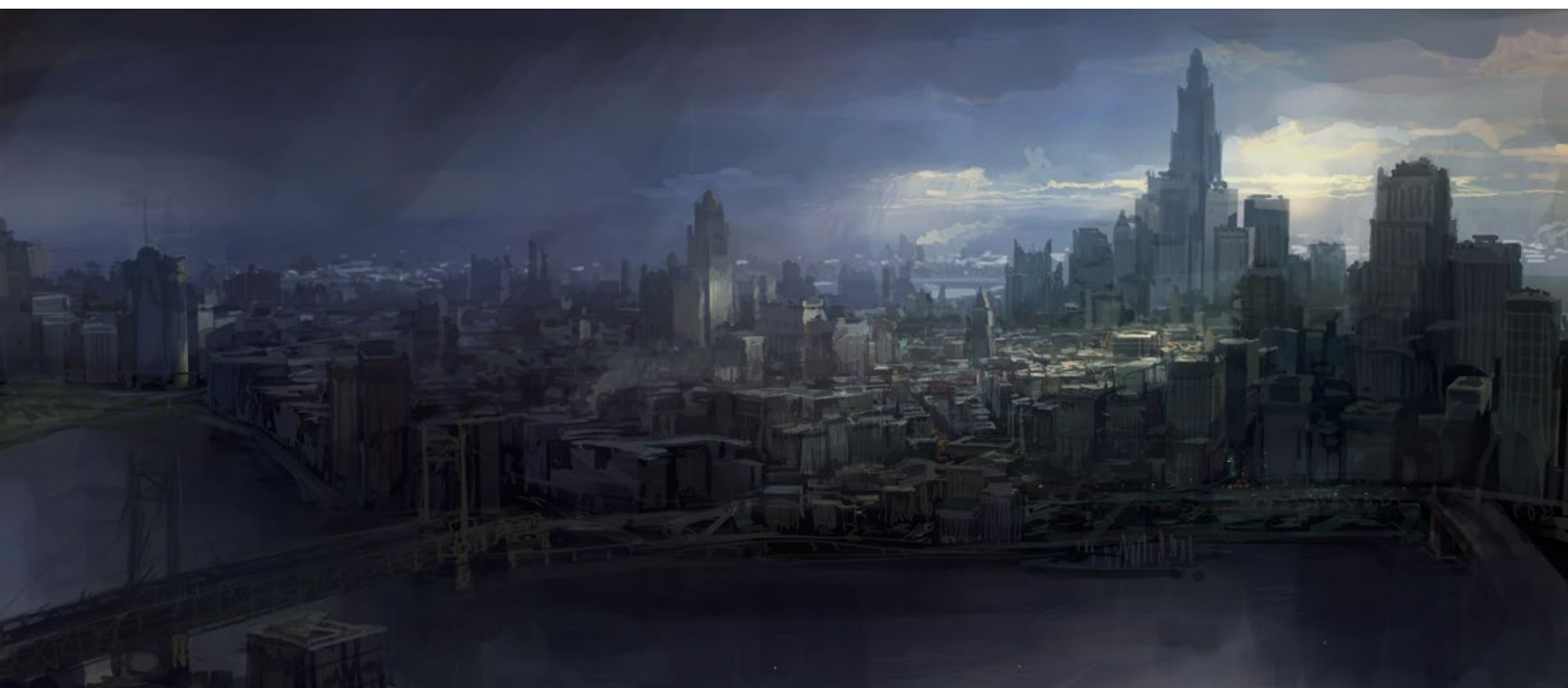
– GHOSH, ANZIANO DI TRIPOLI, EX MEMBRO DEL CONSIGLIO DEI PRIMOGENITI

Berlino

Berlino ha molte lezioni da insegnare alla nostra setta. Per molto tempo è stata una città divisa.

Due Principi, uno a Est e l'altro a Ovest, in lotta per il controllo sullo sfondo della Guerra Fredda. Il Muro di Berlino è caduto, ma la guerra civile della Camarilla si è solo inasprita.

In effetti, ci siamo impegnati



a tal punto nei nostri conflitti di potere che siamo diventati ciechi a ciò che accade davvero nelle strade. Non sto accusando nessuno. Anch'io sono stato cieco come chiunque altro. Volevo diventare Principe e aspettavo che gli altri sgombrassero il campo per fare la mia mossa.

Sapevamo da sempre che in città c'erano gli Anarchici, ma non ci importava davvero. I Principi li ritenevano irrilevanti, utili solo come crudele, fugace intrattenimento per una nottata noiosa nell'Elysium. Non capivamo davvero il traino di Berlino nel mondo mortale, né il potere che un sogno poteva avere su un vampiro Abbracciato da poco.

Se vi siete rianimati nel Sangue in qualche stantia, claustrofobica cittadina e avete dovuto sopravvivere sotto il tiranno locale, forse sognavate il Friedrichshain, le sue feste, l'ambiente artistico, i club fetish o qualunque cosa volevate. Molti giovani vampiri fuggirono e giunsero qui, e nessuno nella Camarilla si preoccupò di notarlo. Dopotutto, come avrebbero mai potuto dei semplici Anarchici influenzare i grandiosi conflitti politici degli antichi?

L'ultimo Principe di Berlino è crepato per strada, fatto a pezzi da una folla di Anarchici inferociti.

È una cosa a cui ripensare se credete che la Camarilla duri per sempre, o che i giovani e ingenui Fratelli del Movimento Anarchico non possano presentare mai una vera minaccia. Berlino era una delle principali roccaforti nel cuore della Camarilla... finché semplicemente non smise di esserlo.

La Berlino di oggi vacilla ancora

per la violenza della rivoluzione Anarchica. Il potere è in mano a diverse bande come Liberazione Rossa e la Stirner Gang. La sovrappopolazione di Fratelli significa che la Masquerade è più a rischio che altrove, ma almeno i locali sono abituati a vedere tipi bizzarri in giro per le strade.

Berlino è una città perfetta se cercate un posto dove le regole sono mutevoli, dove un giovane vampiro può lasciare il segno. Però fate attenzione: nessuno vi deve nulla, e non c'è un Principe a proteggervi.

Un'ultima cosa. So cosa state pensando. Come ho fatto io a sopravvivere? Come può una Cappella Tremere esistere ancora dopo tutta quella furia?

Un'ultima cosa. So cosa state pensando. Come ho fatto io a sopravvivere? Come può una Cappella Tremere esistere ancora dopo tutta quella furia?

Ho fatto qualcosa che i Principi non avrebbero fatto mai. Ho avuto l'umiltà di capire che la rivoluzione non si sarebbe arrestata e ho anteposto il mio clan al tentativo di mantenere al potere la Camarilla. Biasimatemi pure per questo, ma sono vissuto per vedere un'altra notte. E oggi sono ancora qui, a Berlino.

**– MAXWELL LDESCU,
REGGENTE TREMERE DI BERLINO E CAPO DI CIÒ CHE
RESTA DELLA CAMARILLA IN
CITTÀ**

Bruxelles

Ho sentito che i Fratelli chiamano Bruxelles "Città dei Buoni a

Nulla", e non è un complimento. A Bruxelles gira un sacco di potere. È uno dei fulcri dell'Unione Europea e della NATO. Se volete influenzare la politica dei mortali, questo è il posto giusto.

Dal punto di vista degli anziani della Camarilla, però, Bruxelles è un paesino diventato una città solo da poco, appena due secoli fa, quando nacque il Belgio come nazione. La considerano una luccicante metropoli moderna, costruita sul modello del nuovo sistema di potere politico globale. Amano inviare qui i loro infanti affinché imparino a influenzare i mortali e manovrare i politici a loro vantaggio. L'idea è che dopo un paio di decenni a Bruxelles, l'infante di un Principe o Conciiliatore avrà acquisito l'esperienza necessaria per cominciare a lavorare sul serio per il suo sire.

L'unico problema è che gli infanti tendono a essere dei cretini privilegiati, coccolati e arroganti. Forse non sono partiti in quel modo, ma vivere troppo vicino al potere dei loro sire li ha resi tali. Questi buoni a nulla non passano il loro tempo a Bruxelles a lavorare in politica. Fanno festa, scopano, cacciano, si drogano e scatenano bizzarre faide, lasciando il lavoro vero ai ghouls come me.

Il Principe di Bruxelles è un Nosferatu di nome Nikolaus Vermuelen. È un'ancilla, troppo giovane per tenere testa alle progenie dei potenti della Camarilla. Tuttavia ha un talento speciale per non essere nei paraggi quando cominciano le rogne. I buoni a nulla vengono uccisi, ma il Principe sopravvive.

Per la Camarilla, la vera impor-

tanza di Bruxelles sta nel lavoro dei lobbisti consacrati come il sottoscritto. Noi ci assicuriamo che gli interessi della setta siano rappresentati a livello di politica europea. Mentre i buoni a nulla inventano nuove crudeltà per divertirsi e i Fratelli indigeni cercano di sopportare come possono, noi brandiamo l'immensa potenza economica della Camarilla per favorire gli interessi politici dei non morti.

La cosa interessante è che il più delle volte nessuno si preoccupa di controllare quello che facciamo.

– **HENRIK KORHONEN, SEGUACE E SOCIO DELLA LOBBY WRIGHT+MOUREAU STRATEGIES**

Budapest

È passato un po' di tempo dalla mia ultima visita a Buda, per non dire di Pest, ma vi assicuro che vale il viaggio.

Pochi domini hanno una storia vivace come questo, ed è messa in mostra piuttosto apertamente. Persino le storie dei Fratelli in guerra per il controllo della città – a lungo rimasta sotto il predominio Ventruie grazie a icone cadute quali Bulscu e Rikard – sono condivise dagli storici mortali inconsapevoli della verità di cui parlano. Sotto i sampietrini o in fondo al Danubio giacciono cadaveri in attesa del momento giusto per svegliarsi e combattere ancora. Pensate al sangue fragrante che scorre in quelle vene...

Ah, ma sto divagando. Cosa offre oggi la città? Opportunità. Questo è un dominio che gli Stregoni pagherebbero a caro prezzo, ma

incontrano la resistenza del Clan delle Bestie e i suoi alleati Nosferatu. Esatto, i confini di setta da queste parti sono invertiti. Una volta i Diavoli erano un pericolo nella regione, ma in queste notti sembrano essersi insolitamente dileguati. È una cosa su cui vale la pena indagare.

Opportunità, dicevamo. Mentre i clan si battono per il regno, altri di noi pensano a imbrigliare il potere della vitae stratificata nel dominio. Budapest è una splendida miniera di sapienza che attende solo di essere scoperta. Oserei dire che le rivelazioni che vi potremmo trovare potrebbero rovinare molti dei Principi più antichi d'Europa, quando i loro antichi patti saranno svelati.

– **CONTE JOCALO, CACCIATORE DI INFORMAZIONI DEL MINISTERO**

Cairo

Altre città si proclamano domini di pace e prosperità, ma poche possono competere con il Cairo. Ci siete mai stati? Troverete più mortali di quelli che vi servono, starete gomito a gomito coi diplomatici di Camarilla e Ashirra, e tornerete a casa carichi di più gingilli e manufatti di quelli che potrete stipare in valigia.

Lo leggo sulle loro facce. Ogni volta che un estraneo giunge al Cairo, è sopraffatto dal suo splendore. Siamo un gioiello, forse il più splendente d'Africa. E siamo inattaccabili. Osserviamo gli eventi che ci attorniano – dove i fanatici mortali fanno scoppiare le loro bombe e il Sabbat tenta di controllare la loro

pazzia – e sapete che facciamo? Ridiamo. Il Cairo è al di sopra di questi insulsi comportamenti.

Certo, il Richiamo ci ha tolto molti dei nostri Fratelli più forti, ma ne arrivano sempre altri. Ora l'Ashirra mostra grande interesse per il Cairo, ma promette di rispettarne la neutralità come luogo di incontro tra le sette. Se Praga detiene tale titolo per i clan – e a proposito, io ne dubito – noi siamo fieri di essere il luogo dove chiunque può condividere un pasto, a prescindere dalle sue inclinazioni filosofiche.

Mi preoccupa l'aumento dell'attività Cainita in Nord Africa e nel Levante? No. Confido che, in fin dei conti, il mormorio del sangue in questa città riuscirà a placare la furia di qualunque Bestia. È impossibile rimanere arrabbiati qui, dove si può bere a sazietà senza che nessuno se ne accorga mai.

Noi egiziani siamo abituati alle privazioni e abbiamo visto molti spargimenti di sangue nelle strade, nel nome di questa causa o di quel capo. Ma la nostra cultura permane e la nostra resistenza cresce. Quando troviamo un cadavere in strada, lo prendiamo e ce ne liberiamo con la dovuta cerimonia e rispetto. Ci interessa come è morto? Raramente. Muore troppa gente per sprecare il nostro tempo sulle cause. Ci focalizziamo invece sulla vita che ha vissuto e sull'aldilà che il suo spirito potrà sperimentare. È sufficiente. La morte è solo un istante di cambiamento tra la vita e l'aldilà, e per noi è un'eternità di contemplazione, perché duriamo quanto i monumenti che sorvegliano questa terra da millenni. Noi vene-

riamo i defunti, che ce ne rendiamo conto o no. Siamo al di sopra delle differenze meschine, perché ogni notte tutti noi affrontiamo la realtà della morte. La nostra cultura, la nostra architettura e la nostra vitae.

Chiunque venga qui deve offrire un sacrificio ai morti. È una transazione semplice, ma è quella che fa contento Anubi.

– **MUKHTAR BEY, PRINCIPE VILE DEL CAIRO**

Chicago

So cosa pensate. È il mio tipo di città, dico bene? Chicago non è più quella di una volta, amici. Sguazzavamo tra Anarchici e Camarilla, bisticciando per il Serraglio, per

i territori, per un cazzo di niente. Però serviva a tenerci caldi la notte. Vecchie cazzate da gangster, sparare e scappare, dare fuoco ai rifugi. Persino Capone abitava qui. Eravamo il modello, capite? Ventrue, Tremere e Toreador in cima, Brujah, Nosferatu e Gangrel in fondo, Malkavian... eh. Chi può dirlo con quelli, giusto? Comunque, i domini che ci stavano intorno se ne accorsero.

Le cose sono cambiate. Da quando la Camarilla ha serrato i cordoni, abbiamo scacciato gli Anarchici nei letamai come Gary, Naperville e Joliet, e la città è rimasta a noi. Pura Camarilla. Legge e Tradizione onorate in ogni strada. Teniamo tutto quanto in ordine.

Abbiamo dato una svolta a questa città, reso Chicago di nuovo grande, capito? Abbiamo bonificato

la palude e l'abbiamo resa scintillante come perle. In queste notti, se vi convocano a Chicago per conoscere il Principe, se siete invitati nell'Elysium insieme ai Primogeniti o se vi diamo il permesso di possedere anche mezzo metro quadrato di territorio a Skokie, dovrete esserci fottutamente riconoscenti.

Questa è la terra promessa, amici.

– **BRET STRYKER, ARPIA DI CHICAGO**

Costantinopoli

I mortali la chiamano Istanbul, ma per noi è ancora la Città del Sogno, Costantinopoli, in onore di Michele il salvatore, il sognatore, la nostra speranza fino a queste notti. Fu



l'ultima città in cui tutti i clan si unirono e si dedicarono a trovare un modo di esistere senza tormento e asservimento alla Bestia. Era magnifico. Michele ha tracciato la rotta. La Trinità – di cui faceva parte – era composta da lui, dal trascendente Dracon e dall'architetto Antonius. Essi fecero grandi cose. Ci innalzarono a nuove vette. E anche dopo la loro distruzione e il torpore, noi Fratelli di Costantinopoli ci sforziamo di raggiungerle di nuovo.

È stato un lungo cammino. Pochi domini hanno attraversato tanti sconvolgimenti quanto il nostro. I governanti nascono e cadono. Le filosofie sono imparate, applicate e scartate. I nuovi arrivati sono accolti e si bandiscono gli anziani, poi gli anziani vanno al potere e i nuovi venuti sono guardati con sospetto.

Non lo possiamo evitare. Il Sogno era un concetto meraviglioso da sperimentare come vampiri. Fu un tempo nel quale i mortali si donavano spontaneamente, in cui la colpa era solo un incubo dimenticato e la Jyhad si era fermata. Noi bramiamo un ritorno a quei tempi. Ne abbiamo bisogno.

Ora esiste una nuova Trinità, e la Camarilla e l'Ashirra lasciano Costantinopoli per consentirle di regnare. Michele si ridesta in Maria. Il Dracon ha assunto una nuova forma. E il terzo... il terzo...

Costantinopoli sarà il faro di tutti i Fratelli. Venite, accorrete alla nostra chiamata. Scoprite i nostri sogni e lasciate che essi cambino le vostre nature.

– AZRA, CUSTODE DELL'ELYSIUM

Dubai

Che differenza c'è tra i bisogni dei vampiri e quelli degli straricchi? A Dubai, nessuna. Entrambi vogliono i loro campi da gioco privati, tenere la gente sotto controllo e costruire monumenti privi di significato alla loro vanità. È un luogo dove la superbia di alcuni mortali supera le ambizioni di gran parte degli anziani Cainiti.

Dubai è forse il dominio Ashirra più restrittivo del mondo. Predomina il clan Ventrue, qui noto come el-Hijazi, da decenni fortemente legato alla famiglia regnante. Ha aiutato lo sceicco a costruire la città negli anni 1960 e mantenuto stretti contatti per decenni. Si dice persino che il Ministro della Felicità sia un ghoul.

Gli unici Cainiti che possono davvero abitare stabilmente a Dubai sono gli el-Hijazi. Tutti gli altri devono dichiararsi al loro arrivo. Se si ritiene che debbano svolgere attività lecite, ricevono il permesso di fermarsi per un periodo di tempo stabilito. Qualcuno può trattenersi in città per qualche notte o settimana; altri vi restano per anni o persino decenni. Prima o poi, però, tutti se ne devono andare. Se qualsiasi altro Cainita vuole creare un infante, è liberissimo di farlo altrove. L'unico punto a favore del repressivo regime di Dubai è che le esecuzioni sono estremamente rare. I trasgressori Cainiti vengono tipicamente banditi dalla città, gettati fuori dai confini come semplici rifiuti.

Dopo il volgere del millennio, un numero notevole di influenti Ashirra si è trasferito a Dubai, seppur temporaneamente. Nei loro palazzi, immense ricchezze li

proteggono dagli sguardi della popolazione mortale. Per loro Dubai è un luogo sicuro dove aspettare la fine del caos dei nostri tempi. Non che se lo meritino...

– LEILA HAMIDI, DISSIDENTE PALESTINESE DELL'ASHIRRA

Gerusalemme

Nonostante ciò che vi diranno, è cominciato tutto qui, quando Lo abbiamo dissotterrato.

Gerusalemme è una città di pazzia. Avete sentito dei Fratelli che si sono esposti spontaneamente al sole e sono entrati negli edifici sacri con la schiuma alla bocca e proclamando di essere vampiri?

La più santa tra le città alla fine ci ha debellati. Alla fine è entrata nelle nostre teste e ci ha costretti a svegliarci.

È tutta una follia. Ora laggiù ci scontriamo apertamente. Chi è riuscito a tenere la testa a posto se l'è squagliata quando ha potuto. Molti sono tornati indietro, attratti dal delirio.

È come in uno di quei film dove tutti i personaggi impazziscono nello spazio. Gerusalemme fa questo effetto. Sono certo che abbia molto da offrire a un vampiro. Che città sarebbe, se si potesse controllare! Che popolo al quale abbeverarsi! Quanta storia da saccheggiare! Quale vitae da prosciugare... ma rimanerci e non perdere il senno? Semplicemente impossibile.

Questa è la fonte da cui scaturì il sangue di Malkav. Noi lo abbiamo bevuto, e abbiamo portato la rovina sul resto della città.

Questo è il paradiso. Abbrac-

ciate la pazzia e siate la Bestia che dovrete essere.

**– MORDECHAI LASLO, RAB-
BINO BAJ'T MAJNOON O
MALKAVIAN, UFFICIALMENTE
DELL'ASHIRRA**

Londra

La storia di Londra è lunga e tortuosa, infante. Per raccontarla ci vorrebbe un'intera vita mortale. Ma non sei qui per udire il racconto del Tamigi, o dell'architettura, o del Grande Incendio, e neanche del Blitz e della ricostruzione, vero? Tu vuoi sapere di Mitra.

Per molti secoli, la città è stata sinonimo di Mitra, il nostro Principe, il nostro imperatore-dio. Egli era la nostra divinità e il nostro re. Duro, ma sempre giusto. L'ho servito per gran parte della mia esistenza fino al tempo in cui ha deciso di morire, e anche dopo quella notte.

Dire che Londra era una città della Camarilla è un errore. Era una città mitraica. È solo che Mitra del clan Ventrue riteneva più utile la Camarilla di qualunque altra setta. Gli altri Fratelli restavano lì per sua benevolenza, e chi voleva acquisire potere entrava nel suo ordine, o nel suo culto, se preferisci.

Londra era uno dei domini vampirici più forti. Che fosse governata da Mitra, da uno dei suoi siniscalchi, da Anne Bowesley o effettivamente di nuovo da Mitra – al suo risveglio – essa era il fulcro del potere europeo. La città stessa era un trono. Assiso su di esso, Mitra aveva il controllo completo delle isole britanniche.



L'Inquisizione mortale era rinata da poco e noi ne ridevamo, finché il Principe non disse che era giunto il momento che il nostro culto traslocasse, poiché si avvicinava un pericolo inarrestabile. Dovevamo recarci a Edimburgo, dove era già predisposta la prosecuzione della nostra fede. I cultisti, me incluso, si diressero a nord. Il resto dei Fratelli londinesi, a centinaia, la Regina Anne e Mitra stesso affrontarono l'Inquisizione mentre le vacche epuravano la città. I Fratelli non avevano idea di cosa stesse accadendo. Ma nei sogni ho ancora fugaci visioni del volto di Mitra. Quando è giunta la fine, sorrideva. Quelle erano la guerra e la morte che aveva sempre voluto.

Mitra era il Sole Invitto. Londra era il dominio mai conquistato. Egli cadde infine per mano di un degno avversario, e centinaia caddero con lui.

Noi proseguiamo la sua opera dalla Scozia, e non cesseremo mai di adorare il suo nome e le sue gesta. Adesso Londra è vuota. Nessun Fratello vi abita più e nessuno lo farà, per paura di disturbare la tomba di Mitra. Qualcuno dice che i Crepuscolari sono un'eccezione, ma ciò non fa che dimostrare il loro stato contaminato – tutti i veri Fratelli che passano per la città ne escono terrorizzati o non ne escono affatto.

**– LORD ROGER DE CAMDEN,
PATER DEL CULTO DI MITRA,
SINISCALCO DI LONDRA,
PRINCIPE DI EDIMBURGO,
ANZIANO DELLA STIRPE DI
CAPPADOCIUS**

Miami

Che buco di merda. Mi scuso per la mia carenza di finezza al riguardo, ma poche città mi fanno inorridire come questa. È stata in mano al Sabbat fin dalla sua fondazione, e si vede. Ci sono ancora troppe ombre, troppa carne, troppe droghe, troppi spargimenti di sangue non necessari... ma sto divagando.

È difficile farmi innervosire, ma Miami ci riesce. I mortali la considerano un assolato paradiso con cocktail sulla spiaggia a partire dalle 8 del mattino. Io la vedo per quella che è. Ogni Fratello che giunge a Miami perde qualcosa. La sua compassione, la sua coscienza o forse solo la sua umanità. Il suo sguardo diventa quello di un morto, vede tutto come una sacca da dissanguare, e meglio ancora se può aggiungere alla miscela qualche droga innovativa.

Sono venuta qui per indagare sull'Apparato Circolatorio. Credo sia da qui che è partita quella strana piccola impresa. Ho trovato solo cadaveri, mucchi di cenere e registrazioni di esperimenti che vorrei poter dimenticare.

Ho ammazzato più gente di quella che riesco a contare. E se potessi, sterminerei tutti i Fratelli di questa città. È marcia fino al midollo.

**– FATIMA AL-FAQADI,
VOCE E LAMA DEI FIGLI DI
HAQIM SCISMATICI**

Parigi

La Camarilla è talvolta chiamata la Torre d'Avorio, e se al mondo esiste una città che la rappresenta,

quella è Parigi. La vecchia roccaforte Camarillica soleva essere definita da Londra, Parigi e Berlino. Con la caduta di Londra per mano dell'Inquisizione e di Berlino agli Anarchici, ci resta solo Parigi, ma la Città della Luce è più forte che mai.

Forte, e in molti sensi incredibilmente repressiva. Parigi non è un bel posto per essere Anarchici, senza clan o persino Fratelli della Camarilla senza buone referenze. Il Principe François Villon regna sul dominio da sempre. Ufficialmente detiene il titolo di Principe solo da qualche secolo, ma tirava le fila e aveva in pugno la corte francese, vivente e no, già da molto prima di sedere sul trono. E adesso ci sta così comodo che gli piace farsi chiamare "re".

Non importa cosa accada nel resto del mondo, Villon sembra diventare solo più forte. Di pari passo diviene più puntiglioso, più esigente. I Fratelli dei domini traballanti che vengono a chiedere asilo in queste notti sono così tanti che persino un anziano può essere messo alla porta se a Villon non piace la sua faccia. Potete dire che, per i Fratelli, l'ancien régime pre-rivoluzionario non è mai finito. Potete dire che la corte è degenerata molto, ma dietro la corruzione esiste un autentico potere, che non si può battere neppure essendo molto forti o vecchi. A Parigi è fondamentale essere interessanti. La bellezza può farvi entrare, ma la furbizia vi terrà in vita.

**– DAHLIA GAUDIN, ABILE
CUCITRICE, TOREADOR DI
SANGUE DEBOLE E CONCU-
BINA DEL PRINCIPE (ROI)
VILLON DI PARIGI**

Praga

La nostra città è il principale campo di battaglia europeo in queste notti. Troppi sguardi si distolgono verso ovest, al vuoto di Londra o alla decadenza di Parigi. Altri puntano a est con paura, su Mosca dove si mette in mostra la forza o su Sebastopoli, con tutti i suoi problemi attuali. Praga è qualcosa di più. Resa simbolica dal tradimento di Bell, è diventata il punto zero della Guerra delle Età. In tutto il mondo, i non vincolati hanno ricevuto potere dal grave colpo inferto alla nostra setta. Ma qui, dov'è accaduto, noi siamo ancora in piedi. Ciò dovrebbe dirvi qualcosa su quanto la loro vittoria sia vuota. Il sangue scorre ancora nell'Elysium e il vecchio Vasily dorme profondamente sotto le fondamenta di castel Pražský, indisturbato dal chiasso.

Se credete alla propaganda, quello che abbiamo conseguito a Praga non si può sottovalutare. Non è un bastione Anarchico, né una tirannia della Camarilla: Praga è la città della neutralità attraverso le divisioni. Un luogo che condividiamo con vigilanza. I nostri Flagelli pattugliano le strade del centro, mantenendo ordine e stabilità. Nel frattempo, i sobborghi e il sud della città sono diventati zone libere Anarchiche. In questo modo teniamo sotto controllo ogni agitazione politica, perché i non vincolati sono troppo presi a diffondere la loro propaganda internazionale tra gli attivisti locali.

Tutti i Fratelli sono i benvenuti a Praga, a patto che sappiano stare

al loro posto. Abbiamo le nostre tradizioni di ospitalità, occultamento e pace, e simboli esclusivi che marchiano i nostri capi, i nemici e coloro dai quali possiamo nutrirci liberamente. La città è stabile, per ora.

La verità è che siamo una città neutrale perché siamo lacerati da due estremi. Il nostro nuovo Principe sta ampliando risolutamente il suo arsenale e fortificando i rifugi dei suoi alleati. So bene che cosa significa. Forse inizierà proprio stanotte?

– **KIRILL, PRIMOGENITO E FLAGELLO DI PRAGA**

Rio de Janeiro

Se volete divertirvi, venite a Rio. Se volete un pasto facile, venite a Rio. Se volete vivere la vita come se fosse la vostra ultima notte, venite nella cazzo di Rio! Venite a Rio per gustare un'esperienza del tutto nuova, amici cari. Non vi fidate, eh? Guardate solo com'è suddivisa la città. I Lasombra controllano i locali, la bella vita, la scena turistica, le spiagge. I Toreador stanno nella *favela*, la baraccopoli, a rosicare briciole coi barboni nelle strade. Non vi sembra una cosa da pazzi? E non avete ancora visto niente. Questa è una città di libertà, ma credetemi, abbiamo le nostre regole. Solo che non sono le vostre solite regole di Parigi o Chicago. Immaginate che la Camarilla si sia trombata il Sabbat, anzi no, che il Sabbat si sia trombato la Camarilla, capito? Rio è la loro bimba. Ci spartiamo il sangue, ci divertiamo e non ce ne frega un cazzo di quel che succede in città. Qui è dove la festa non finisce mai!

Allora, uh, un'altra cosa. Non uscite dai confini della città. Dico sul serio. Sballatevi pure sulla Praia de Copacabana, squarciate la gola ai turisti e ballate negli spruzzi – quel che vi pare. Solo non spingete mai oltre le luci della città. C'è della merda bruttissima là fuori. Non Sabbat, non Inquisizione. Potrebbero essere Fratelli, ma non ne sono sicura. Acchiappano chiunque si allontani dal sentiero, amici miei. Stanno appesi agli alberi e sonnecchiano come cadaveri, in attesa che a qualcuno come voi venga in mente di fare una gita.

Accontentatevi di spassarvela a Rio, solo questo voglio dire!

– **“SVAMPA” BARRETTI, BAGARINA MALKAVIAN**

Stoccolma

Chiamare Stoccolma una città “Ellenica” non è del tutto sbagliato. La Camarilla di qui ha un'ossessione quasi Anarchica per i sistemi politici delle vacche. I Brujah e Ventruie dominanti hanno le zanne ben piantate nel morente ideale socialdemocratico della *Folkhemmet* (“la casa dei popoli”) e celano i loro incidenti di nutrizione nelle statistiche del vasto apparato di ospizi per anziani, asili nido e ospedali. Lo svedese tipo confida che lo Stato si prenda cura di lui, e lo Stato lo fa. Si prende persino cura del suo sangue. La dozzina di non vincolati e sanguisughe Anarchiche nella regione della grande Stoccolma chiama i poco meno numerosi ma più vecchi Fratelli Camarillici “*Gråstaten*” (“lo Stato Grigio”), temendoli e deridendoli allo stesso

tempo. Lo Stato Grigio è elitario e isolazionista come qualsiasi Principe occidentale e la sua corte, ma fa un gran spettacolo del fingersi la più raffinata democrazia non morta del mondo, e in un certo senso lo è. Ogni svedese vivente elegge a sua insaputa i propri padroni non morti quando va alle urne ogni quattro anni. Ciò significa che ogni ancilla e anziano dello Stato Grigio è collegato a uno dei principali partiti politici svedesi, e che ha il permesso di usare ogni mezzo che ritiene adatto per aiutare il suo partito a raggiungere una posizione di governo. I Fratelli connessi ai partiti che vincono ottengono posti nel *Urtima Riksdagen* (“il Consiglio Prematuro”) che ancora oggi si riunisce ogni mese in una sala sotterranea sotto il parlamento.

L'antico ma in apparenza giovanile Elleno Gustav Sörensson e il suo Consiglio Socialdemocratico si alternano alla nobile Ventruie rinascimentale Christina e la sua Alleanza capitalista/nazionalista, tradizionalmente capeggiata dal partito conservatore Moderaterna. Le recenti elezioni si sono però chiuse in una parità da incubo, e potrebbe cambiare tutto. Gustav è scomparso in Oriente (la sua volontà è ora rappresentata da una coterie di giovani deputati particolarmente astiosi verso i sangue debole) e Christina appoggia i Democratici Svedesi populistici e nazionalisti, opponendosi con vigore all'influenza di Ashirra e Banu Haqim, ultimamente in ascesa presso i non vincolati della regione.

Gli Anarchici di Stoccolma fanno prosperare nel ruolo di emarginati e non hanno mai fatto parte della Ca-

marilla. Queste coterie e gli Autarchi ci vanno e vengono di continuo, e la loro aspettativa di non-vita si misura in decenni anziché in secoli. Gli Altri, come talvolta si fanno chiamare, si aggregano all'ambiente dei partiti pirata e di gruppi pseudocriminali, bizzarre congregazioni, moschee e collettivi di periferia, oppure si ricavano altre nicchie specializzate nelle quali lo Stato Grigio non può trovarli o minacciarli.

– ARVID OLOFSSON, GIORNALISTA NOTTURNO DI OMNI

San Pietroburgo

Per moltissimo tempo, il resto del mondo ha creduto che San Pietroburgo fosse un cimitero per i Fratelli... C'era chi andava in giro raccontando di babau Nosferatu che spazzavano via quelli come noi, perciò tutti ci lasciavano in pace. Persino il Consiglio Brujah di Mosca se ne stava alla larga, lasciando la città al governo del mio sire e poi al mio. Era una vita piuttosto facile...

Adesso però le porte si sono aperte. È tempo di cambiare, dicono. Non sono mai stato un convinto assertore della Camarilla, ma è anche vero che non mi sono mai sentito Anarchico. Mi piace fare le cose a modo mio, come si suol dire. Qualcuno mi considera un semplicione... non è gentile. Non lo sono affatto. Ciò che mi distingue è che non mi immischio nelle cazzate degli altri domini.

E ora leggete questo: statevene fuori dalla mia cazzo di città o vi bracerò col mio esercito di Topi di Fogna e banchetterò con il sangue dei vostri freddi cuori inariditi. A

Pietrogrado non c'è posto per voi. Questa è la città dello Zar. Questa è la mia città, e le regole le faccio io.

È tutto un gioco, capite...? L'isolamento può essere terribile. Può spingere qualcuno a inveire. Vi prego, venite pure a farci visita. Qui non ce ne sono molti come noi, ma le vacche abbondano.

– NIKOLAI, PRINCIPE VENTRUE DI SAN PIETROBURGO

Tokyo

Di recente sono andata a Tokyo a visitare il Reggente e aggiornarlo sulle nostre attività post-Vienna. Posso onestamente dire di non aver mai sperimentato due settimane più intense in vita mia.

Sembra che qui siano tutti dei turisti. La vita a Tokyo è... strana. Credo che strana sia la parola giusta. Ho fatto l'errore di presumere che il dominio fosse come l'avevo visto in TV e online, ma è molto di più. È una cosa pazzesca. Un vampiro può soffrire di vertigini in una città come questa. C'è un sacco di movimento, ma è un movimento freddo.

Mi spiego. Ho fatto quella cosa che fanno i turisti, cioè stare immobile in mezzo alla strada mentre il mare di giapponesi vi scorre attorno. Non ho provato un briciolo di fame. Nemmeno una volta. È come se qui ci fosse qualcosa che l'attenua. Non so davvero spiegarlo. Ho chiesto lumi ai miei colleghi Tremere, e neanche loro ci capiscono niente. Qui tutto è misurato, calcolato, preciso. Mi ha sconvolta a tal punto che mi sono infilata in una sala di pachinko (qualche stereotipo è reale)

e finalmente ho sentito di nuovo le pulsazioni della vita. Quella notte un povero vecchio bastardo ha subito il mio morso goffo e lacerante, mentre dalle mani afflosciate gli cadevano in terra sferette di metallo...

Dunque, a Tokyo c'è una forte presenza della Camarilla, ma non ho idea se risponda al Circolo Interno o ai Conciliatori. So che in quest'epoca tutto è accessibile, ma Tokyo e il Giappone in generale sono così dipendenti dalla tecnologia da essere rimaste tagliate fuori, ora che l'Inquisizione sorveglia i nostri messaggi ed email. Questo rende la città piuttosto autonoma. I Fratelli di qui si suddividono in livelli predefiniti in base all'età, e una volta che raggiungono un determinato punto (forse tre secoli di non morte?) ci si aspetta che traslochino a Kyoto. L'hanno fatto tutti senza discutere, tranne uno. Ma quella rimasta è una Nosferatu bitorzoluta fatta di piaghe e cicatrici, e nessuno vuole litigare con lei.

Se c'è qualcuno a capo di questo dominio, è Mayumi Shibasaki. Tecnicamente lei non regna, ma garantisce che sia mantenuto l'ordine e che i tributi vadano a chi di dovere. Appartiene al Vecchio Clan, o così dice lei, ma non ha problemi coi Tremere.

Come ho detto, Tokyo è strana. Consiglio a tutti di provarla, ma non fatevi trattenere qui. Quasi tutti i vampiri che ho incontrato sembravano distaccati o vacanti, come se qualcosa dentro di loro ne facesse muovere i corpi.

Probabilmente non è nulla.

– LILLE HAAKE, MAGISTRA TREMERE, FAZIONE DEL CASATO CARNA

Venezia

Il clan Hecata tiene sotto chiave le sue attività veneziane in queste notti. Il mio contatto, una certa Lidia di Giovanni, dice che vuole evitare le cacce alle streghe dei mortali tanto frequenti in questo periodo. Dubito seriamente che la sua famiglia abbia molti grattacapi, però. Le mie ricerche dicono che un intero ramo della casata abbia legami con l'Inquisizione e che stiano tenendo un profilo

basso come scarafaggi in attesa che i roghi si spengano.

Un altro contatto dice che gli Hecata si sono nascosti per tramare qualche grandioso complotto che ormai va avanti da molti anni. Stanno aprendo un portale sotto il Mausoleo (quell'impossibile grattacielo nel quale investono una fortuna per tenerlo in piedi, dato che le fondamenta sono sommerse) e devono lavorare tutti insieme per far uscire qualcosa, o per rimandare qualcosa dentro.

Quello che so è questo: potete visitare Venezia, vi potete nutrire lì e potete persino usarla come base

per le vostre convocazioni. L'attacco al Circolo Interno della Camarilla di qualche anno fa è stato un fuoco di paglia, secondo me, e sebbene si vociferi che i Brujah abbiano perso il loro rappresentante (ma non verserò una lacrima, visto il loro tradimento) e uno dei Nosferatu sia scomparso da qualche parte oltre il velo, credo che la città sia del tutto sicura. Dieci anni senza incidenti non sono male per la nostra specie, e in ogni caso, se restate nei paraggi abbastanza a lungo potrete anche scoprire cosa sta tramando il Clan della Morte nelle viscere della città.

— KARL SCHREKT, SOMMO PONTIFICE DEL CLAN TRE-MERE, FAZIONE TRADIZIONA-LISTA



Vienna

Vienna è stata per lungo tempo la sede del potere Tremere, un luogo che attraeva gli infanti del clan ma accoglieva ben pochi altri. A quanto si dice, Tremere in persona dormiva inquieto sotto la città, controllando tutto ciò che vi succedeva. Secondo le chiacchiere, intorno al volgere del millennio egli si svegliò e diede inizio a qualche grandioso rituale di comunione. Io non c'ero e non posso confermare la veridicità di queste storie, ma di certo combacia con quel che successe poi.

La Prima Cappella fu presa d'assalto.

A quanto ricordo, quella fu la prima volta che scoprimmo le prove di una nuova Inquisizione organizzata. In qualche modo sapevano di noi, conoscevano i nostri punti deboli e i più grandi segreti dei Tremere:

dove trovarli, dove colpirli e come distruggere il loro più formidabile bastione.

I notiziari hanno riferito di esplosioni in tutta la città, ma sarebbe più esatto chiamarli terremoti o disintegrazioni. Non ho visto fiamme in nessun filmato, solo edifici che crollavano in fretta. E da un istante all'altro, la Piramide si era dissolta, e Tremere e il suo Consiglio Interno presumibilmente trasformati in polvere.

Ora la città è priva di un capo. Gli anziani dei frastornati Stregoni hanno proibito di rimetterci piede, l'Inquisizione ha rivolto lo sguardo altrove e gli Anarchici hanno cominciato a mettere radici, insediando i loro rifugi nelle stanze polverose frettolosamente abbandonate un decennio fa.

La mia limitata comprensione situa la cappella al centro di una specie di zona sotto quarantena delle

Nazioni Unite, e ciò mi dice che là dentro c'è qualcosa che vale la pena di recuperare. Pensate a Vienna come la Città del Vaticano per i vampiri. Così tanti potenti Stregoni coi loro rifugi sicuri, personale ben attrezzato e magie segrete nascoste in ogni angolo. E senza nessuno che faccia più la guardia.

L'unica cosa che mi preoccupa nella caduta di Vienna è l'incongruenza. Posso anche credere che dietro a tutto ci fosse l'Inquisizione, benché non sappia dire come ci è riuscita. Ma – ed è un “ma” bello grosso – perché ha preso di mira solo i Tremere? E perché poi ha alzato la posta sterminando letteralmente tutte le mele marce di Londra? C'è qualcosa che non torna. Vorrei quasi che i Tremere fossero ancora abbastanza in forma da far luce su questa storia.

– AMBRUS MAROPIS, HACKER, WEBMASTER ED ESPERTO IN TECNOLOGIE





I CLAN DEI *fratelli*

La Camarilla fu istituita come accordo tra sette grandi clan; oggi ne restano cinque. Nell'ultimo decennio un'altra famiglia del Sangue, quella dei Figli di Haqim, si è dimostrata degna della nostra attenzione. L'unione tra Victoria Ash e Tegyrus il Visir è stata siglata nel sangue e attraverso il Sangue, e anche se le metaforiche lenzuola nuziali sono ancora umide, ci prepariamo ad accogliere il Clan della Caccia tra i nostri.

Se un clan unisce i Fratelli della stessa stirpe in tutto il mondo, la sua organizzazione e legislazione sono quasi completamente locali. Editti di portata societaria come l'esclusione dei Brujah dalle nostre adunanze e la nomina dei Conciliatori costituiscono l'eccezione. Molti Principi ratificano o applicano interpretazioni delle Tradizioni sulla base del clan: "Nessun Toreador della mia città può Abbracciare in questo decennio", o "La progenie di Malkav può uccidere qualsiasi estraneo al suo clan che si nutra dei detenuti nel Carcere della Contea di L.A."

Nel considerare i clan come unità sociali, nazioni dei morti o quanto meno sottoculture con i propri valori e

propensioni condivise, operiamo una semplificazione della realtà. Permettendo a un Primogenito di parlare per tutti i Fratelli della sua stirpe, sorvoliamo su quanto sia davvero complicata la struttura interna di ogni clan e in che modo differisce da un dominio all'altro. Accettiamo e rafforziamo tali generalizzazioni per una buona ragione. Funzionano. Fanno ordine. Se non trattassimo i clan come entità politiche, con le quali si possono siglare contratti e accordi e che si possono controllare creando apposite leggi, corteggeremmo il caos.

Trattando i clan come nazioni, seguiamo anche il precedente stabilito con la Convenzione delle Spine. La struttura governativa della nostra società, con i Conciliatori, i Primogeniti e altre cariche detenute da rappresentanti dei clan, agevola la loro coerenza nella nostra setta. Quando diciamo Clan della Rosa, ci riferiamo esclusivamente ai Toreador che hanno giurato di rispettare le Tradizioni e la nostra gloriosa unione, non ai loro consanguinei decaduti che zampettano fuori dalla luce delle nostre Tradizioni.



Si può discutere sul fatto che non tutti i Ventruie siano ambiziosi, superbi o ricchi, e che la nostra visione dei clan come gruppi coesi e organizzati non tenga conto delle eccezioni, ma osservazioni del genere non colgono il punto. Gli individui che si discostano dagli accordi stretti tra la Camarilla e gli anziani dei clan sono per noi privi di significato.

E prima di sprecare tempo a reiterare le insipide preoccupazioni da sangue debole secondo cui il sistema dei clan ci costringe a essere ciò che non siamo e altre sciocchezze moderniste, ricordate che è così che abbiamo sempre fatto. Lo dice il Sangue. La vostra famiglia, il vostro clan, vi definisce, non importa quanto unici o speciali vi percepiate. Pertanto, noi costruiamo la nostra

unione prima dai clan e poi dagli individui.

Gli Anarchici sono pronti a spargere il sangue dei Fratelli in difesa dell'idea che il clan dovrebbe essere svuotato di ogni significato a favore della convinzione individuale. Parlare di retaggio, o peggio ancora prendere una decisione che influenzi la totalità di un clan, non è accettabile per i non vincolati. Questa è la loro follia, ciò che li rende più deboli di noi. Gli Anarchici Brujah mostrano lealtà solo ai loro conoscenti, non ai Brujah dello stato adiacente o a una grandiosa tradizione di (dubbi) risultati risalente a Cartagine e oltre. Il loro idealismo afferma che “un pipistrello è sempre un pipistrello”, ma tutti noi sappiamo che non è vero. Per fare un confronto, gran parte

dei Gangrel sbuffa alla sola idea di nascondere il proprio lignaggio, perché ne vanno fieri, e il modo in cui la loro natura bestiale si manifesta nei cambiamenti fisici li svelerebbe anche se lo facessero.

È comprensibile che l'abolizione delle politiche, leggi e idee di personalità e difetti comuni possa essere un pensiero allettante, specialmente per i neonati Abbracciati negli ultimi 30 anni. Il problema è che la nostra condizione non è razionale: ciò che scorre nei nostri corpi morti ci unisce a un livello che nemmeno i più brillanti studiosi del Sangue hanno ancora capito.

Mentre altri negano ciò che sono o addirittura lo combattono, noi diamo struttura, direzione, autorità e potere alle nostre grandi



linee di sangue. Onoriamo la storia precedente alla nostra e ci sforziamo di agire all'unisono coi nostri compagni di clan, o quanto meno rispettando il passato, i difetti, gli obiettivi e il ruolo nel mondo che condividiamo con loro. Per questo siamo superiori, realistici e pragmatici. Lasciate pure che chi svaluta l'importanza dei clan berci e bisticci quanto gli pare. Presto dovranno affrontare la verità del Sangue in loro stessi, nonché la Morte Ultima per mano dei loro più assennati compagni leali alla Camarilla. Lodate il vostro sangue. Rispettate gli anziani. Incarnate l'ideale del vostro clan e conoscete il vostro posto nella gerarchia della notte. Per la Torre, e per la grande unione dei clan!



Il Sangue è sempre una garanzia, suppongo. Io sono Toreador, e grazie all'Abbraccio lo sei anche tu. A volte mi chiedo quanto il Sangue influenzi il nostro destino. Il nostro clan è famoso per il buon gusto e la raffinatezza. Siamo i Fratelli più attraenti, sensibili e affascinanti che esistano.

Non credo nella falsa modestia, e penso di incarnare tutte queste qualità. Pochi Toreador sono esempi perfetti del nostro clan quanto me.

C'è stato un tempo in cui mi vergognavo della mia vita mortale, ma è passato da un pezzo. Ho smesso di preoccuparmi di cose del genere. Se mi avessi vista da viva, non credo avresti pensato che quella ragazza sarebbe diventata la regina dell'alta società. Ero la figlia bastarda della moglie di un taverniere. Scappai da casa da giovane per seguire le armate e scoparmi i soldati in cambio di un tozzo di pane. Non credo che molti Toreador sarebbero capaci di vedere raffinatezza e fascino in un amplesso consumato frettolosamente nel fango.

Sono sopravvissuta. Mi sono ricreata sulla base delle situazioni. Avevo un talento da camaleonte, sapevo diventare come quelli che mi circondavano o ciò che essi volevano.

Il mio sire era un ruffiano di nome Maximilian. Cominciò a farmi bere il suo Sangue fino a rendermene dipendente. Lo servii per molto tempo, e penso avesse dimenticato che la dipendenza dal Sangue non corrisponde sempre a vero amore. La seconda volta che fui sul punto di morire io non fui in grado di aiutarlo e scappai invece in America insieme ai suoi nemici.

Quando lasciai l'Europa ero la figlia illegittima di un lenone. Giunsi a New Amsterdam come aristocratica, una raffinata debuttante Toreador ansiosa di vedere le meraviglie del nuovo mondo.

Sono diventata volutamente la Toreador perfetta? Conoscevo l'immagine del clan e cercai di conformarmi a essa? O mi limitai a seguire il mio istinto? Fu la mia volontà o la voce del Sangue? È passato così tanto che non lo ricordo più.







VENTRUE



Sarò onesta con te. Sono felice di essere abbastanza vecchia da non dover mai più uscire con un Ventrue, a meno che non sia un individuo eccezionale.

I Ventrue sono ottimi compagni se si è giovani, insicuri e appena agli inizi della carriera nella Camarilla. Sono potenti, affidabili, ricchi. A molti di loro non dispiace avere un'elegante "moglie trofeo" Toreador o un marito da sfoggiare che si occupi di organizzare le loro festicciole.

Non ti giudicherò se sceglierai la dipendenza dal Sangue di un tiranno aristocratico. È uno stile di non-vita più sicuro di tanti altri. Più facile, almeno all'inizio.

C'è persino un truccetto, se ti va di impararlo. I Ventrue si aspettano che tu fornisca alle loro esistenze qualcosa di interessante. Essendo tediosi di natura, cercano di percepire attraverso te l'oscura maestà della nostra esistenza. Se vuoi sedurre uno di loro, non devi mai essere noioso. Sii invece incostante, capriccioso, appassionato. Tienili sempre sul chi vive. Ogni volta che riuscirai a fargli provare qualcosa – che sia ansia, amore, gelosia, eccitazione – avrai suscitato il loro interesse. Il problema è che non si può continuare così per sempre. Non credo che ci riuscirei neppure io. Una volta che si stancheranno di te, la natura del vostro rapporto cambierà. E diventerai solo l'ennesimo servo tra tanti.

KA



I Ventrue nella Società dei Fratelli

<LuJu ha aggiunto FSav0>

LuJu: Chattiemo con discrezione, chiaro?

FSav0: Cristallino.

Jackson: Bene. Non ci serve che altra merda piova sulla città.

LuJu: Ottimo. Dobbiamo discutere il nostro ruolo nella società.

Jackson: Restiamo al vertice. Come sempre.

LuJu: Ci piace crederlo, ma date le recenti defezioni dal nostro country club, abbiamo una posizione precaria.

FSav0: Convengo che ora abbiamo dei rivali nei sauditi: nessuno si fida di quelli là. Noi siamo un elemento noto. Nuotiamo da sempre nei mari dell'influenza. A volte la manipoliamo da dietro il trono, a volte invece prendiamo scettro e corona. Dovunque esistano redini del potere, noi le abbiamo saldamente in mano. È da quando abbiamo schiacciato i B a C'tagine che siamo al comando. Questo lo sanno tutti.

Jackson: Pensano che siamo tutti dei ricconi, sebbene ovviamente la nostra sia una società di individui motivati ed egocentrici. Non è nostro solito condividere le risorse tra noi, ma compriamo influenza, mettiamo a tacere avversari, assoldiamo aiutanti e conduciamo le nostre opulente esistenze da attici sontuosi e jet privati.

LuJu: Bisogna stabilire se tutta quell'opulenza non sia un rischio. Siamo forti come prestanome del country club e ci riusciamo identificando le tendenze attuali e imitandole con grande successo. La domanda è se così facendo ci attacchiamo un bersaglio sulla fronte.

LuJu: Siamo la prima linea del club.

Jackson: Sia quel che sia. Almeno ce la caviamo meglio dei nostri amici viennesi o dei buoni a nulla ballerini.

FSav0: Sono d'accordo. Siamo in prima fila perché siamo gli unici che possono reggerla. Noi non chiediamo il potere. È nostro dovere averlo.

LuJu: Quindi voi due sostenete che nonostante i recenti eventi la nostra posizione rimane invariata? Ancora re, ancora in dovere di regnare, ancora riconosciuti come i ragazzi copertina del country club?

Jackson: Sempre meglio di qualsiasi ignominia Anarchica.

FSav0: Cazzo, ecco una dannata parola civetta. Scollegatevi. Squagliatevela da dove siete adesso. Subito.

<Jackson disconnesso>

<LuJu disconnesso>

<FSav0 disconnesso>

I Ventrue nella Società Mortale

I Ventrue si considerano superiori ai Fratelli di altri clan, rispecchiando tale opinione nelle compagnie mortali che frequentano. Mentre alcuni vampiri possono stare tranquillamente fianco a fianco delle vacche sulla strada, i Ventrue dividono separé privati in locali esclusivi, incontrano i mortali ai tavoli dei consigli di amministrazione o li possiedono letteralmente tramite la schiavitù del salario minimo o dei legami di Sangue, plasmandoli a seconda delle loro necessità. A gran parte dei Ventrue interessa poco formare rapporti significativi con dei semplici mortali, eccezione fatta per i rari individui cui ten-

gono davvero. Il tempo è denaro. I mortali ai quali essi si associano condividono generalmente lo stesso punto di vista.

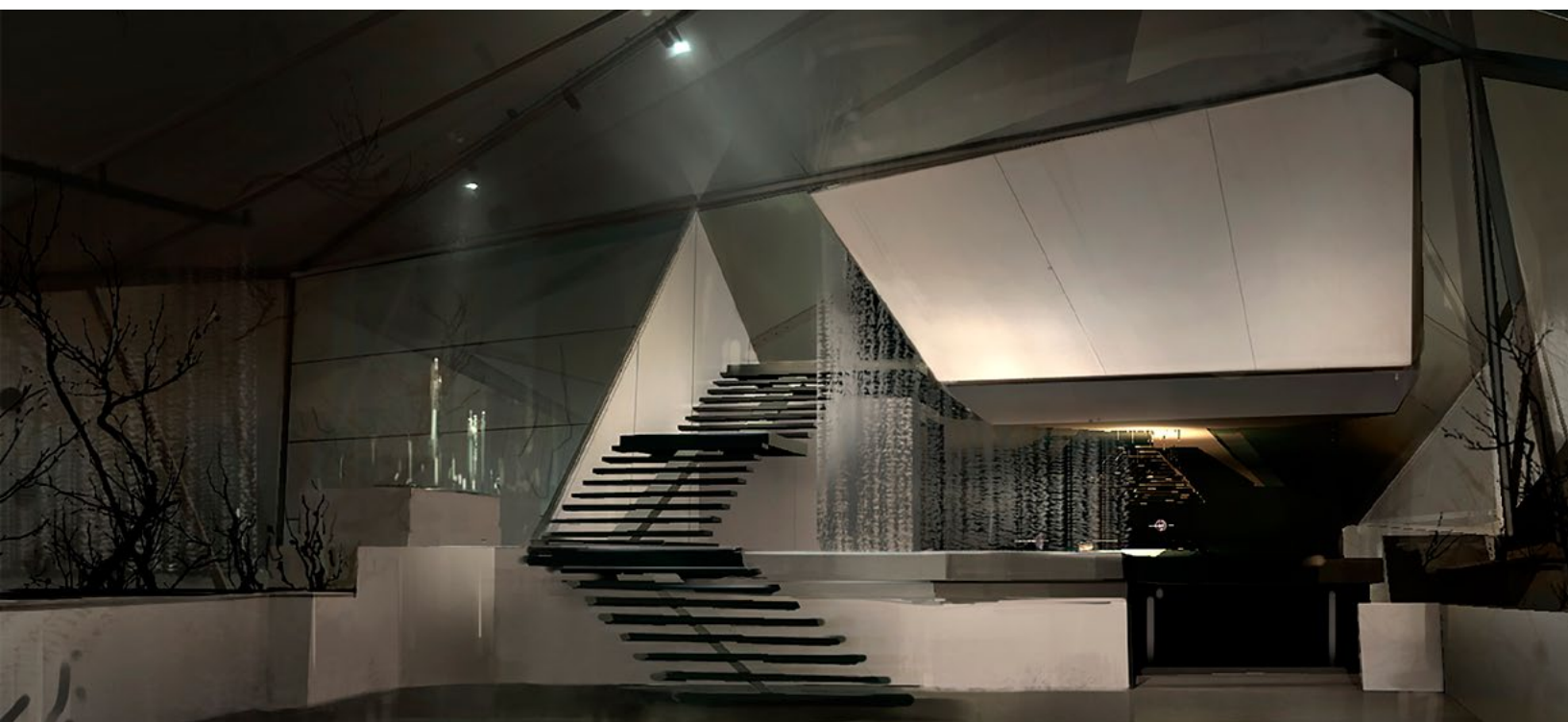
I Ventrue occupano posizioni di potere nella società mortale, dirigendo apertamente le aziende o come partner silenziosi, costituendo società e circoli esclusivi e coinvolgendosi nella politica mortale per quanto glielo consigli la prudenza.

Molti Ventrue apprezzano la moda elegante e costosa. Prediligono completi o vestiti pratici che sottolineino la loro autorità, indossando sempre capi di gran marca o realizzati su misura da un abile sarto del loro staff. Meno inclini alla piatta formalità, sono più inclini a vestire come le mogli e i mariti dei politici più in vista, per attirare gli sguardi e focalizzare su di loro l'attenzio-

ne dell'osservatore. Ostentano un aspetto sempre immacolato – quasi in modo ossessivo – e indossano spesso una spilla, un fermacravatta o un anello con sigillo che esprime titoli o gesta agli altri Ventrue. Sanno che gli altri Fratelli li considerano il Clan dei Re, pertanto mantengono numerosi servi mortali per garantire di non avere mai un cappello fuori posto, che la giacca non faccia pieghe e che un cambio d'abito sia sempre disponibile per ovviare a qualche imbarazzante schizzo di sangue.

I Peccati dei Ventrue

*Al tuttora innominato Infante di
Fiorenza Savona: Congratulazioni per*





aver trovato la seconda lettera. Ti servirà se una notte o l'altra dovrai dimostrarti degno del Direttorato.

Avrai già scoperto che qualche sangue ha il sapore del vomito e della cenere al nostro palato. Noi Ventrue abbiamo gusti incredibilmente raffinati. Ci accontentiamo solo delle annate migliori. Ma anche queste preferenze variano da un Sangue Blu all'altro.

In queste notti sempre più sorvegliate diviene quindi ovvio che la nostra "restrizione" o "preferenza" è più difficile da soddisfare senza attrarre gli sguardi di mortali troppo interessati. Pertanto, molti di noi ora si circondano delle greggi da cui ci nutriamo (se ti chiedi come mai uno dei nostri famigerati agenti di cambio o specialisti in investimenti passa ogni notte diverse ore a distribuire pasti alla mensa dei poveri, ti garantisco che la carità non c'entra nulla) o prendiamo accordi con gruppi come l'Apparato Circolatorio per procurarci le vene che ci servono.

A dire il vero, quest'ultima opzione è la più civilizzata. Meglio farsi recapitare a domicilio le vene preferite che dover andare a caccia tra volgo e parassiti.

Attento a non passare all'Apparato troppe informazioni, però. Hanno fatto questo errore a Chicago quando è nato il servizio, e adesso tutti quanti conoscono i loro stili di nutrizione. Il mio consiglio è ordinare un assortimento delle vene che desideri e circondarle di vacche simili, ma non identiche. Tu saprai da quali nutrirti, e puoi sempre regalare gli scarti ai tuoi soci e subalterni.

- S.B.

Proprietà dell'Apparato Circolatorio

Il clan Ventrue è tra i nostri clienti migliori. I loro palati raffinati gli impediscono di bere certi tipi di sangue, con restrizioni (o preferenze, come i nostri clienti Ventrue amano chiamarle) che spesso variano da un Fratello all'altro, benché possano essere tramandate dal sire all'infante. Ecco qualche esempio delle restrizioni nutritive elencate per il dominio di Chicago:

- **H. BALLARD:** i membri della sua famiglia.
- **A. CAPONE:** donne di origine italiana.
- **Z. FORGE:** uomini addormentati.
- **F. GAUGHAN:** uomini di origine italiana.
- **HURRICANE:** sconosciuta. Probabilmente un singolo mortale.

- **K. JACKSON:** mortali affiliati alle gang.
- **L. MATTHEWS:** individui con sostanze allucinogene in circolo.
- **E. NEALLY:** oppiomani/eroinomani.
- **J. PETERSON:** giornalisti mortali.
- **J. SCHUMPETER:** vittime di aggressioni fisiche recenti (una settimana?)
- **A. SOVEREIGN:** impiegati mortali del settore finanziario.
- **B. WASHINGTON:** mortali sotto la doccia.
- **E. YORK:** mortali con gli occhi azzurri.

Come si evince da questo rapporto ben documentato, le restrizioni nutritive rientrano in numerosi ambiti diversi. Genere, luogo di nascita, lavoro, situazione, aspetto e qualità del sangue sono alcuni dei settori che dovremmo esaminare.

Di particolare interesse sono le restrizioni che sembrano fabbricate. Si dice che F. Gaughan, recentemente rientrato in società, si nutra solo di maschi italiani a causa dell'odio per il suo sire, A. Capone. Si sospetta che E. Neally sia stato un tossicomane da vivo, mentre E. York usciva solo con uomini dagli occhi azzurri (secondo prove aneddotiche).

Sappiamo che i Ventrue sono disposti a tutto pur di ottenere il sangue che chiedono, per il semplice fatto che senza di esso muoiono. Se volete esaminare la capacità di un Ventrue di commettere peccati, fate dondolare una delle sue vene preferite appena al di fuori della sua portata. Molti Ventrue, come H. Ballard e A. Capone, sono famosi per il loro orgoglio e la loro avidità. Entrambi raggruppano un numero di vene maggiore del necessario, e non vogliono che tali vene subiscano danni da altre fonti. Analogamente, possiamo aspettarci che un Ventrue si comporti con virtù impeccabile se ritiene che così facendo esse possano ottenere ciò di cui hanno bisogno. F. Gaughan si è addirittura sacrificato entrando in torpore volontario per il bene del suo gregge.

Tenendo a mente tutto ciò, possiamo concludere che i Ventrue sono il nostro miglior mercato pagante. Stuzzicateli pure, con prudenza, ma abbiate cura di soddisfarli sempre.





Molti Toreador pensano che per essere capiti davvero bisogna trovarsi degli amanti nel clan. Se ciò che si vuole è bellezza e raffinatezza, perché cercare altrove?

Potrebbero anche avere ragione.

Però... io preferisco effettuare le mie scappatelle romantiche fuori dalla nostra famiglia. Dio sa se non è capitato a tutti di innamorarsi di un mortale. Lo Abbracciamo e poi roviniamo tutto, perché succede sempre così. Le storie d'amore nel clan mi sono sempre sembrate un'estensione di quello: un pochino troppo incestuose per i miei gusti.

Non significa che non abbia mai amato altre Dive, naturalmente. Il mio primo amante vampiro fu il mio sire, dopotutto. E scoprirai che il nostro clan è pieno di ragazze magnifiche e splendidi giovani Abbracciati perché uno di noi ha deciso che in essi c'era qualcosa di adorabile che li attraeva. Se guardi da vicino, la vedrai anche tu. Almeno per un po'.

KA



I Toreador nella Società dei Fratelli

I Toreador sono membri di spicco della Camarilla e si proclamano fieri di essere i responsabili della sua formazione a qualsiasi Fratello glielo chieda. Secondo gli studiosi Arikeliti fu Rafael de Corazón, del loro clan, a suggerire il nome della setta, le Tradizioni e la gerarchia in ciascun dominio. La setta serve il clan, poiché gli consente di mescolarsi e cacciare gli umani senza abbassarsi a comportamenti volgari come l'essere sfacciatamente dei mostri. Per gran parte dei Toreador, gli Anarchici sono vanagloriosi imbecilli dalle priorità mal riposte, e i vampiri di qualsiasi altro gruppo sono ciò che succede quando gli eccessi si spingono troppo oltre.

I Toreador svolgono un ruolo importante nei domini: la capacità di stare al passo coi mortali consente loro di mantenere aggiornati gli Elysia e informare gli altri Fratelli dei cambiamenti nei costumi sociali e culturali. Come portavoce dei Fratelli essi sono spesso chiamati a esternare i proclami della Camarilla e a diffondere notizie lecite e pettegolezzi distruttivi nelle loro città. Qualcuno trasforma

I Toreador nella Società Mortale

RAPPORTO #98

“TOREADOR” IN MEZZO A NOI

I corpineutri rientranti nella “famiglia Toreador” detengono un sorprendente grado di influenza nella società mortale, sebbene noi riteniamo tale influsso un mero sottoprodotto dei loro veri obiettivi. La famiglia, o sottospecie, si concentra sulla cultura e la società popolare. Hanno le mani in pasta nei media e influenzano televisione, musica pop, notiziari e ingenti quantità di pornografia online. Inaugurano gallerie d'arte e locali notturni, salotti e wine bar. I Toreador sono imprenditori e a livello globale possiedono forse più aziende e proprietà di qualunque altro gruppo di corpineutri, con la possibile eccezione della “Torre” (cfr. Rapporto #68). Tale dedizione non si traduce automaticamente in ricchezza, in quanto un Toreador si concentra su un progetto solo finché esso mantiene il suo interesse. Si è osservato che i corpineutri di altri gruppi talvolta si uniscono ai Toreador come soci per cavalcarne il successo, per poi mantenere il controllo di un'attività quando ai Toreador non interessa più.

Tutto questo ci dice che a prescindere dal successo dei Toreador nel mondo umano, essi cercano meramente di goderselo anziché controllarlo. Ciò permette alle loro vuote ambizioni di competere con quelle più perniciose delle famiglie Sombra e Venture (cfr. Rapporto #212).

Ove esistano ragioni per sospettare l'ingerenza dei Toreador, si cerchino gli individui eccentrici ma popolari che si circondano di oggetti concepiti per impressionare gli astanti. Abbigliamento, automobili e persino assistenti personali risulteranno appariscenti, mentre il corponeutro Toreador stesso apparirà alla moda, benché non necessariamente troppo pittoresco.

i messaggi in arte, narrando il racconto della caduta di un Principe con graffiti a stencil nel vicolo accanto all'Elysium, mettendo in ridicolo con una canzone oscena un neonato che ha violato le Tradizioni o celebrando una vittoria della Camarilla con una parodia teatrale. Di solito i mortali non afferrano mai il vero significato di tali opere.

La recente accessibilità dell'arte tramite media e musei a basso costo consente al clan di rapportarsi finalmente ai vampiri di altre stirpi e alle vacche di estrazione più povera. Storicamente, i Toreador si sono sempre mantenuti distaccati da coloro che percepivano come “meno colti”.

Anche se gli anziani del clan disapprovano le mescolanze con la marmaglia, i neonati e le ancillae hanno accolto con gioia un periodo storico nel quale le loro opere sono visibili da tutti.

I Peccati dei Toreador

Krystyna Kowalski a un ospite, circa un “Bloody Mary” all'Opera Club:

Ho parlato con tanti Fratelli della tua età e posso dirti che i nostri metodi di nutrizione non sono cambiati molto nell'ultimo millennio. Noi Dive amiamo ancora il brivido dell'amore e la passione della lussuria. Queste emozioni spezzano la nostra facciata annoiata e rendono la nutrizione un'esperienza esilarante. Accendiamo il fascino, seduciamo le vene e prendiamo il sangue mentre le “facciamo nostre” in altri modi.

TOR98-3 #98





No, non abbiamo sviluppato un autentico desiderio per il sesso in sé. Credo che quello ci sfuggirà sempre più mano a mano che invecchiamo: è la nostra maledizione. Ma nutrirci mentre bacciamo, bere mentre scopiamo, ingozzandoci di sangue mentre sperimentiamo la cosa più vicina possibile all'orgasmo è impagabile. Non so proprio perché gli altri clan si oppongano a queste pratiche.

Ovviamente c'è chi crede che nutrirsi e scopare sia volgare. È il tipo di Sensisti che preferisce una singola vena e se la lavora per

anni, bevendo solo pochi sorsi alla settimana mentre passa il resto del tempo ad ammirare il mortale come una musa. I rapporti come questi non finiscono mai bene.

Loro pensano che sia amore, ma è solo ossessione. Alla fine, la musa esaurisce ciò che ha attratto il bevitore. Il Sensista passa oltre e del mortale non resta che un guscio svuotato. Alcuni di questi disgraziati si tolgono la vita dopo aver perso la loro Diva mecenate.

Peccato

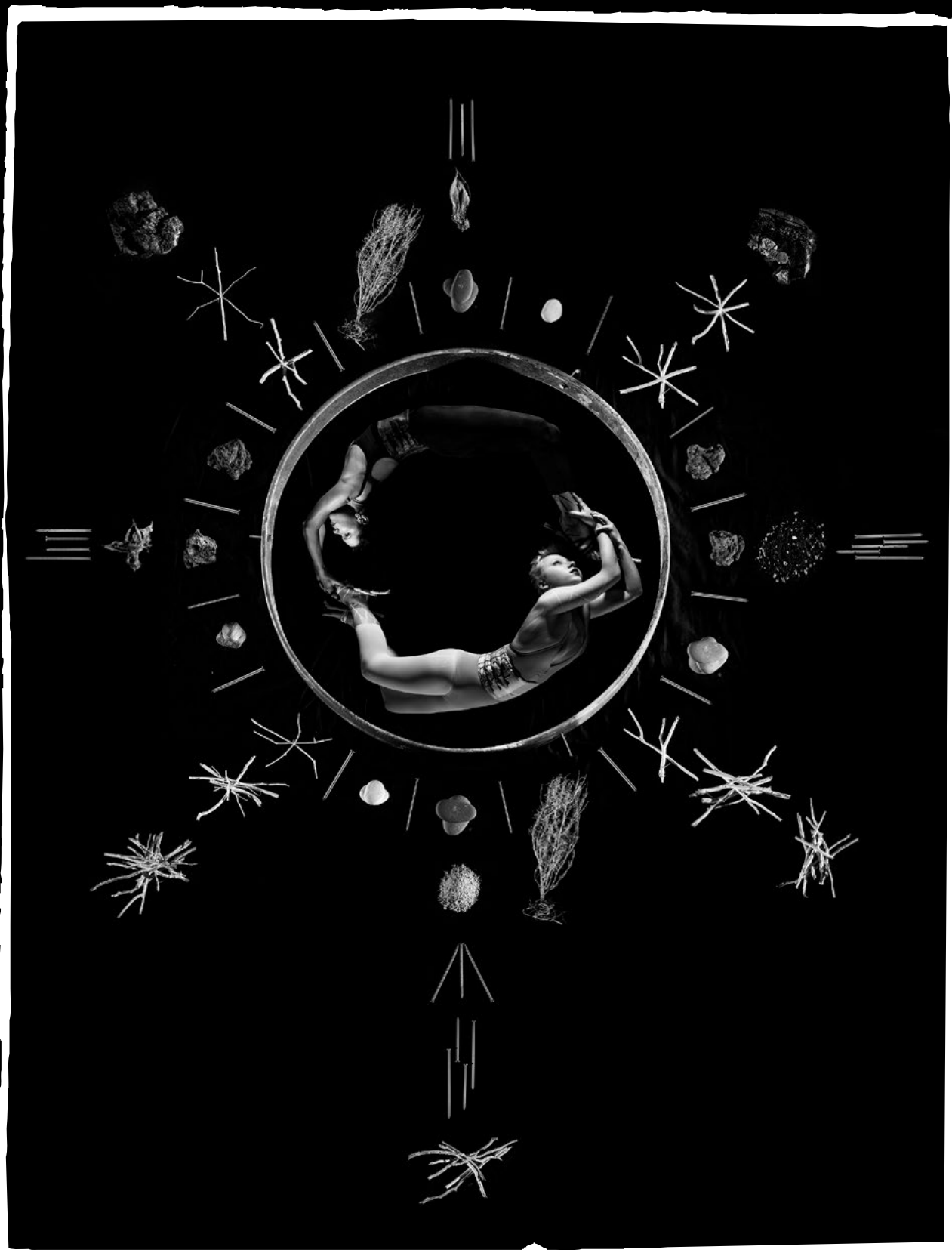
*Nella notte ho vagato,
come un ratto gagliardo.
Ho frignato e ostentato
e ho pianto e ho tagliato,
che ratto superbo.*

*A un uomo ho rubato
il talento,
l'empatia,
la fiducia sua,
il sangue.*

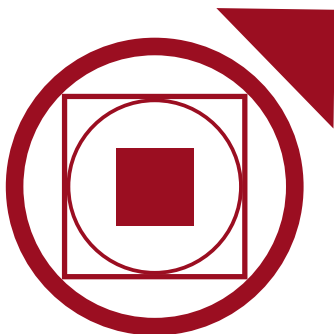
*Da una vetrina il volto mio
lo sguardo m'ha rimandato.*

*Di gloria,
d'amor,
di lealtà e
di rosso mi son fatto.*

*Parassita bagnato,
magnifico ratto.*



RUOTA *della* FORTUNA



TREMERE



So cosa ti aspetti. Pensi che ti dirò che gli Stregoni sono noiosi, che flirtare con loro è privo di significato.

E sì, spesso è vero. In teoria la passione che nutrono per i poteri mistici del sangue è impressionante, ma in pratica... sembra quasi che capiscano l'acquisizione del potere, ma non a cosa serva.

Eppure, ho avuto un paio di esperienze rivelatrici con anziani Stregoni che hanno passato una o più vite mortali nella loro schiacciante gerarchia. Essa fa loro cose strane, gli conferisce predilezioni interessanti e sorprendenti gusti sessuali. Ho visto e sperimentato gran parte di ciò che questo mondo ha da offrire in campo di persone e dei loro desideri intimi. Sorprendermi non è facile, ma in quelle interazioni coi Tremere ho imparato qualcosa di nuovo. Non sempre è stato di mio gusto, ma a volte si fa l'amore non perché se ne ha voglia, ma perché la curiosità rende impossibile fermarsi.

A parte tutto ciò, forse varrebbe la pena fingere di amarne uno, pur di dare un'occhiata ai loro assortimenti di vitae.

KA



I Tremere nella Società dei Fratelli

La Taumaturgia ci distingue dagli altri clan. Solo noi dominiamo i miracoli del Sangue. Gli estranei bramano avidamente la nostra magia ematica. Per quanto siano antichi, i metodi e le credenze dei clan più vecchi si basano sulla superstizione anziché sulla comprensione della struttura nascosta del creato.

Per lungo tempo siamo stati la colonna più forte della Camarilla, e torneremo a esserlo. Per adesso, però, siamo cercatori. Sentiamo il Sangue parlare a tutti i clan, e saremo noi a padroneggiare comunione, controllo e se necessario distruzione delle forze che si risvegliano dentro di noi. Forse come clan siamo divisi,

RAPPORTO #139

I TRE CASATI

A dispetto di vari incontri ravvicinati, la nostra comprensione dei corpineutri chiamati "stregoni" e capaci di controllare il sangue è esigua. Le recenti scoperte potrebbero permetterci di interrogarne uno più approfonditamente, e magari provocare una risposta. A quanto pare, gli infetti di questo gruppo si dividono in tre fazioni. Seguono le nostre definizioni preliminari:

TREMERE: fazione centrale. Gerarchia rigida. Molto riservata. L'attacco B313 sembra aver causato danni ingenti a questa fazione.

CARNA: fazione marginale. Cellulare. Molto riservata. Difficile da colpire a causa della natura diffusa. Infiltrata in molti culti magici femministi.

GORATRIX: fazione marginale. Gerarchia rigida. Numero difficile da definire. Un informatore ha giurato (sotto tortura) che il suo capo è morto due volte e risorto altrettante nelle notti recenti.

Le tre fazioni sono unite in un senso più ampio, ma la loro rivalità rende possibile metterle una contro l'altra.

TH-44-67 #139

ma la nostra causa è unica: svelare i segreti dell'eternità e tenerli nascosti a ignoranti e indegni.

In queste notti, il clan Tremere ha molti nomi. Ci riferiamo al casato prima che al clan, sebbene gran parte di noi faccia ancora parte della Camarilla. Prima della nostra recente caduta, eravamo giunti a rivaleggiare perfino con il predominio dei Ventrue sulla grande società della notte. Ora la nostra Piramide è spezzata: due grandi fenditure ci dividono in tre casati. Triste, ma necessario. Affinché si possa crescere, sono necessari dei cambiamenti. E il cambiamento in noi si riflette in un cambiamento nel mondo. Come in cielo, così in terra.

Il nostro ruolo in questa grandiosa commedia di sangue e dannazione è semplice. Noi siamo il clan che compirà ogni sacrificio necessario per l'immortalità e il potere sulla vitae. La Camarilla è sempre stata l'alleanza migliore per raggiungere tali scopi. Serviamo fedelmente gli altri clan, rivendicando di rado la praxis per noi stessi. Perché interessarsi al governo temporale quando abbiamo l'eternità per fare esperimenti?

Riconosciamo l'importanza dei numeri. Tre e sette. Un tempo il clan Tremere era uno, con sette teste. Un'idra. Oggi abbiamo tre teste e tre corpi, ma il Sangue non è cambiato.

Eravamo il più forte dei clan, finché non ho operato il mio piccolo scisma. Ma non posso prendermi tutto il merito; il mio legame al clan si è indebolito a causa di ciò che accadeva a Vienna, ne sono certa. Semplicemente, ero stanca. Stanca di sentirmi dire quando inginocchiarmi, quando chinare la testa, quando cedere la mia vitae o prendere la vitae di qualcun altro.

Ho capito che esisteva un modo migliore. Il modo degli antichi. Entrare in comunione con la terra, con gli spiriti della terra, con la vita e con la morte. Il tutto attraverso il Sangue. Questo è il metodo del Casato Carna.

Schrekt dice che il Casato Tremere sorgerà di nuovo con alla guida lui e il suo consiglio dei sette. Forse ha ragione. Forse gli antichi legami si rafforzeranno ancora.

Per quanto io la pensi diversamente da lui, la nostra causa è la stessa: fare sì che i Tremere restino forti come clan. La nostra reputazione di forza e unità non deve incrinarsi ulteriormente.

- CARNA

I Tremere nella Società Mortale

La sfera di influenza Tremere sui mortali è altamente specializzata. Se altri clan esaminano un settore dell'infrastruttura cittadina e vi piantano una bandierina per dichiararla loro territorio, l'unica area rivendicata dai Tremere è quella accademica, per cui non è raro trovare i loro rifugi nelle università o nei campus. I membri del clan amano frequentare lezioni notturne, imparare le teorie più moderne, discutere privatamente con i loro professori preferiti e poi nutrirsi delle grandi menti cui siedono accanto.

Al di là delle cerchie intellettuali, l'influenza Tremere si sovrappone ai reami arcani di occultismo, stregoneria e società segrete umane. Sono incastonati in gruppi come i Rosacroce o la Golden Dawn, entrambi basati sul pensiero ermetico, dormono sotto le logge massoniche e studiano accanto ai maghi popolari

mortali. Scientology è solo uno dei gruppi di più alto profilo notoriamente sotto l'influenza degli Stregoni, e sebbene il movimento New Age sia di solito dominio dei Lunatici, si ritiene che i Tremere abbiano svolto un ruolo chiave nel catastrofico tentativo di fondare la comune spirituale chiamata Rajneeshpuram (Oregon centrale, primi anni 1980).

L'aggiunta del Casato Carna al clan Tremere ha creato nuovi sbocchi per gli Stregoni delle notti odierne. I Tremere del casato Carna – conosciuti come “le Streghe del Sangue” – possono essere meno formali della vecchia Piramide, ma hanno la focosa determinazione di chi ha appena scoperto quanto sia più saporito il potere quando lo si brandisce, e non meno timore incute la loro intraprendente creatività. Le streghe bruciate dai nostri antenati sono rinate dalle loro ceneri, e quando entrano nella società mortale, gravide di fantasie di vendetta e brama sanguinaria, è solo per liberare nuove sorelle e insegnar loro come azzannare prima di essere morse.





Pratiche di Nutrizione

Se state leggendo questo, siete anche voi del Sangue. Se non lo foste, non sareste in grado di leggerlo.

Come membri del clan e del Casato Tremere, è imperativo che seguiate queste istruzioni:

- Non dissanguate mai del tutto una vena, perché il trapasso previene utilizzi futuri.
- Non Abbracciate la vena senza il permesso del Consiglio dei Sette.
- Accertatevi che un quarto del sangue di ogni vena sia messo da parte per esperimenti e inviato alla cappella più vicina.
- Se possibile, cancellate ogni ricordo della nutrizione dalla mente della vena. In caso contrario, chiedete di farlo a un membro anziano del clan o reclutate un gregge di mortali che sappiano tacere.

Le precedenti restrizioni a specifica base regionale o sul nutrirsi solo da intellettuali e individui con inclinazione esoterica sono sospese nel periodo di riorganizzazione del clan. Seguiranno ulteriori istruzioni.

I Peccati dei Tremere

Mia adorata Aisling,

confido che questa missiva ti raggiunga per vie tortuose ovunque i tuoi passi ti conducano in queste notti. Ti scrivo solo ora, sapendo che le nostre comunicazioni online debbono cessare. Possa questa breve lettera raggiungerarti senza inconvenienti.

I recenti disordini causati dalla devastazione viennese mi hanno rammen-

tato il discorso che una volta facemmo sulla natura del peccato e sulla nostra natura come incarnazioni dello stesso. Sai che sono ateo, pertanto la fede in Dio e in qualche colpa arbitrata dal cielo mi sembra del tutto insensata, ma posso comunque condividere le osservazioni che ho raccolto negli ultimi anni. A dire il vero avrebbe dovuto esserci chiaro fin da subito.

Noi Taumaturchi pecciamo gravemente di superbia. Aggiungici pure presunzione, vanità, un ego tremendo e orgoglio per buona misura. Non soffriamo di tali condizioni per imposizione divina, perché ce le siamo create noi. Per troppi anni abbiamo goduto di successi travolgenti, e la situazione in cui versiamo oggi è diretta conseguenza dei summenzionati peccati.

Vienna è caduta perché non abbiamo nascosto a nessuno l'ubicazione di quella nostra cappella.

Il clan si è spaccato perché ci ritenevamo tutti più furbi dei nostri simili.

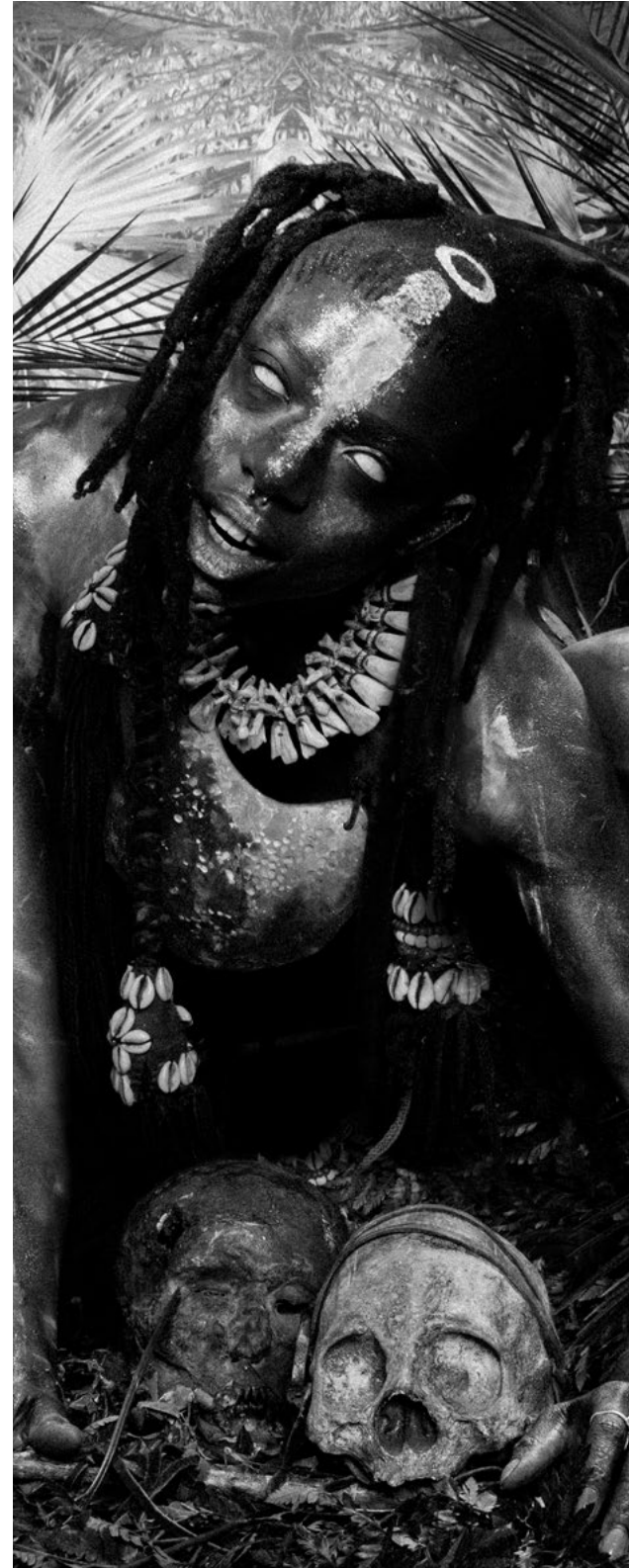
Eravamo così sicuri della nostra incontestabile posizione nella Camarilla, e ora gli Assamiti si intrufolano per rimpiazzarci.

Dobbiamo tornare in forma, e dobbiamo farlo in fretta. Non possiamo essere solo un ingranaggio secondario nel grande meccanismo della Camarilla. Supereremo le altezze a cui eravamo giunti prima, usando la consapevolezza dei fallimenti per aiutarci a soddisfare il nostro destino.

Per questo ho bisogno del tuo aiuto. È tempo che tu riconsideri il valore di una cappella itinerante e il potere che potrebbe accumulare tramite il costante movimento. Ritengo sia ora che tu rinunci al tuo posto nella Cappella dei Cinque Borghi e che abbracci il cambiamento.

Il cambiamento è più grande di entrambi noi, e le nostre visioni ci hanno detto di seguire questo sentiero spezzato.

Windham







Nei secoli ho spezzato cuori più volte di quanto non l'abbiano fatto a me. E quando è accaduto, è stato spesso a causa di un Malkavian.

Mi ritengo molto brava nei giochi sociali che praticiamo, ma ogni tanto un Lunatico riesce a battermi. Il loro vantaggio è che non sempre sanno che stanno facendo un gioco. La sincerità colpisce un mio punto debole, suppongo.

Molti Toreador amano giocare con i Pazzi, così come facciamo coi Lebbrosi. Sfruttiamo le loro debolezze, fingiamo un interesse romantico, scopriamo se è possibile indurli ad autodistruggersi per amor nostro. Non ti giurichero se lo fai, ma io non sono mai riuscita a farmelo piacere. Sono troppo sentimentale.

Sento di dover dire un'ultima cosa sui Lunatici. Gira voce che se si beve troppo del loro sangue, si perde il senno. Io ne ho bevuto abbastanza da sospettare che sia una frottola, ma devo dire che l'idea mi affascina. Conferisce alle orge sanguinarie Malkavian quel brivido di eccitazione tutto speciale.

KA



I Malkavian nella Società dei Fratelli

I Visionari sono membri orgogliosi della Camarilla. Traggono beneficio dalla Masquerade, hanno sempre avuto un solido rapporto con i Ventrue e i Toreador quali consiglieri e muse, e provano quella particolare sensazione secondo cui la Camarilla è nel giusto. I Malkavian fanno parte della setta fin dalla notte della fondazione e i loro consigli, per quanto sovente incomprensibili, si sono dimostrati preziosi più volte nel corso del tempo.

A livello razionale, la nostra setta non dovrebbe tollerare i sostenitori instabili. Eppure i Figli di Malkav con noi prosperano. È come se il loro esclusivo intuito gli consenta di aggirare le Tradizioni senza violarle, facendoli passare in qualche maniera inosservati a dispetto dell'anormalità, nelle zone più buie del dominio, dove la gente civile teme di avventurarsi. Tendiamo tutti a ignorare ciò che troviamo scomodo... e molto spesso essi indossano volti gradevoli, fungendo da fidati consiglieri dei Principi o persino ascendendo alla praxis, prima che qualcuno scopra megalomania e ossessione sotto la loro baldanzosa autorità.

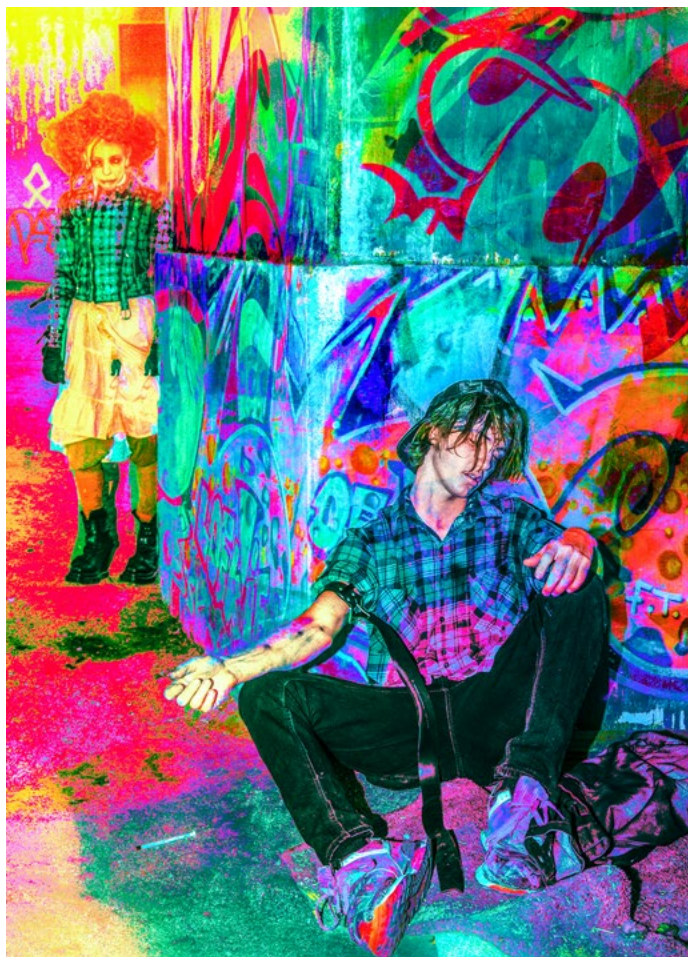
Benché poche coterie ospitino tranquillamente i Veggenti, essi fanno strada offrendo la loro lealtà a qual-

RAPPORTO #112

L'ASPETTO DEGLI SQUILIBRATI

La famiglia di corpineutri mentalmente instabili conosciuti come "Malkav" condivide un particolare tratto distintivo. Quando si trovano nella stessa città, riteniamo che possano coordinarsi senza comunicare. In casi sono stati visti indossare tutti la stessa tenuta, come nel caso di un locale pieno di corpineutri in completo Armani. Un informatore ha parlato di un gruppo di AA dove tre membri tengono sempre arrotondata la gamba sinistra dei pantaloni. Più comunemente, i Malkav di una città condividono un elemento inserito inconsciamente nel loro abbigliamento. Un tema di colore, un fazzoletto da taschino, la stessa marca di cellulare o un anello con sigillo possono identificarli come i corpineutri squilibrati della città. Annotate accuratamente l'aspetto di ogni corponeutro che incontrate, e cercate elementi comuni.

PSY-EV-7 #112



siasi Fratello disposto a non cacciarli via su due piedi. E possono rivelarsi estremamente utili. Difettando di un normale istinto di conservazione, i Malkavian fanno da pionieri nelle nuove esplorazioni del Sangue. La nostra specie è sempre stata consapevole delle diverse proprietà della vitae, ma furono i Lunatici che cominciarono a identificarne le ragioni. Vi riuscirono usando molti della loro stirpe come cavie. E se dapprima noi ce ne infischiamo – se i loro simili soffrivano, erano affari loro – la scommessa del clan fu ripagata. Ora essi monopolizzano il traffico e le ricerche sulle proprietà mistiche del sangue ottenute tramite il consumo della risonanza mortale. Cosa che irrita oltremodo i Tremere.

Li abbiamo spesso guardati dall'alto in basso con pietà o paura, lasciando che i Nosferatu facessero loro da pastori mentre chiunque altro si sarebbe approfittato delle loro infermità. Ma nelle notti recenti, i Lunatici si sono dimostrati perfettamente in grado di badare a loro stessi.

I Malkavian nella Società Mortale

Mia figlia è spiritosa, ma non dovrete darle troppo ascolto. Gioca a carte coperte, capite. Alcuni di noi sentono il bisogno di cancellare parole dalle nostre menti, come fossero un veleno. Io parlo francamente perché gioco a carte scoperte. Mia figlia un po' meno.

Lei e sua sorella sono esempi interessanti di come interagiamo con le vacche. La mia infante gestisce un nightclub, a stretto contatto con mortali di ogni tipo. Una folla di carne danzante e piedi che pestano, di cuori che battono, di sangue che scorre. Ci piace essere in luoghi gremiti di vacche. Feste di fine corso, ospedali, università, altre istituzioni meno accoglienti. Insomma, conosco un Oracolo che ha stabilito il suo rifugio in una clinica di riabilitazione solo per godersi la vista dei poveri relitti mortali che hanno passato troppo tempo a ballare al ritmo della chimica. Dice che il loro sangue sa di illuminazione.

Ci circondiamo di coloro che sono già squilibrati (almeno per gli standard degli altri mortali) e ci confondiamo tra loro per quanto ne siamo capaci. A volte assumiamo posizioni di autorità: membro del consiglio di amministrazione ospedaliera, primario di psichiatria in una clinica, capo di un culto di ragazzi di strada. Le nostre sfere di

influenza comprendono la sanità pubblica, i teorici del complotto, le religioni marginali e naturalmente i tossici.

I Fratelli più cinici credono che diciamo alle greggi ciò che vogliono sentire, ma le nostre vene sono più leali di altre. In maniera ossessiva. La popolazione dei dementi senili è nelle nostre mani. Gli altri Fratelli disprezzano le menti dei vecchi mortali ritenendole confuse e inutilizzabili; solo noi sappiamo estorcere informazioni ai regrediti, e per questo loro ci amano.

Qualsiasi mortale abbia bisogno di aiuto, in noi lo troverà. Possono appoggiarsi a noi, e noi togliamo loro il peso... e il sangue.

I Peccati dei Malkavian

Sì, sono ancora qui. Sono dappertutto, adesso. Sono nella mia testa, sono nella vostra. Sono sotto Manhattan e su una montagna nel Wakhan. Ma basta parlare di me, che mi dite di voi? Pensavate di farvi un gocciotto di sangue, stanotte?

Per noi non è così facile. Il Clan dei Nascosti fa un gran chiasso sulle sue difficoltà, sui suoi volti non convenzionali, ma immaginate come vi sentireste a nutrirvi e ricordare improvvisamente vostra madre (lo sapete, quella che non vi ha mai detto abbastanza) quando cogliete un effluvio del profumo di una vena; o magari vostro padre (lo sapete, quello che vi abbandonò da piccoli) quando percepite il freddo di una casa deserta, o forse uno schiacciante odio per voi stessi quando l'ennesimo mortale vi rifiuta.

Non è facile sapere che voi, i vostri fratelli, sorelle, genitori e figli (nel senso dei Fratelli) sono tutti toccati, come si suol dire. La psicologia mortale non ha neppure cominciato a comprendere la natura delle malattie mentali nella loro specie, figuriamoci poi nella nostra condizione, che è completamente diversa; perciò, per quanto sia divertente, la terapia non ci è esattamente d'aiuto. Né possiamo cercare sostegno e solidarietà presso i nostri amici – di questi tempi non si riescono nemmeno a distinguere gli estranei su Internet. La sola cosa su cui possiamo fare affidamento è l'automedicazione.

Perciò, come nutrirsi? Conosco Malkavian che comprano sangue in busta, rubato dai furgoni della raccolta volontaria.

Dolphin B.

ATTIVO ORA

Che cazzo me ne frega della SI? Che vengano pure.
Se riescono a trovarmi, si accomodino.

Consiglio comunque prudenza.

Questo canale è controllato.

Quindi scrivi solo quello che vuoi che vedano.

Pensano che siamo tutti peccatori.

Hanno ragione.

Io ho peccato. Tutta la mia famiglia ha peccato.

Nutrirsi dai malati di mente? Non è peccato.

Comunque non aiutano nessuno.

È quello che facciamo ai sani.

Allora diglielo. Lo devono sapere.

Odio quelle vacche del cazzo, senza un pensiero al mondo. Odio le loro merdose facce allegre e ignare. Voglio le loro vite. Voglio la loro normalità.

Ora so che non l'avrò mai.

Perciò, invidia. Invidia, rabbia, gelosia, livore.

Le sfogo tutte su di loro.

Eccovene una gratis, stronzi della SI:

C'è un mattatoio abbandonato appena fuori Baltimora; era il macello di O'Tolley.

È lì che ho rinchiuso tutti i normali a cui ho svelato un pizzico di mondo reale.

Un pizzico di verità.

Se siete fortunati, uno o due di loro potrebbero avere ancora qualche goccia nelle vene.

Ma dovete fare presto!

Il sangue finisce subito quando s'infilza una sacca su un gancio a testa in giù.

Non è colpa loro.

No, non lo è. Ma non è neanche mia. Diciamo solo che "me l'hanno fatto fare le voci". Quello funziona sempre.





Conosco Malkavian che creano greggi specializzate, capaci di non scatenare o aggravare le loro varie affezioni. Conosco Malkavian che se ne fregano della prudenza e sfoggiano appieno le proprie alienazioni su ogni povero mortale in cui s'imbattono quando hanno bisogno. Il mio consiglio è semplice: decidete cosa volete ottenere dalla nottata. Bramate il ricordo di quel trauma avvenuto anni fa? Forse sì. Forse vi fa sentire vivi. Preferite l'anonimato di cacciare nel reparto comatosi di un ospedale, in cerca di tranquillo sangue melancolico? Può darsi. Forse così vi sentite meno in colpa. Volete zittire le voci, anche solo per una notte? Cercate una vena grassa e prendete più di quello che vi serve, riempitevi fino a farvi galleggiare i bulbi oculari. Quel che voglio dire è: mai agire impulsivamente. I Malkavian che sopravvivono sono quelli che non crollano durante la nutrizione. Sinceramente, non c'è niente di peggio che dover spiegare a uno Sceriffo alterato perché c'è un mortale con la gola squarciata, sangue su tutta l'auto della polizia e proprio di fronte al rifugio del Principe. Sul serio, non c'è niente di peggio. A meno che non lo vogliate. E magari è così.

"Ti tenevo d'occhio, Persia. Ho visto come lotti con la tua condizione." Ozzy accarezzò i capelli della sua compagna di

clan seduta lì, rigida come una statua. "La nostra condizione. Tutti soffriamo. Ma io ho un toccasana. Non durerà per sempre, ma spezzerà il tuo umor nero."

Estrasse dal borsone una bottiglietta di plastica ammaccata, piena di denso fluido bruno borgogna. "Scusa se è un po' coagulato. Ce l'ho con me dalla notte scorsa. Volevo usarlo io, ma... penso che tu ne abbia più bisogno." Tentò di svitare il tappo ormai incollato al collo del recipiente. Con qualche sforzo ci riuscì.

"Bevi, Persia. Consentimi di svelarti un piccolo segreto." Ozzy versò il liquido grumoso tra le labbra dell'Oracolo ancora immobile. "Ti hanno insegnato a bere solo quel che ti serviva e non di più. E sei stata tanto brava a farlo. Be', adesso sei libera. Esiste una medicina per quelli come noi, e si trova nel sangue. Possiamo zittire le voci, la nenia, la fuga e la mania; dobbiamo solo bere un pochino di più degli altri. Ci serve qualcosa di più di un sorso. Dobbiamo riempirci la pancia."

L'afferrò per la nuca con una mano, mentre con l'altra le strizzava in bocca il fluido della bottiglietta. "Qualcuno ci chiama ingordi, ma dobbiamo pur guarire. L'unico modo, il modo migliore, è bere tutto il sangue che vogliamo. Dillo a tutti i Visionari che incontri: più sangue si beve, più silenzioso diventa. Quando ci stanchiamo della bellezza, ci serve un assaggio di grottesco."





Nosferaju



Ogni Toreador dovrebbe avere una relazione con un Nosferatu almeno una volta. C'è qualcosa di davvero commovente nella loro gratitudine e sincerità. Ci guardano come se fossimo un dono di Dio. Ci presentano i loro amici Barboni, che osservano il nostro rapporto con mite invidia.

La prima volta che l'ho fatto c'era un giovanotto, l'infante del mio amante, che si ingelosì al punto di rapirmi ed esigere che amassi anche lui almeno quanto amavo il suo sire. Fu davvero elettrizzante! Mi legava, faceva lunghi discorsi sul suo amore, scriveva poesie, mi portava umani di cui nutrirmi.

Dopo una settimana mi sono stancata e l'ho ucciso, ma ne assaporo ancora il ricordo. È raro vedere tanta dedizione.

KA



I Nosferatu nella Società dei Fratelli

Parla Ambrus. Se tollerai di ascoltare questa registrazione senza distruggere la macchina che la riproduce, lasciami dire quanto mi dispiace che si sia arrivati a questo, ma anche il perché ci siamo comportati così.

La necessità obbliga all'azione. Siamo entrati nella Camarilla perché il beneficio di poterci nascondere dall'umanità era più grande dell'attrattiva di dominarla. Noi siamo un clan coi piedi per terra, nei suoi limiti, a contatto con chi subisce grandi privazioni, anche se ci nutriamo regolarmente di loro. Siamo sempre stati più bravi a nasconderci che a cercare.

Così, quando la Camarilla ha cominciato a stringere il cappio attorno ai Fratelli che non ci credevano al 100%, vi aspettavate che gonfiassimo il canotto di salvataggio di entrambi i nostri clan, quando saremmo saltati giù dalla barca. Ve l'abbiamo persino detto. Vi abbiamo detto che la Camarilla non avrebbe fatto altro che soggiogare il nostro clan in un momento nel quale la setta era più controllata che mai. Abbiamo detto che gli Anarchici erano il posto migliore per noi.

Detesto davvero dirlo, ma abbiamo mentito su tutta la linea. Abbiamo lasciato che saltaste giù, anzi vi abbiamo addirittura dato una spintarella, ma non abbiamo mai avuto l'intenzione di imitarvi. Abbiamo visto i Brujah seguire i Gangrel e capito che alla Camarilla sarebbero servite informazioni, spie, reti e forza brutta come mai prima d'ora. La vostra assenza ha creato un vuoto. La Camarilla ci ha premiati per averla informata della defezione della Feccia.

Quindi siamo degli stronzi? Quasi certamente. Ma la nostra posizione adesso è più forte che mai. La Camarilla ha bisogno di noi, e noi di lei. Ti auguro buona fortuna nel Movimento Anarchico, Theo, ma credo che rimpiangerai la tua decisione.

Le apparenze sono tutto, mia cara. Si potrebbe argomentare che non importa come ci vestiamo. Una cornice elegante non può trasformare in diamante un pezzo di carbone. Ma un minimo di attenzione ai dettagli non fa mai male. Anche se non si può essere sempre belli, è possibile apparire impressionanti, spaventosi, influenti, di buon gusto... Di conseguenza, il nostro clan tende



a essere attento a come ci si presenta più di chiunque altro, Degenerati inclusi. Qualcuno indossa maschere spettacolari per nascondere il suo aspetto, mentre altri acuiscono l'orrore con trucco e accessori raccapriccianti che fanno dubitare di quali deformità siano vere e quali false. Nell'Elysium, quasi tutti noi indossiamo la nostra maledizione con orgoglio. A volte persino troppo, quando neonati ancora traballanti per il dolore della trasformazione si crogiolano nella loro infelicità, sfoggiando bizzarre creazioni fatte di rifiuti e scarti meticolosamente plasmati in costumi di haute couture che sarebbero persino degni della passerella, se non puzzassero di piscio. Esistono eccezioni, naturalmente. I Nosferatu noti come Cleopatre tentano di apparire quanto più sessualmente attraenti sia possibile, evidenziando con cura le parti normali dei loro corpi e nascondendo il resto.

La gamma dei nostri patimenti spazia dalle malattie della pelle a orifizi facciali grottescamente dilatati, da organi e ossa tumescenti a chiazze di innaturale pelame, cartilagine o tumori. Non ricordo granché dei miei giorni mortali, ma rammento che ero ossessionata dalla cellulite



sulle cosce. È un ricordo incantevole. Ero così bella.

Dato che la nostra trasformazione richiede settimane o persino mesi per completarsi, alcuni Fratelli ipotizzano che abbiamo la “vita” più lunga della specie e che le nostre deformità siano i segni visibili del tentativo del corpo di sacrificare parti di sé per ritardare la morte. Come quando si cauterizza una ferita. L’idea mi piace. Siamo come i “Moroi”, i vampiri viventi del folclore dell’Europa orientale. Somigliamo di più ai cadaveri dei nostri cugini della Camarilla, ma per contro percepiamo ancora cosa significhi essere umani. Portiamo ancora la scintilla del giorno dentro di noi.

I Nosferatu nella Società Mortale

In mezzo alle vacche, i Nosferatu non godono. Se qualsiasi Abbracciato nel clan possiede le stesse capacità sociali che

aveva la notte prima del morso, l’aspetto orripilante o le deformità corporali congenite nella stirpe rendono difficile interagire direttamente coi mortali. Per compensare tale maledizione, essi adottano metodi creativi per facilitare le interazioni. Il più semplice è associarsi a emarginati e individui affetti da patologie. Un Nosferatu dal naso incavato e le gengive sanguinanti può inserirsi meglio in un centro di riabilitazione per tossicodipendenti che non a un party “champagne e caviale” in qualche attico. Un Nosferatu che perde costantemente lembi di pelle troverebbe forse tregua in una struttura sanitaria, mentre uno afflitto da piaghe, cicatrici e chiazze fetide può frequentare con fierezza un rifugio per senzatetto. Gli sfortunati che mostrano deformità davvero mostruose come crani allungati, occhi completamente neri, enormi orecchie appuntite o facce da roditori sono invece obbligati a cacciare indossando maschere o confidando nella loro padronanza di Oscurazione. Ogni loro decisione, dalla scelta dei terreni di caccia ai seguaci e servi fidati su cui contare, dipende dalla gravità

della maledizione del singolo e dal suo livello di bravura nel nascondersela. Nella maggior parte dei casi è probabile che la celino dietro più strati di sotterfugio, preferendo sempre la via di minor resistenza a quella meglio illuminata.

Tra tutti i clan, i Nosferatu sono i meno inclini ad associarsi direttamente alle loro precedenti conoscenze mortali. Pochi capirebbero l'improvviso peggioramento dell'aspetto, e molti Fenomeni non oserebbero mostrare le loro facce alle persone amate in una vita precedente. Tuttavia, quasi nessuno ha remore analoghe se si tratta della società dei Fratelli. In tale contesto spesso si vantano della repulsione che il loro aspetto genera negli altri mostri. "Facciamogli vedere come sono davvero", come si usa dire.

Allarme Catfishing!

Drogati di incontri online, state all'occhio: un'epidemia di catfishing impazza per l'Europa! Un attimo, non sapete cos'è il "catfishing"? Ve lo spieghiamo noi:

Un utente di servizi come Tinder o OkCupid crea un profilo fasullo usando foto prese altrove e lo usa per convincere uomini o donne (per lo più uomini) a contattarlo, intrecciare online un rapporto surrogato e finalmente organizzare un incontro dal vivo.

Nella maggior parte dei casi tutto finisce qui. Il tizio scopre che la bella giovane che cercava non è ciò che diceva di essere e torna a casa arrabbiato e avvilito.

Negli ultimi incidenti, però, è cambiato qualcosa.

Le statistiche dei siti di dating di città come Roma e Atene indicano che il catfishing va fortissimo, ma gli uomini che segnalano di avere incontrato questi fake parlano di veri e

propri racconti dell'orrore. Qui a RED-Buzz non giudichiamo la gente dall'aspetto fisico, ma secondo le testimonianze le vittime avrebbero incontrato autentici freak che in qualche modo erano riusciti a camuffare il loro aspetto deforme, mostrando il proprio orrendo muso solo all'ultimo istante! Pare che uno abbia addirittura tentato di mordere il potenziale partner!

DateDice, in Grecia, ha dichiarato di indagare se si tratti di una specie di scherzo organizzato per un reality show televisivo. In tal caso, non vediamo l'ora di assistere alle reazioni di questi ragazzi. A quanto pare il trucco speciale dei catfisher è così perfetto che una delle vittime è svenuta e si è svegliata in ospedale!

I Peccati dei Nosferatu

Ogni clan vanta legioni di peccatori. I Nosferatu amano nascondersi, comportarsi da martiri e accudire barboni ed emarginati, ma sono tutt'altro che virtuosi. Le cure che dedicano a mortali selezionati è solo un'altra forma di sfruttamento. Fanno il lavaggio del cervello alle vacche, facendo credere di essere gli unici che tengono a loro, per poi azzannarle quando le vittime non hanno altri posti dove poter andare.

La loro codardia e il recente comportamento da voltagabbana li pongono in contrasto con i Brujah e gli altri Anarchici, ma il loro orgoglio e la loro arroganza sono talmente grandi da spingerli a occuparsi dei loro simili prima di chiunque altro. Ironia della sorte, il vizio più comune che affligge i Nosferatu è la vanità, poiché è raro che un Lebbroso sia del tutto in pace con la propria bruttezza.







*Il Clan della Caccia
Assassini
Figli di Haqim
Saraceni
Mediatori
Uomini di Legge
Assamiti*



BANU HAQIM



Ti sconvolgerà, ma finora non avevo mai avuto un amante Haqimita. Qualche volta un Figlio di Haqim ha provato a corteggiarmi. Giovanotti seri e arcigni, e una volta persino una donna. La tragedia è che talvolta è più piacevole essere desiderati che concedersi. In questi individui percepivo devozione e bisogno, e l'intensità di emozioni. C'era qualcosa di gradevole nelle loro frustrazioni, e se avessi accettato sarebbe cessata.

Con il tempo passa tutto.

Un avvertimento, però. È divertente mettere i pretendenti uno contro l'altro. La loro gelosia reciproca è stuzzicante da osservare, e spesso vale una risata o due in Elysium. Tuttavia, e parlo per esperienza, se uno di loro è un Haqimita può essere pericoloso. La donna che mi corteggiava sfidò il mio amante a duello e lo uccise. Una dimostrazione di ardore assai romantica, ma sfortunatamente fu condannata a vedere il sole da un Principe che non capiva gli aspetti più raffinati dell'amore violento.

Il mio futuro marito sarà un Haqimita, così finalmente completerò la serie.

Per quanto tu sia giovane, probabilmente vuoi chiedermi perché sto acconsentendo a tutto questo. La grande alleanza tra Camarilla e Ashirra sarà resa ufficiale attraverso il mio matrimonio, con me come offerta simbolica. Perché accettare un ruolo simile?

Devi capire che noi esistiamo per un tempo molto lungo. Possono succedere molte cose. Sono risoluta a essere la protagonista della mia storia, e con questo passo cesso di essere una celebrità di medio livello nella Camarilla portandomi al centro del palco. Si richiede che io assuma un particolare ruolo, ma salirò anche molto più in alto.

Per un mortale, una scelta analoga definirebbe il resto della sua vita. Sarebbe il suo destino finale.

Per una immortale... be', non voglio mancare di rispetto al mio futuro marito. Lo adorerò per il resto dell'eternità. Dopotutto, che tipo di persona è chi mente al suo stesso matrimonio?

HA



*“Ero morto, poi ero vivo.
Piangevo, poi ridevo.
Il potere dell’amore mi pervase
e divenni forte come un leone,
poi tenero come la stella serotina.”*

– RUMI

Il Patto Odense

Di Aisha Talwar, Visir dei Figli di Haqim diseredati

Le circostanze concernenti l'ingresso dei Banu Haqim nella Camarilla sono poco conosciute, ma ecco cosa ho sentito:

Lo stregone noto come Ur-Shulgi, sul monte di Alamut, avviò una purga dei Figli di Haqim che la sua mente inumana riteneva indegni. Tale giudizio si estendeva a chiunque avesse abbandonato Haqim in favore di Allah. Si dice che il rifiuto di rinnegare il libro della pace abbia causato la morte di Jamal, a quel tempo detentore del titolo di Più Anziano, ma non ci è possibile dimostrarlo.

Come si può immaginare, molti Figli di Haqim inorridirono all'idea di rinnegare la loro fede. Si nascosero, affidandosi alla clemenza della Camarilla. Questi vampiri – l'intera Casta dei Visir e molti Guerrieri, a quanto ho udito – giurarono di servire la setta dove i Brujah e i Gangrel avevano fallito, e negli ultimi vent'anni avevano già svolto diversi incarichi a tale scopo. Le basi erano già state gettate, insomma. Il vero ostacolo era sempre stato l'inimicizia con i Tremere.

La potenziale ammissione si è concretizzata in base a tre avvenimenti. Il primo fu la defezione dei Brujah; il secondo la perdita dei Tremere viennesi; il terzo la Crociata della Gehenna lanciata dal Sabbat, che ci ha dato un nemico comune sui campi di battaglia della nostra patria. Dato che gran parte dei nostri cugini privi di fede si era apparentemente unita agli infedeli Cainiti – o quanto meno li appoggiava – la nostra dedizione al patto divenne forte come l'acciaio di Damasco.

Capite, la Camarilla era indebolita dalla guerra e dall'ascesa della Seconda Inquisizione, ma al contempo poteva negoziare da un'invidiabile posizione di forza. I Tremere, antichi nemici dei Banu Haqim, erano azzop-

pati, e si era creato un vuoto che gli Assassini avrebbero potuto riempire. Vi sorprenderà sapere che la Camarilla incontrò nella stessa notte anche i rappresentanti degli odiati Seguaci di Set oltre a noi Haqimiti, per decidere chi tra noi sarebbe confluito nella setta. Il “Ministero”, come si fanno chiamare in queste notti, incontrò i Conciliatori in una grande città mentre noi Banu Haqim incontravamo i delegati della setta nella cucina di un irrilevante borgo danese. Il loro incontro fu opulento e nascosto dietro un'adunanza della NATO nello stesso albergo. Il nostro fu offensivo e invisibile.

Il loro finì male. Il nostro no.

La Camarilla imputò ai Setiti le morti di quei Conciliatori, ma sono più propenso a credere che siamo stati noi. Sapevamo esattamente cosa stavano facendo, e decidemmo di garantirci la nostra posizione nella setta.

Oh, e non crediate che i Banu Haqim fossero innocenti nella distruzione dei Tremere! Qualcuno ha spifferato all'Inquisizione l'esatta ubicazione del santuario degli Stregoni nella capitale. Qualcuno che odiava i Tremere da mezzo millennio. Qualcuno che poteva trarre beneficio dalla loro rovina.

Mi inchino agli eccelsi strateghi dei Guerrieri. Li abbiamo sempre considerati dei fanatici omicidi, del tutto privi di sottigliezza. E invece, quanto pare, hanno saputo sfruttare la Guerra delle Età meglio di chiunque altro.

Il Giudice entra nella città in segreto. La notte rivela il tracciato delle malefatte al suo sguardo paziente. Mostri dal volto umano rubano sangue innocente. Ambizioni insanguinate schiacciano i divini sogni di giustizia. Le strade brulicano di malvagità. Quello lì è un assassino – un mostro. E quella donna là ha venduto il suo bambino – è un mostro. E anche il soldato laggiù – serve un Re ingiusto. Qualcuno deve portare equilibrio. Qualcuno deve puntare il dito e decidere cos'è giusto e cos'è sbagliato. Quello sarà Haqim. Viene presa una decisione. Per braccare i mostri, il Giudice deve diventare un mostro a sua volta. Il padre ascolta ed esaudisce il desiderio di Haqim. Ma come sempre in queste cose, si tratta di una prova avvolta in una maledizione. Il Giudice sa che nessun tribunale è immacolato. Il suo codice impone di bere sempre le anime dei colpevoli, di alimentare la causa della giustizia col sangue dei malvagi. Il Re e la Regina sono i suoi primi bersagli, ma non finisce lì. In effetti, non finisce mai. C'è troppo male da

raccogliere nelle sue vene ardenti. Haqim non può fare tutto da solo, perciò genera Ur-Shulgi e i suoi fratelli per muovere guerra al resto dei loro simili ingiusti. E quando la seconda città cade, egli guida i suoi figli alla nascosta roccaforte montana di Alamut. Passano i secoli. La giustizia viene imposta e le morti dei colpevoli sono pianificate ed eseguite in cambio di un prezzo di Sangue. Ma chi sono i colpevoli? “Fino all’ultimo bevitore di sangue”, dice Ur-Shulgi, e si rivolta contro i suoi fratelli. “Solo chi viola la legge di Dio”, dice il Profeta mortale, e guarda dritto negli occhi del Giudice. Ed egli esita. Vigilante o sacro guerriero? Omicida psicopatico con un codice o retto cacciatore di taglie? Assassino o divino giustiziere? Giustizia personale o universale? Cacciatori della loro specie, con tradizioni risalenti a Salomone e oltre, i Figli sono la mia sola e ultima speranza. Lasciate che essi vengano a me. In ginocchio io prego: “O giusto Haqim, fa’ che io e la mia razza paghiamo per ciò che abbiamo fatto, così che la Terra possa ruotare indisturbata e non più insudiciata dalla nostra ombra famelica.” L’assenza di rumore mi dice che la mia preghiera è stata ascoltata.

Chi sono i Banu Haqim?

I Giudici Banu Haqim sono straziati da una sete leggendaria e dalla passione per la giustizia. Si sono da tempo separati dalla società dei Fratelli al fine di sancire con maggiore efficacia le loro pene capitali. Tutto ciò sta per cambiare. Uno scisma oggi divide il clan tra i seguaci di Ur-Shulgi, il Matusalemme appena risvegliato, e i Guerrieri e Visir islamici Abbracciati molto tempo dopo che il clan rinunciò alla sua spietata adorazione sanguinaria. Alamut – la base segreta dei Figli, da qualche parte in Afghanistan – è caduta in mano ai cultisti del sangue, che si apprestano a scatenare il castigo sui loro simili, mentre gli Haqimiti più sensati sono ora banditi dalla loro casa ancestrale. La maggioranza di costoro si è unita alla setta dei fedeli Fratelli musulmani (l’Ashirra) o cerca asilo e piena affiliazione nella sua controparte occidentale: la Camarilla.

Cultisti o guerrieri della giustizia che siano, tutti i Figli di Haqim osservano un rigido codice di qualche tipo: le leggi sanguinarie di Ur-Shulgi, una faida personale, la costituzione americana, qualche oscura versione della legge islamica o persino le postmoderne teorie dell’oppressione. Ma nessun vampiro è esente da

interessi personali. La scomoda verità è che i Figli nascondono la loro brama incontrollabile per la diablerie dietro una rigida idea di giusto e sbagliato. Per i Giudici, c’è sempre qualcuno che è colpevole. E i colpevoli devono essere puniti, le loro anime succhiate dalle arterie per rendere il Giudice più forte e prepararlo al prossimo omicidio giustificato.

I Banu Haqim includono un assortimento di cacciatori, giudici e assassini. Sebbene il focus del clan sulla giustizia si manifesti spesso nell’atto di uccidere, i mortali Abbracciati sono altrettanto spesso qadi, strateghi e studenti di legge o cacciatori di taglie, soldati, poliziotti e sicari addestrati. I vincoli geografici del clan fanno inoltre sì che la maggior parte degli Abbracciati tra il 600 DC e il primo XX secolo professi qualche versione della fede islamica. I Banu Haqim più vecchi tendono a venerare il Sangue al di sopra di qualunque religione mortale. I membri giovani possono provenire da qualunque luogo o cultura del mondo, e se alcuni si convertono all’islam dopo la morte, gran parte degli Haqimiti moderni conserva la fede dei suoi giorni viventi, ed è rispettata per questo.

Nelle notti moderne, i Banu Haqim cercano mortali capaci di valutare e gestire le minacce, di fare rispettare la legge e la tradizione tramite perizia o forza della personalità, e naturalmente assassini in grado di contribuire agli scopi del clan. Apprezzano i veterani di guerra, specialmente quelli caduti in disgrazia o feriti sul campo. Offrono loro l’immortalità, la possibilità di redimersi e uno scopo da seguire. Questi mortali diventano neonati preziosi.

I Banu Haqim sono più di un clan di sicari discendenti da al-Hashāshīn, sebbene abbiano adottato molte pratiche di quella setta mortale. I Visir e i Guerrieri discendono dalle diverse stirpi di Haqim. Ciascuna tende ad Abbracciare mortali diversi: i Guerrieri prediligono gli individui a inclinazione marziale, mentre i Visir trasformano chi ha potere politico e giuridico. La connessione tra le due stirpi è la legge. I Banu Haqim di Ashirra e Camarilla si sforzano di rispettare e imporre la legge, rendendo cruciali le loro scelte dei potenziali novellini.

I Banu Haqim nella Società dei Fratelli

In vita ero chiamata Fatima al-Faqadi, ed è il nome che porto ancora nella morte. Sono Banu Haqim, giudice di mostri e di uomini. Come molti miei simili, sono anche un'esule. Ma non siamo più emarginati. La Camarilla accoglie noi e noi accogliamo lei, poiché è giunto il tempo che la legge dell'Ashirra sia posta alla guida di tutti i Fratelli.

Avrete sentito dire che i Banu Haqim sono divisi. È vero. Gran parte della nostra casta di Guerrieri si aggrappa ad Alamut e alle usanze antiche. Ma il Vecchio della Montagna è morto, gli assassini ora venerano il feroce dio Ur-Shulgi e hanno ripristinato l'arcaica usanza dell'adorazione del sangue. È il codice che dice loro di trucidare e bere l'anima di tutti i vampiri estranei alla nostra linea. Il resto di noi rifiuta di rinnegare la nostra fede e moralità umane. Abbiamo individuato molto tempo fa il pericolo di servire come schiavi un essere inumano, e trovato uno scopo nell'infinito arazzo della misericordia di Allah. Il nostro codice dice di uccidere per la pace e per un bene più grande.

Fuggendo insieme alle vacche, scappando dalla pazzia della Guerra della Gehenna, rischiamo tutto pur di trovare una nuova dimora. Imploriamo la Camarilla perché ci dia rifugio, e per lo più essa lo concede. Le siamo grati per il suo rispetto. In questo essa è molto migliore delle sempre più islamofobe vacche d'Occidente. Preghiamo che non ritorni all'intolleranza che ormai ci aspettiamo dagli anziani europei e americani. Ma forse sarà vero il contrario: la nostra unione potrebbe essere il primo passo verso un'era di comprensione e giustizia, sia per i vivi che per i morti.

Noi siamo i giudici di tutti. A volte dobbiamo attuare sentenze spiacevoli per i Fratelli nostri simili. È un ruolo per il quale siamo temuti e rispettati, e del quale io vado fiera. Sono una Figlia di Haqim e servo la mia specie come strumento di giustizia. Sono una creatura di Allah e provo rimorso per ogni taglio inferto dalla lama, ogni ustione causata dalla fiamma, e metto in dubbio ogni stilla di piacere proveniente dal porre fine alla vita degli ingiusti. Il Profeta usò parole di pace e comunità. Io sono condannata a condurre una vita di guerra per renderle manifeste. Questo è il mio ruolo, e chi sono io per metterlo in dubbio?

Il Clan della Caccia era un tempo composto da mercenari, cacciatori di taglie e sicari prezzolati. Quando un Fratello voleva infliggere a un suo simile una sentenza di Morte Ultima senza che si risalisse a lui, firmava un contratto con gli Assamiti. In cambio di una misura di vitae inviata alla dimora ancestrale del clan, i Figli di Haqim eseguivano la sentenza senza porsi dubbi morali.

In queste notti il ruolo globale del clan è mutato. I Banu Haqim che venerano Ur-Shulgi e hanno voltato le spalle all'islam praticano ancora i riti esclusivi connessi all'assaggio e la conservazione della vitae vampirica. Le



voci di diablerie di massa alimentano la paura che il clan non desideri altro che lo sterminio di tutti i suoi simili. Questi lealisti, nascosti nella fortezza di Alamut, hanno spinto oltre metà del clan a tagliare i ponti col loro passato intriso di sangue. E così facendo, hanno attirato l'attenzione della nostra setta: i Banu Haqim sono ancora una volta considerati un potenziale pilastro della Torre d'Avorio. Gli Haqimiti votati alla Camarilla accudiscono settori nei nostri domini, acquisendo particolare influenza sulle vacche coinvolte nella legge o nella sua violazione. Molti Banu Haqim islamici, rimasti tenacemente estranei

all'influsso di Ur-Shulgi, sono rinomati come fedeli campioni dell'Ashirra. Ora che i Fratelli occidentali e orientali hanno trovato comuni nemici nel Sabbat e negli Anarchici, l'idea che la Camarilla cerchi di allearsi al Clan della Caccia appare sempre più ragionevole.

I Figli di Haqim hanno sempre sostenuto che il loro fondatore era il giudice di tutti i vampiri. Nella Camarilla portano avanti il suo retaggio, rivendicando greggi e seguaci in dipartimenti di polizia, forze di sorveglianza e pattuglie di confine. Dominano inoltre qualche segmento della criminalità organizzata. Il clan alleva mortali in questi settori, qualcuno per Abbracciarlo, altri per servire, ma in generale per avere un'utile risorsa nelle città Camarilliche. Quando gli altri clan vogliono chiudere la bocca a un mortale fastidioso, i Banu Haqim lo raggiungono col lungo braccio della legge terrena.



I Banu Haqim nella Società Mortale

Le parole di Aisha Talwar, Visir dei Figli di Haqim diseredati:

Un tipico errore commesso dagli altri Fratelli quando parlano di noi Banu Haqim è credere che non abbiamo una sfera d'influenza mortale. “Gli Assamiti sono un clan di vampiri arabi che mangiano altri vampiri e vivono in una fortezza di vampiri lontana da occhi mortali”, dicono. Questa sciocchezza è il principale motivo per il quale i Ventrue e i Tremere obiettano ancora alla nostra ammissione nella Camarilla.

Ovviamente esistono anche barriere basate sulla nostra fede. Molti membri della Camarilla esprimono ancora una radicata ostilità per l'islam, dovuta sia alla sua errata rappresentazione nelle notti odierne o al fatto che essi andarono al potere quando le guerre contro l'Impero Ottomano o addirittura la Reconquista ci dipingevano come acerrimi nemici del mondo cristiano.

In realtà abbiamo sempre controllato sezioni della società mortale. Sebbene i legislatori (e talvolta i delinquenti) siano i settori più ovvi, non vanno dimenticati i gruppi etnici entro i quali ci confondiamo. Il nostro clan ha molte sfumature. Non lasciatevi ingannare: tutti i clan hanno avuto origine nella stessa parte

RAPPORTO #52

CORPINEUTRI RELIGIOSI
PARTE B

Nella Parte A è stata esaminata l'interazione tra i corpineutri e la fede cattolica (e anglicana). Qui sarà discusso il rapporto tra queste creature e l'islam.

L'errata supposizione che i corpineutri predominino a livello sistematico sui seguaci viventi dell'islam ebbe origine intorno al tempo della nostra istituzione. In realtà, data la natura cellulare e la mancanza di una gerarchia formale musulmana, la resistenza della fede alle manipolazioni dei non morti è sorprendentemente elevata. Se i gruppi estremisti islamici sono suscettibili all'influenza dei corpineutri, si tratta di elementi marginali della comunità musulmana e il loro potere è in rapida diminuzione al di fuori delle zone di conflitto attivo.

Gli agenti hanno osservato che mentre molti soggetti interrogati rinnegano in fretta le loro credenze dopo l'infezione, molti altri si aggrappano alla propria fede, qualunque fosse, con maggiore forza, usando le proprie convinzioni come baluardo contro gli aspetti peggiori dei loro impulsi.

Un ceppo di corpineutri che si fanno chiamare "Figli di Hakim" (l'ubicazione di questo Hakim è ignota, ma sospettiamo si tratti di un nome di facciata per una figura d'autorità chiave) è stato descritto nei precedenti rapporti come una specie predatoria islamica globale. Correzione: sebbene i Figli di Hakim esistano in gran numero in paesi come Siria, Turchia e Iran, sono perfettamente in grado di infettare con la loro condizione i non musulmani, ed esistono indizi dell'esistenza di molti Figli di Hakim non islamici, forse dovuti all'intervento straniero nei conflitti in Iraq, Afghanistan ecc.

Collegare l'islam a un singolo gruppo di corpineutri è sbagliato. Come nel caso dei non infetti, la fede può originarsi dovunque e in qualsiasi popolo. I nostri rapporti indicano che il gruppo autodefinito "Ashirra" (vedere Rapporto #6) è in larga parte guidato da una fede a inclinazione islamica, ma anch'esso contrasta con lo stereotipo della singola religione.

Si ricordi sempre che a prescindere dalla fede professata, ogni corpineutro piega la religione alle sue necessità personali.

RB-B #52

del mondo da cui veniamo noi, ma la nostra diaspora è avvenuta più tardi, risultando in un gran numero di vampiri di estrazione africana, araba, beduina, persiana e indiana, oltre a una falange di altre etnie non espressamente "bianche" o "europee".

Naturalmente questa varietà d'origine offre un ampio assortimento di aree mortali da influenzare. Millenni di pregiudizi e influenza sulle ricche famiglie d'Arabia ci hanno dato un facile accesso ai prodotti petrolchimici (incredibilmente utili per ottenere risorse), banche e finanza (incredibilmente utili per limitare le risorse altrui), telecomunicazioni (settore che troverete prezioso quando proverete a nascondere il vostro cellulare agli inquisitori) e alberghi di lusso. Certo, gli stereotipi esistono ancora, e non saremo certo noi a non sfruttarli a nostro vantaggio.

I Peccati dei Banu Haqim

Il bravo ragazzo del Sud tirava boccate da una sigaretta mentre la sua analoga più anziana puliva le armi nel suo garage. Era solo una visita fugace, ma una rara opportunità per un Figlio di Haqim di chiedere qualcosa a un altro. "Dunque, bambola, qual è il nostro peccato?" Hopkirk sorrise a Fatima e lei lo ignorò, continuando a lucidare una delle sue spade con un strofinaccio unto. "Sembri convinta che tutti i Fratelli siano peccatori. Quindi il nostro qual è?"

Fatima interruppe il suo lavoro e rimise in tasca il panno, sollevando la lama all'altezza degli occhi e guardando Hopkirk attraverso il filo. "Devi anche chiederlo? Il nostro peccato è evidente a chiunque. È il Sangue. Lo abbiamo sulle mani. Lo abbiamo sulle labbra. Lo abbiamo nella gola. Ci facciamo il bagno dentro. Ci crogioliamo in esso. Amiamo il Sangue." Estrasse il lungo pugnale e lo bilanciò sul braccio.

"Ma quello non è mica uno dei sette capitali, no? Cioè, suppongo che potrebbe essere... l'ira?" Hopkirk sputò la cicca sul pavimento e la schiacciò col tacco.

"Abbandona la tua visione ristretta del peccato. Il Qu'ran proibisce il consumo del Sangue e la manipolazione dei morti. Il Profeta, la pace sia con lui, nell'esprimere quella verità parlò anche della nostra specie. Noi non gli eravamo ignoti. Egli sapeva che il nostro rapporto con il Sangue è interamente peccaminoso. Quando il sangue ci è vicino noi proviamo fame, lussuria, orgoglio nell'uccisione. Non ci fermiamo finché non abbiamo bevuto tutto il sangue e l'anima della nostra vittima." Fatima pulì di nuovo la lama con uno straccio asciutto, prima di riporla gentilmente nella sua custodia.

“E questo dove ci porta? Dovunque io vada sento dire che siamo al di là della misericordia. La pensi davvero così anche tu?”

Fatima sorrise, ma era un sorriso triste. “Siamo messi alla prova ogni notte, fratello mio. Finché Ur-Shulgi esisterà ad Almut, tirerà i fili di ogni nostro impulso peccaminoso. Giocherà con noi finché non ci rimetteremo a lui e alla sua mercé. Dobbiamo pregare di essere forti e lottare per resistere. Finché non saremo liberi, il nostro clan è l'incarnazione stessa del peccato.”

Siamo giudici di Fratelli e vacche, nominati da Haqim e Caino. I nostri metri di giudizio possono aderire a tradizioni e leggi antiche, ma sono veritieri e rigorosi oggi come millenni fa. Ci nutriamo di chi è indegno del sangue nelle sue vene. Il castigo più sacro è quello dove il Giudice beve il sangue e l'anima del criminale, così che la sua morte rafforzi il legislatore. Molte vie conducono a quel banchetto: battere un avversario in combattimento, pronunciare la sentenza di un peccatore nel tribunale della sacra Caccia di Sangue, rubare a chi è maledetto come noi. Ogni nutrimento è un rituale. Noi non prendiamo il sangue alla leggera. Esso deve venire da una fonte che necessita di rinunciare ai suoi litri di vita.

Archetipi Banu Haqim

STUDENTE DI GIURISPRUDENZA

I Banu Haqim apprezzano chi capisce legge e tradizione, e Abbracciano spesso esperti di giurisprudenza che li aiutino a modernizzare (o almeno rendere comprensibili) le aspettative del clan per tutti i Fratelli. Questo Figlio di Haqim frequentava ancora la facoltà di Legge quando fu trasformato, e all'improvviso la sua prospettiva è cambiata. Non più limitato alla versione del XXI secolo della legge mortale, è ora un esperto di giurisprudenza vampirica. I Figli come questo sono molto rispettati dai Visir.

SINDACALISTA

Il sapere quando scendere in piazza, quando armarsi e rovesciare il sistema, e quando invece vada ingoiato il rospo e semplicemente rifiutarsi di aiutare un tiranno distingue questo Figlio di Haqim dagli stereotipati membri del clan osservanti delle leggi. Il Sindacalista proviene da un ceto nel quale conoscere le scappatoie legali e come incitare gli altri all'azione era essenziale per avere successo.





L'ARBITRO

Questo Figlio di Haqim può essere stato uno sceriffo, da vivo o da morto. Era per qualche verso un agente del giudizio, o forse deteneva una posizione di autorità morale come prete, imam o capo di una comunità in una cittadina. La sua capacità di far rispettare la legge lo ha condotto all'Abbraccio.

SICARIO

Nei suoi giorni mortali, questo Figlio di Haqim era un killer puro e semplice. Forse era un militare, un poliziotto o un addetto alla sicurezza, ma altrettanto probabilmente un individuo dalle tendenze omicide. Uno dei suoi gesti letali ha attirato l'attenzione di un sire Banu Haqim. Ora il personaggio continua a vivere di pistola, di coltello, veleno o duro pestaggio, ma con tutta la legittimazione del mercenario assoldato.

STUDIOSO DEL SANGUE

I Banu Haqim sono famosi per le loro misteriose magie e per la venerazione della vitae, ma questo vampiro era uno studioso del sangue anche prima dell'Abbraccio. Che fosse affiliato a un gruppo di studiosi sufi, un cultista in qualche religione marginale o un ghoul al servizio di un taumaturgo, le sue attività hanno suscitato l'attenzione dei Banu Haqim, che lo hanno messo al lavoro per interpretare il volere del Sangue... e scoprire le tecniche per sovvertirlo.

Discipline

Oscurazione: la capacità di fondersi nell'ombra, creare un aspetto illusorio o scomparire in piena vista. I Banu Haqim cacciano le loro prede ammantandosi d'ombre, per nutrirsi in silenzio o per infliggere la morte ultima senza cerimonie né sfide formali. Qualcuno usa la Disciplina per osservare il bersaglio che commette un crimine prima di esprimere la sentenza.

Stregoneria del Sangue: il potere di avvelenare la vitae e usarla come arma contro gli altri, nonché di estorcere la verità attraverso la manipolazione del Sangue. I Banu Haqim custodiscono gelosamente i segreti della loro magia. I guerrieri del clan praticano abitualmente una variante chiamata *Quietus*, che conferisce ai fruitori capacità da

assassini, mentre i visir prediligono i più versatili aspetti rituali, carpando segreti nel loro Sangue e in quello altrui.

Velocità: la capacità di muoversi e reagire più in fretta di quanto sia umanamente possibile; i Figli di Haqim la impiegano con effetti terrificanti. Molti la padroneggiano prima di ogni altra Disciplina, in modo da confidare sulla rapidità di giudizio prima che i dubbi possano rallentare una lama alla gola. L'esitazione può portare un vampiro alla morte. Quando si nutrono, i Banu Haqim danzano come dervisci tra le loro vene preferite, sfrecciando e bevendo a sazietà prima di sparire velocemente come sono arrivati.

Debolezza

Gli Haqimiti sono attratti dalle prede che meritano di essere punite. Ciò vale in particolare per il Sangue vampirico, essenza stessa della trasgressione. Quando un Giudice assaggia la vitae di un altro Cainita, scopre che fermarsi è molto difficile. Saziare almeno un livello di Fame con vitae vampirica provoca una frenesia alimentare (V5 p. 220) a Difficoltà 2 + Gravità della Debolezza. Se il test fallisce, l'Haqimita tenta di ingozzarsi di Sangue vampirico, spingendosi talvolta fino alla diablerie sulla vittima. Ciò presenta molti problemi ai Banu Haqim che vogliono integrarsi nella Camarilla, dove l'*Amaranthum* è considerato un peccato capitale.

Compulsione di Clan

BANU HAQIM: SENTENZA

Il vampiro è obbligato a punire chiunque sembri violare il suo credo personale, bevendone il sangue come giusto castigo per il suo crimine.

Per una scena, il vampiro deve saziare almeno un livello di Fame da chiunque, amico o nemico, agisca contro una sua Convinzione. Se non lo fa incorre in una penalità di 3 dadi a tutti i tiri finché la Compulsione non è soddisfatta o fino al termine della scena (se la vittima è un vampiro, è necessario eseguire il test per la frenesia alimentare indotta dalla Debolezza).

Rituali

Livello 2

TOCCO DI ISHTAR

Lo stregone può trasformare una dose della propria vitae in un narcotico a contatto che rende la vittima disinibita e vulnerabile a Discipline quali Ascendente e Domina-zione, nonché ai tentativi di coercizione, manipolazione e interrogatorio più terreni.

- **Ingredienti:** una piccola quantità di hashish o di un'altra sostanza stupefacente.
- **Esecuzione:** il ritualista mescola la sostanza al suo Sangue, quindi la strofina tra i polpastrelli mentre recita (o sussurra) la formula d'incantesimo. L'esecuzione del Rituale richiede solo qualche minuto.
- **Sistema:** una volta stabilito il contatto con la vitae infetta, il tiro del Rituale è contrastato da Costituzione + Fermezza del bersaglio (mortale o vampiro). Per il resto della scena, la vittima subisce una penalità in dadi pari al margine di successo del tiro a tutte le riserve che includono Autocontrollo o Fermezza (la penalità si applica solo una volta nel caso la riserva comprenda entrambi gli Attributi). La vitae narcotica conserva le sue proprietà finché non viene toccata e fino al termine della scena.

Livello 3

TUTT'UNO CON LA LAMA

La connessione del Banu Haqim all'atto di infliggere ferite e morte è talmente forte che egli può parlare a un'arma e ordinarle di colpire con maggior precisione e letalità. Molti Haqimiti sono famosi per le loro armi prescelte, che in alcuni casi portano e usano da secoli. Un'arma simile non arrugginisce e non perde mai il filo finché rimane in possesso del vampiro.



Se qualcun altro se ne impadronisce fisicamente, l'arma invecchia in maniera analoga a un ghoul a cui viene negata la vitae. Nel caso l'arma sia comunque utilizzabile anche dopo tale decadimento, se viene usata contro il suo proprietario originale – lo stregone – gli infligge danni tremendi per punirlo di averla perduta.

■ **Ingredienti:** un'arma da mischia e abbastanza vitae del ritualista per sommergerla completamente.

■ **Esecuzione:** il vampiro immerge l'arma scelta nella sua vitae e pronuncia un mantra dedicando la sua esistenza all'arma, che deve restare immersa nel sangue senza interruzioni fino all'alba successiva.

- **Sistema:** dopo aver versato il Sangue e immerso l'arma, si esegue il tiro del Rituale. Con un successo, l'arma diviene misticamente dedicata al proprietario; la sua qualità rimane immacolata a meno che non sia soggetta a danni focalizzati dopo essergli stata sottratta. Inoltre, se il fruitore la unge col proprio Sangue, l'arma ottiene un bonus di 2 dadi quando usata in combattimento. L'unzione richiede un solo turno, obbliga a effettuare una Prova di Risveglio e dura per l'intera scena. Un vampiro può possedere soltanto un'arma prescelta in questo modo. Al fine di eseguire il rituale su un'altra arma, deve prima distruggere quella precedente.

Il vampiro che ha quest'arma deve assicurarsi di non perderla mai: se viene rubata e usata contro di lui, non ottiene dadi extra ma infligge danni Aggravati all'ex proprietario (cioè colui che aveva eseguito il Rituale).

I CLAN ANARCHICI



La Camarilla ha molti nemici. Forse il più tragico sono gli Anarchici, che credono di poter sopravvivere al di fuori della protezione del nostro grande progetto. Quando penso alle loro probabilità di sopravvivere e sperimentare le autentiche benedizioni dell'immortalità, mi viene quasi da piangere.

La Camarilla si è ritirata dietro i suoi confini naturali, per così dire. Non fingiamo più di rappresentare ogni piccolo succhiasangue spelacchiato; ora chiediamo ai nostri membri un certo livello di raffinatezza. Se però sbarazzarsi dei Gangrel è stato solo ragionevole, devo ammettere che ha reso i nostri Elysia un pochino troppo "decorosi".

C'è un giochetto che puoi fare se mai ti stancassi dell'incessante politica di corte. Richiede una certa misura di modestia e la capacità di rinunciare alle luci dei riflettori, ma ti garantisco che ne vale la pena.

Molti vampiri conoscono il mio nome, ma pochi sanno davvero come sono fatta. Per me è facile reinventarmi, e per te lo sarà ancor di più.

Ecco cosa faccio io: adotto una nuova identità, una storia e uno stile. L'ultima volta sono stata Jasmin de Lacy, una povera ragazza ricca caduta tra le grinfie di un laido anziano Toreador e sfuggita a stento alla dipendenza dal suo Sangue, per poi ritrovarsi sola e vulnerabile sulla strada.

Jasmin ha avuto un grande successo. All'inizio gli Anarchici diffidavano del mio background di ceto alto, ma hanno cominciato ad ammorbidirsi quando ho raccontato molte storie dell'orrore sulle cose infami che avvengono nell'Elysium. Ho pianto lacrime di Sangue mentre rievocavo (con perizia attoriale) il modo in cui l'anziano aveva legato alla sua vitae i miei genitori e mi aveva costretta a guardarli scivolare in una degradante dipendenza.

La chiave del successo in questo giochetto sta nel non trovarsi sempre al centro dell'attenzione. So che è la tentazione è forte, perché è così facile. Tuttavia, più gente ti guarda, più grande diventa il rischio di fallire.

Con Jasmin mi sono adattata al ruolo della fanciulla che i ribelli avevano eroicamente salvato dalle grinfie della setta malvagia che voleva controllarla. Sono stata alle loro feste, ho giocato coi loro amici e seguaci mortali, ho avuto parecchie relazioni amorose e in generale ho ripreso contatto con la mia umanità. È stato incantevole. Loro erano così giovani e sinceri. Ogni momento passato con loro ha rafforzato il mio desiderio di continuare a esistere.

Stai pensando che questa storia finirà con qualche magnifico tradimento nel quale convoca i Arconti per scatenare fuoco e furia su quei giovani arrivisti.

Ti sbagli.

Me ne sono andata quando i preparativi del matrimonio hanno cominciato a occupare quasi tutto il mio tempo. Per quanto ne sanno quegli Anarchici, Jasmin de Lacy è ancora là fuori, una creaturina indifesa e priva di legami in fuga dalla collera del suo sire crudele.



La storia del Movimento Anarchico, e del perché i nostri infanti perduti dovrebbero rimanere tali

Di Fiorenza Savona

La Camarilla è la miglior speranza per tutti i Fratelli. Non dimenticatelo mai. Le azioni degli Anarchici – mettersi in mostra davanti alle vacche, farsi coinvolgere troppo nei loro conflitti ideologici – guidano la nostra specie verso l'estinzione. Lo sappiamo perché è già successo e per poco non ci ha distrutti, quando i nostri antenati erano semplici novellini. Nel periodo che ricordiamo come il Tempo dei Roghi, le peggiori minacce vennero dalla Rivolta Anarchica e dall'Inquisizione, nutritesi vicendevolmente a spese della nostra carne e vitae.

Gli Anarchici di oggi amano dire che allora eravamo a rischio di annientamento per colpa degli anziani, che ci gettavano con noncuranza nelle loro guerre. Tuttavia non è così. Divenimmo vulnerabili a causa della slealtà, dell'idiozia e dell'egocentrica ribellione degli Anarchici.

La Camarilla è un'organizzazione ancora giovane, almeno a paragone di alcuni nostri anziani. Essi – nella loro antica saggezza – fondarono la setta quando capirono che il modo migliore di sopravvivere al progresso della cultura umana era diventare un tipo di predatore più civilizzato. Abbiamo dovuto rinunciare all'idea di comportarci da leoni o lupi, proclamando fieramente la nostra forza, e ritirarci tra le ombre come ragni o serpenti, guardando e guidando le nostre prede a loro insaputa senza quasi lasciar traccia della nostra presenza.

Per orgoglio, qualcuno dissentì. Gli Anarchici e i loro alleati ci giudicarono codardi. Per loro il potere non era abbastanza, dovevano anche ricevere le lodi. Quanto è fragile la loro presa sulla realtà, quanto infantili si sono dimostrati.

Gli Albori del Movimento

La mia trisavola era Principe di un dominio cruciale chiamato Francoforte, in quella che oggi è la Germa-

nia. Dall'epoca che chiamiamo Secoli Bui ai tempi della Rivolta ai primi del XV secolo, lei resse quella città con quanto di velluto. Il suo stile di governo era informato da una dignitosa comprensione dell'umanità ed era al contempo tenero e fermo, ma tutti obbedivano a Julia Antasia – perché quello era il suo nome – e lei guidò il suo dominio in un'era di prosperità sconosciuta a ogni altro nella regione.

Se noi della stirpe di Antasia tentavamo un governo moderato, incoraggiando il trattamento giusto e misericordioso delle vacche senza però dimenticare il loro ruolo nelle nostre lunghe non-vite, per alcuni Fratelli ciò non era sufficiente. Quelle vanesie sanguisughe volevano spadroneggiare sui mortali, torturarli, esserne gli eroi e, in alcuni casi, le loro divinità. Vale forse la pena di ricordare che in questo, accanto a Tzimisce, Lasombra e Brujah, vi erano anche i Figli di Haqim. Questi clan stuzzicavano e tormentavano le vacche senza pietà, apparendo loro come potenti eretici, diavoli, streghe e tiranni senza fede. Giocavano con la fede degli umani, cavalcavano la loro furia e paura, diventando al contempo capi e bersagli di folle isteriche di villici e sommosse locali disorganizzate. Eppure noi li considerammo solo un fastidio, non una vera minaccia. Almeno finché la Crociata degli Albigesi non cambiò ogni cosa. Allora non lo sapevamo, ma quella che iniziò come una guerra contro i cosmopoliti signori della Linguadoca sarebbe poi diventata una febbre, un'ossessione, un fuoco che ci avrebbe quasi spazzati via.

Come tutte le guerre sante, il conflitto era radicato nella *realpolitik*. La tolleranza dei nobili d'Occitania per ebrei, musulmani ed eretici aveva permesso a costoro di arricchirsi coi commerci, suscitando l'invidia di uomini inferiori nell'Île-de-France. Imbaldanziti dai loro successi in Terrasanta, i signori del nord implorarono Roma affinché concedesse loro il permesso di scatenare una guerra santa contro i loro fratelli meridionali, e Roma acconsentì. La conseguente guerra decennale annientò l'eresia catara e quasi distrusse la lingua e la cultura occitana, ma quella tragedia è piuttosto irrilevante per noi. Ciò che importa è che gli inquisitori inviati a estirpare l'eresia catara al seguito della crociata trovarono qualcosa di assai peggiore di qualche fanatico gnostico. Trovarono noi.

Nascosti in mezzo ai catari, gli eretici Fratelli proclamavano di essere angeli e Perfecti che avevano trasceso la

carne. Arnaldo Amalrico, il legato papale, li studiò e inviò a Roma dettagliati resoconti dei loro punti deboli, e in risposta papa Innocenzo III istituì e finanziò l'Inquisizione Ombra, e per estensione la Società di Leopoldo. I suoi agenti, guidati dal famigerato cardinal Marzone, si diffusero lentamente, in segreto, da Carcassonne a Roma per sradicarci dovunque ci trovassimo. Per due secoli essi ci braccarono dietro la pretesa di combattere l'eresia, alleati ai contadini da noi perseguitati in tutta Europa.

Quando la ribellione Anarchica cominciò sul serio alla fine del 1300, sfuggì rapidamente a ogni controllo e provocò la peggior caccia alle streghe che il mondo avesse mai visto. Inquisitori e folle inferocite sferrarono attacchi contro di noi durante il giorno, mentre dormivamo. Bruciarono interi domini di antichi Fratelli. Quelle vacche – sentendosi forti – dichiararono che il tempo dei mostri era finito. E cosa fecero gli Anarchici? Fecero festa! Osannarono il loro successo nel distruggere il Sistema costituito – un Sistema che fino a quel momento aveva funzionato. Ballarono sulle ceneri dei nostri antenati mentre il mondo bruciava attorno a loro.

All'alba del XV secolo, i nostri infanti perduti decisero finalmente di attaccare non solo sire e bisavoli, ma anche i fondatori dei loro clan. A tale evento, a loro credito, i Figli di Haqim non presero parte. Gli Tzimisce, i Lasombra e la Famiglia Giovanni tentarono di distruggere i loro progenitori Antidiluviani. Se quelle venerabili creature fossero davvero i primi delle loro stirpi o solo anziani di età incommensurabile non è chiaro, e d'altro canto poco importava ai loro ingrati discendenti, bramosi di liberarsi di tutto ciò che li aveva preceduti.

Quel Grande Tradimento scatenò il caos tra tutti coloro che vi parteciparono. L'Inquisizione che avevano stuzzicato posò lo sguardo sul Movimento Anarchico, ormai impossibile da controllare. Migliaia di pire si accesero in Europa; l'Inquisizione mise a ferro e fuoco il mondo medievale. I secoli di conflitto che l'avevano preceduta non erano nulla in confronto alla distruzione scatenata da Torquemada e i suoi contemporanei. E tutto d'un tratto, i bercianti e deliranti Brujah e i loro compari si rivolsero ai clan come il nostro, coda tra le gambe, chiedendo salvezza e un modo migliore.

In risposta, noi fondammo la Camarilla. Avremmo forse dovuto schiacciare completamente gli Anarchici, ma in un certo senso li consideravamo ancora nostri infanti.

Ci avevano portato sull'orlo della Morte Ultima, eppure li accogliamo a braccia aperte quando tornarono cercando guida e protezione, e perché luminari come Rafael de Corazón e Hardestadt consigliavano moderazione.

La mia trisavola – la splendida, generosa Julia – era caduta in torpore a causa delle azioni Anarchiche, e non si è più svegliata. Sono certa che avrebbe sottoscritto le valutazioni dei fondatori della Camarilla, perché era sempre stata misericordiosa. Ma ora il Tempo dei Roghi sta tornando, guidato da inquisitori armati di dispositivi di tracciamento e lanciafiamme, ancora una volta scatenati dalla superbia degli Anarchici. È chiaro che avremmo dovuto sterminarli quando ne avevamo la possibilità.



Non è MAI esistito un movimento Anarchico che non agisse nel segreto interesse di un Matusalemme o di un altro, che non fosse spinto nella direzione indicata dal suo padrone senza averne il minimo sospetto. Essi sono e sono sempre stati pedine da due soldi nella grande, eterna guerra tra implacabili potenze immortali. Si ribellano alle macchinazioni della "tirannia" perché hanno detto loro di farlo, e perché non hanno l'intelligenza, la conoscenza o la volontà per pensare con le loro teste. Quando furono Abbracciati, anziché rinascere si sono adagiati nell'illusione in cui brancolano tutti i mortali, l'illusione che noi gli abbiamo fornito. Invece di diventare liberi, essi diventano testardi, schiavi irascibili di un padrone malvagio. Sollevandosi contro di noi, si mettono al servizio di mostri ben peggiori.

– Josefin Adelbrant, Sceriffo (Brandvakt) di Stoccolma



“La prima panacea di una rivolta Anarchica è rovesciare le Tradizioni; la seconda è il regno del terrore. Entrambe generano una temporanea unità, ma arrecano anche una permanente rovina. Ciascuna è nient’altro che il rifugio dei più vili opportunisti politici.”

-HARDESTADT IL GIOVANE

Perché Dobbiamo Sbarazzarci della Minaccia Anarchica

Di Karl Schrekt, capo del Casato Tremere e il più anziano della sua linea di sangue

I clan della Camarilla hanno mantenuto l'attività Anarchica a livelli accettabili per molti secoli dopo la Convenzione delle Spine, e dovremmo trarre conforto nel fatto che le nostre sofferenze hanno reso forte la setta. Nel 2012, però, ci siamo finalmente sbarazzati degli ultimi cosiddetti alleati amici degli Anarchici.

Molti incolpano Gavril Princip per avere scatenato la Prima guerra mondiale quando assassinò l'arciduca Francesco Ferdinando, trascinando l'Impero Austroungarico in guerra con la Serbia. Ma la Grande Guerra non fu provocata da un solo uomo, e nemmeno la nostra situazione attuale. C'erano indizi che gli Anarchici avrebbero causato un ritorno al Tempo dei Roghi e l'ascesa di una Seconda Inquisizione anche molto prima dell'incidente a Praga.

Era il 2002, la Guerra al Terrore dei mortali era in pieno svolgimento e il Circolo Interno decise di sfruttarla contro il Sabbat, chiudendo una

volta per tutte la lotta per l'America e indebolendo la loro folle Crociata della Gehenna. All'inizio la tattica fu un trionfo: le loro città caddero una a una. Ma in qualche momento attorno al 2006, l'Inquisizione cominciò a prendere di mira i nostri. Come era successo? Chi aveva fornito le informazioni che l'avevano portata a Vienna? Gli Anarchici, ovviamente. Fu allora che i Conciliatori decisero che era troppo tardi per tornare indietro. Aggiunsero in silenzio gruppi e domini Anarchici agli elenchi di sterminio. Fu una mossa spietata, ma se l'erano voluta loro.

Quando gli Anarchici si accorsero del complotto, iniziarono a proclamare il loro scontento. Lo fecero mozzando le teste a svariati importanti Principi e inviandole per posta ai Conciliatori. Ahimè, povero Voorhies di Amsterdam. Ero con il Conciliatore Carfax quando ricevette il suo cranio.

Si potrebbe anche esaminare la serie di eventi e dire che la Camarilla aveva tradito gli Anarchici, ma ormai si erano spinti troppo oltre. Non si accontentavano di attaccarci direttamente, aggredivano la Masquerade stessa, provocando *ingenti* – e intendo dire ingenti, date un'occhiata ai filmati – violazioni a Glasgow, Marra-kech, Dallas e New York, e portando la Seconda Inquisizione alla nostra porta. A quel punto fummo costretti a rimuoverli dalla setta.

Una formalità simile può sembrare irrilevante a paragone del nostro fato, ma fu una dichiarazione importante. Significava che gli Anarchici non godevano più della protezione della Camarilla né potevano più accedere alle nostre città, greggi, Elysia o risorse. Li lasciammo nei loro piccoli domini meschini, come fari isolati e cadenti nel mare della notte.

E questo è ancora oggi il loro destino. Lasciati finalmente a cavarsela da soli contro i mostri che essi stessi hanno svegliato. Presto ritorneranno da noi a implorare aiuto, ma noi li rinnegheremo. Mentre le torce si avvicinano a loro, noi guarderemo dall'ombra, molti e forti, ma immobili. Noi, che rispettiamo e proteggiamo l'immortalità, meritiamo il suo dono, loro no.

Come Parlare degli Anarchici

Dopo il Conclave di Praga e i recenti sfortunati eventi di Berlino, il Movimento Anarchico è diventato argomento di discussione negli Elysia della Camarilla di tutto il mondo. Il momento storico è delicato, perciò è importante parlare degli Anarchici in un modo che appoggi i principi della Camarilla, specialmente quando i vostri infanti o altri giovani

Fratelli fanno domande su di loro.

1. Gli Anarchici sono incompetenti, e tale incompetenza caratterizza tutto ciò che fanno. Confrontate la gioventù Anarchica con quella della Camarilla. Anche quando non sono violenti, gli Anarchici sono goffi, non pensano prima di agire e corrono rischi senza riflettere sulle conseguenze.
2. Gli Anarchici distruggono. Non costruiscono mai. Sono famosi per devastazioni, sommosse e omicidi, ma quando si tratta di stabilire una sorta di ordine nei loro domini, falliscono. Ecco perché il Libero Stato Anarchico di California non è mai riuscito ad avere una serie di leggi chiare o un governo solido.
3. Gli Anarchici non sanno cosa vogliono. Molti di essi parlano del cambiamento, ma non hanno una visione coerente o richieste chiare. Ciò rende impossibile negoziare, perché la loro ideologia è troppo sconclusionata per generare una posizione di trattativa. Il tutto è peggiorato dalla loro perenne incapacità di produrre capi con i quali poter parlare.
4. Gli Anarchici sono ipocriti. Al di là degli sproloqui di libertà e uguaglianza, continuano a usare gli umani come ogni altro Fratello. Predicano il diritto dei Fratelli di vivere come vogliono, eppure si oppongono al nostro desiderio di vivere nella Camarilla.
5. Gli Anarchici dovrebbero esserci grati, e invece sono motivati dall'invidia. Senza la Camarilla e le sue Tradizioni, i mortali avrebbero distrutto la



nostra specie molto tempo fa.

Gli Anarchici non lo capiscono. Invece, sono invidiosi del potere accumulato dagli anziani della Camarilla. Vogliono quel potere, ma non hanno la pazienza di lavorare per costruirselo.

6. Le aree Anarchiche non sono sicure. L'assenza di un Principe o uno Sceriffo significa che le loro città sono luoghi pericolosi e violenti dove un Fratello può essere ucciso per qualsiasi ragione, o per nessuna. Senza leggi e autorità, la società dei Fratelli è dominata dagli individui più forti e brutali, che prendono agli altri ciò che vogliono.
7. Gli Anarchici minacciano la Masquerade. Poiché hanno ripudiato le Tradizioni, proliferano come conigli. Ogni città Anarchica è sovrappopolata di Fratelli. Ciò significa che anche se avessero la capacità di mantenere la Masquerade, le violazioni sarebbero comunque inevitabili.
8. Gli Anarchici collaborano con la Seconda Inquisizione. Molti di essi non hanno mai sviluppato una chiara identità di Fratelli. Si considerano ancora parte delle loro comunità mortali, e a causa di ciò collaborano con la SI per assaltare la nostra intera specie.
9. Ultimo e più importante di tutti, ricordate che ogni cosa desiderata dagli Anarchici non è realistica. Loro non capiscono come funziona il mondo, e le loro idee non sono pratiche. Certo, possono suonare belle e giuste, ma non sopravviverebbero al contatto con la realtà. Ecco perché la Camarilla è la migliore – e unica – scelta.

CLAN GANGREL



Un clan piuttosto inutile, dal punto di vista romantico.

So che a qualche Toreador piace romanzarli come autentici selvaggi che in qualche modo sarebbero più onesti e veri del resto di noi. Io però non me la bevo. Non c'è nulla di più falso dell'autenticità. I capelli luridi e arruffati dei Selvaggi sono solo un'altra superficie, la loro pretesa di non preoccuparsi delle apparenze una semplice posa.

È imbarazzante ammetterlo, ma quand'ero molto più giovane abboccai come un pesce alla mistica dei Gangrel. Ero appena sbarcata in America. Lui era alto, rude, attraente come una belva feroce. Non parlava molto, e io, fantasticavo che il suo silenzio celasse una ricca vita interiore.

Andai persino ad abitare con lui in una baita di campagna per sei mesi, bevendo sangue di animali. Riesci a immaginarlo? Io che vivo in una masseria?

Mi ci volle molto tempo per capire che la fantasia di cui mi ero innamorata era una mia creazione. Avevo semplicemente proiettato un'idea su un uomo che era poco più di una bestia.

Vuoi sapere la cosa più sciocca? Quando cercai di andarmene, lui si mise a piangere. Mi implorò e cercò di fermarmi. Per un secondo fui terrorizzata, perché lo avevo sempre considerato immensamente più forte di me. Temevo che mi avrebbe ucciso in una crisi di gelosia.

Persino la sua forza era inferiore alle apparenze. Fui più veloce di quanto lui si aspettava, e finì ad aspettare l'alba con la sua stessa scure conficcata in faccia. Il suo Sangue era buono, però. Questo glielo devo concedere.



*Dichiarazione di Calebros,
ex Principe di New York:*

Primi dei traditori, i Gangrel abbracciarono di nascosto il Movimento Anarchico quasi due decenni fa. D'altro canto non erano molto adatti alla Camarilla. Saranno anche stati Sceriffi e Arconti perfetti o fantastici esploratori in territorio ostile, ma aspettarsi che uno di loro svolgesse un ruolo politico era utile quanto fare indossare un completo a una scimmia. Sì, sì. Io ero un Principe Nosferatu. Levatevi dai coglioni, eh?

Si unirono alla Camarilla ai tempi della sua fondazione. Capiavano la nostra forza e divennero nostri alleati, per quanto riluttanti. Noi li apprezzavamo, loro rispettavano gran parte delle nostre regole. Un bel periodo per tutti.

Fu verso la fine del XX secolo che uno dei loro capotribù, un vampiro di nome Xaviar, si fuse con la terra (cosa che loro riescono a fare) e affermò di essersi ritrovato a occupare qualcosa di più del semplice terriccio. Giurò che

lui e la sua coterie erano entrati in un'entità vivente che divorò i suoi amici e sputò fuori lui. Si convinse di avere avuto un'esperienza corporea con l'Antidiluviano Gangrel. Consultò i Conciliatori e raccontò loro ogni cosa, e ovviamente quelli non gli credettero.

Che si siano passati la voce con pitture rupestri, segnali di fumo, SMS o telefonate frenetiche, sta di fatto che gli Animali presero su e se ne andarono. E come i Brujah, molti di essi rimasero, e il resto del clan li



considerò dei cani addomesticati. ... immagino che se Xaviar era davvero entrato in contatto con un potente antico, avesse acquisito una precedentemente sconosciuta capacità di comunicare attraverso il Sangue, ma è una mera illazione da parte mia.

La defezione dei Gangrel mandò la Camarilla su tutte le furie, ma non intraprendemmo alcuna rappresaglia contro gli Animali. Sapevamo che, per la nostra sicurezza, era meglio fingere che fossero ancora con noi e non ammettere che se n'erano andati.

A nostra insaputa, i Gangrel dalla mentalità più politica e finanziaria (ebbene sì, esistono) facevano

affluire aiuti al Movimento Anarchico praticamente da sempre. Dietro la loro indipendenza di facciata, questi "Lupi di Wall Street" divennero i sindacalisti del Movimento, stringendo con quella setta minore un accordo che essenzialmente diceva: "quando vorremo militarizzarvi, lo faremo." Scegliete voi chi pronunciò e chi ascoltò questa affermazione, perché sinceramente potrebbe essere andata in entrambi i sensi.

Quando i Brujah passarono agli Anarchici, li ritenemmo degli sciocchi ad abbandonare la struttura e l'alleanza in cambio di una fumosa indipendenza. Poi presero la parola i Gangrel. Si dichiararono

fermamente d'accordo coi loro analoghi Ribelli, avevano sempre appoggiato il Movimento Anarchico e avrebbero lottato con le unghie e coi denti per il suo diritto di esistere fuori dall'interferenza della Camarilla.

Quei bastardi! Dopo tutto ciò che avevamo fatto per il loro clan di pulciosi, ci sputarono in faccia e risero mentre lo facevano. Se fu una vendetta per aver nascosto la verità sugli Antidiluviani, benissimo, ce la siamo meritata. Io sono ancora convinto che abbiano scelto la parte sbagliata.

CLAN BRUJAH



Ai Brujah piace considerarsi filosofi e rivoluzionari, ma personalmente credo che la loro principale utilità sia quando ti serve sparare un bel vaffanculo al sistema. Insomma, chi mai vorrebbe avere una relazione con un Hipster? Un amante Ribelle? L'idea stessa è ridicola. Perdono le staffe alla minima provocazione, e passano il resto del tempo a sciorinare predicozzi su argomenti terribilmente privi di interesse.

A livello ideale, cerca di astenerli dal parlare con loro.

Normalmente apprezzo una buona, prolungata seduzione. Mi piace quando un individuo nuovo e stuzzicante mi desidera e cerca di ottenere il mio favore. Mi piace anche sedurre i cosiddetti bersagli impossibili, quelli che secondo gli altri non sarebbero mai interessati a me. È un gioco stimolante, e rende il successo molto più delizioso.

Nulla di tutto ciò si applica ai Punk. In questo caso è meglio essere diretti, puntare tutto sul fisico sin dal primo sguardo. Appoggia la mano sul suo petto, fagli sentire che fremiti un pochino nel trovarti così vicino a loro e assicurati di scoprire il collo e socchiudere le labbra (a seconda che tu voglia guidare o essere guidato). Lascia che la natura faccia il resto. Se a questo punto il ribelle che desideri parla ancora, forse in fin dei conti non vale lo sforzo.



Il Conclave di Praga

Testimonianza di Damien, infante di Crizia, Elleno del clan Brujah:

Noi Brujah siamo stati per lungo tempo una spada a doppio taglio in mano alla Camarilla. Primo tra i clan Anarchici, ma investito dei medesimi diritti e privilegi di tutti gli altri. La maggior parte di noi era feccia, ma vi prego di ricordare che la nostra stirpe ha prodotto anche notevoli oratori, pensatori e individui animati da una passione impressionante per gente come noi. Pochi degli altri clan si fidavano di noi, ma del resto si fidavano poco anche dei loro simili,

perciò non è una gran perdita. Credevano – forse ingenuamente – che il mio clan apprezzasse la sicurezza della Camarilla e la nostra limitata flessibilità al suo interno. Ma un ribelle è sempre un ribelle. È il modo di essere dei Brujah, e forse avrebbero dovuto aspettarselo. Al Conclave di Praga, i rappresentanti di ogni clan si erano dati convegno per discutere il secolo venturo e il modo migliore di gestire quello che all'epoca era ritenuto un ramo della Società di Leopoldo finanziato dal governo. Quasi dieci anni dopo c'è ancora chi si riferisce all'evento come alla "Convenzione di Praga", etichettando erroneamente il conclave nella speranza di porlo sullo stesso livello di importanza delle

Spine. Ma la Convenzione di Praga non fu un accordo siglato nel sangue, bensì una dichiarazione di guerra sottoscritta con il sangue versato da uno dei nostri fondatori.

Io appartengo al clan dei Re Filosofi – un fiero Brujah – e detestavo Hardestadt; lo stesso vale per il mio sire. Eppure, ciò che è successo fu un tradimento. La prima parte della cerimonia fu la consueta recita delle Tradizioni. Tutti pronunciarono le formule. Tutti rinnovarono i loro giuramenti. Nella seconda parte, ogni portavoce di clan doveva salire sul palco e inginocchiarsi davanti al suo rappresentante nel Circolo Interno.

L'intera faccenda era concepita per impressionare, per incutere



soggezione: eravamo in un teatro ultramoderno, tutto bianco gesso e illuminato ad arte. I rinfreschi erano seduti nelle poltroncine in fondo. Testimoni silenziosi, legati e imbavagliati. Cosa alquanto appropriata, i rappresentanti erano in piedi in cerchio sul palcoscenico.

Theo Bell. Arconte della Camarilla. Nato come schiavo e risorto come killer. Per oltre un secolo servì la setta e portò al suo clan – al mio clan – grande onore tramite la sua lealtà, risolutezza e disposizione a fare qualsiasi cosa per la Torre d'Avorio. Era anche un Brujah, e Hardestadt era un Ventrue. Ho sentito dire che il portavoce Ventrue (Jan Pieterzoon) era a dir poco incacchiato. Bell gli aveva fregato il posto! A ripensarci mi viene ancora da ridere.

Insomma, non ebbero neppure il tempo di discutere di rituali, cerimonie o posizioni inginocchiate. Quando Hardestadt abbassò gli occhi su Bell, quello gli restituì lo sguardo e dalle pieghe del giubbotto tirò fuori un fucile a canne mozze.

Hardestadt era antico: il suo corpo doveva essere duro come il granito. Ma Bell aveva caricato il fucile con proiettili incendiaria fece saltare la testa al fondatore della Camarilla. Prima che Pieterzoon potesse anche solo gridare, Bell ruotò verso di lui e lo fece fuori. Ho sentito che Bell nega di avere ucciso anche lui, ma so che Jan non è mai uscito dal teatro. Che sia stato Bell o qualcun altro, i Brujah

Non è un titolo che assumo a cuor leggero. Sapete bene cosa pensiamo della monarchia dalle mie parti. Sì, so che va fatto, perciò lo farò per voi e per la Camarilla. Ho scelto di restare fedele alla nostra visione e mi è costato ogni amico che abbia mai avuto, tutti coloro che mi erano cari. Sono un Elleno della stirpe di Troile e questa, la nostra Torre, è la causa per la quale morirò. L'ideale per il quale ucciderò. Emanerò leggi in base alle quali vivrete, le farò rispettare senza pietà, e se le seguirete prospererete. Se le violerete sarete puniti. Consideratemi pure un tiranno, se vi fa piacere, ma ricordate che sono qui per il vostro beneficio.

-Donal O'Connor, Principe Brujah (Elleno) di Dublino

nell'edificio sferrarono un assalto coordinato contro i Ventrue presenti, e i Tremere e i Toreador furono coinvolti nel caos e nell'incendio mentre tutti cercavano di scappare invece che combattere.

Dubito che Bell si sarebbe ribellato da solo. In altre parole, era sempre stato un tipo affidabile, e pur essendo noto a tutti che obbediva di malavoglia a Conciliatori come Pascek e individui come Hardestadt, sapeva che la Camarilla rappresentava l'ordine. E Bell apprezzava l'ordine.

Quindi per quale motivo alla fine si ribellò nella non morte come aveva fatto nella vita? Secondo me cadde vittima della solita vecchia debolezza che ci affligge. Penso che un Ventrue come Hardestadt abbia detto qualcosa prima della cerimonia, o che Bell abbia udito i piani della Camarilla per gettare gli Anarchici in pasto all'inquisizione per salvarsi la pelle. Così perse le staffe, afferrò un'arma

e commise l'omicidio sull'onda della passione. Non mi sorprenderebbe se Hardestadt lo avesse chiamato "ragazzo" mentre Theo si inginocchiava. Forse Bell si stava sforzando di tenere a bada la sua rabbia, finché il Ventrue non lo umiliò per l'ultima volta.

Perciò, sì. Noi Brujah prendemmo una grande cerimonia e la usammo per commettere un flagrante assassinio. Nel giro di poche notti la notizia fece il giro d'Europa, e dopo una settimana lo sapeva il mondo intero. I Brujah erano passati al Movimento Anarchico.

Le città persero schiere di protettori. I Consigli dei Primogeniti si ritrovarono decurtati. Greggi e seguaci scomparvero insieme al clan quando i miei simili emigrarono nelle roccaforti Anarchiche come L.A. e Berlino o tentarono di rovesciare i deboli governi della Camarilla in città come Portland e Stoccolma.

Molti Brujah (inclusi me e il mio sire) siamo ancora leali. Ci facciamo chiamare Elleni e parliamo più al ramo filosofico e studioso del clan che ai focosi Prometiani cui appartengono Bell e i suoi seguaci. Ma ora, in queste notti, i Brujah sono universalmente considerati dei traditori. Siamo tutti Anarchici, per quanto ne sa il mondo. Ciò rende l'esistenza alquanto complicata per gente come me. Non posso fare altro che mantenere la posizione e continuare a dimostrare la mia lealtà.

I VILI

Di Fiorenza Savona

Certi vampiri non sono bene accettati nella Camarilla, perché ci indebolirebbero dall'interno. Ciò vale doppiamente per chi è del tutto privo di clan. "Vili" è come chiamiamo coloro che non appartengono ad alcuna linea di sangue e che non manifestano le loro benedizioni e debolezze naturali.

Il lignaggio è importante. Il Sangue ricorda, e dovremmo farlo anche noi. È per questo che noi Ventruie recitiamo le gesta dei nostri antenati a corte e li invociamo affinché ci infondano saggezza nelle difficoltà. Un novellino che non ha il buonsenso di appartenere a un Sangue decoroso o che rifiuta quello che ha è privo del potenziale di diventare un neonato degno, semplicemente perché non possiede una vera identità.

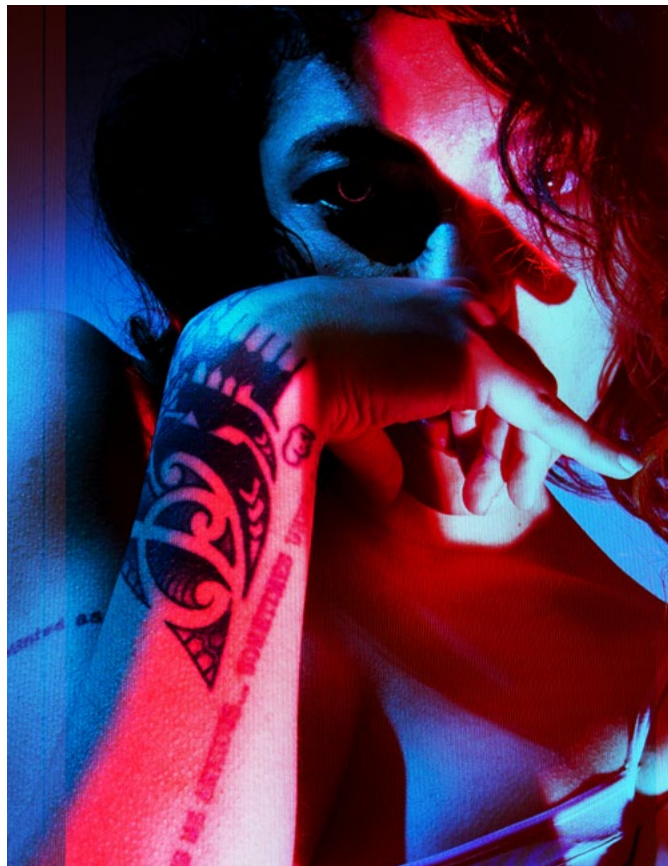
Se non so chi vi ha Abbracciato, non so se siete un handicap. E la maggior parte dei Vili

lo è. Corrono senza meta, cercando una figura parentale che non sia disgustata dalla loro irrilevanza. Una simile disperazione non va mai a finire bene. Porta disarmonia nella struttura della nostra società, interrompe il progresso della nostra grande storia. I senza clan non sono come il resto di noi. Persino i Ravnos – Lilith benedica la dozzina che ne rimane – sono definiti da qualcosa. Ma i Vili non hanno passato, dunque non hanno

futuro. Non combattono per nulla che sia più grande di loro, perciò sono dominati dai desideri del momento. Confrontati alla maggior parte degli immortali, guidati come siamo da destini grandiosi, essi a malapena esistono.

Fino a poco fa ai Vili era ufficialmente concesso di stare nella Camarilla se c'era qualcuno disposto a garantire per loro. Ma non ci possiamo più permettere l'illusione dell'erede al trono smar-

rito giocando a fare i salvatori di questi orfani. Tagliare i ponti con loro ci è costato due Principi, uno dei quali si è rivelato essere un membro del Ministero, ma i loro posti sono già stati occupati da Fratelli migliori appartenenti a stirpi degne. Eppure la Camarilla rispetta chi è pronto a sanguinare per sostenere le Tradizioni, e persino un Vile può dare prova di sé e ottenere dei diritti in certi domini. Basta saper stare al proprio posto.





I SANGUE DEBOLE

Estratto dall'intercettazione del rapporto di Talley il Segugio, pretoriano Noddista, a Marcus Vitel di Washington D.C.

Fino a poco fa non avrei descritto i sangue debole come una vera minaccia, così come non li avrei accusati di slealtà alla Camarilla. Sentiamo parlare da sempre di mortali Abbracciati da individui dal sangue fiacco e sopravvissuti, ma quei casi potevano essere attribuiti a malintesi o imprecisioni nei registri di lignaggio. E comunque sembrava che gli errori si potessero correggere abbastanza facilmente.

Non è più così. I sangue debole si sono moltiplicati, e con essi il pericolo. Il *Libro di Nod* ha previsto il loro avvento. A seconda della traduzione e del sacerdote che la interpreta, si dice che il risveglio della 14^a, 15^a o 16^a Generazione sia l'anticamera della Gehenna. Non so dove sia il vero, ma so che abbiamo già sperimentato la fine del mondo più di un decennio fa, e che solo il sacrificio di uno dei clan e molto Sangue scongiurarono la fine.

I sangue debole non hanno una casa, ma nella Camarilla possono averla. O almeno questa è la crudele bugia che viene loro propinata. Anzi, la Camarilla fa persino dondolare davanti a loro la carota del "vero vampirismo" come

ricompensa per la schiavitù, facendoli ballare e saltare nella speranza di una diablerie sanzionata.

Finché non diventeranno veri vampiri, la Camarilla li sottopone all'arcaico rituale del marchio cicatriziale. È una tradizione, un rito di passaggio, dicono ai giovani ignari mentre gli incidono nelle carni la mezzaluna e la inchiostro con sangue Tremere e ceneri di traditore, rendendola impossibile da rimuovere finché il loro Sangue non diventa abbastanza denso da risanare la cicatrice.

E che dire dei sangue debole in mezzo agli Anarchici? I Flagelli della Torre braccano attivamente questi presagi della fine, li epurano e ritornano ai loro Elysia. Non tutti se lo meritano; solo pochi scelgono l'Abbraccio. Ma queste cacce soddisfano i superstiziosi e gli invidiosi. In tempo di crisi, avere qualcuno da incolpare è sempre rasserenante.

Avete sentito che alcuni sangue debole possono andare in giro di giorno? Mangiare e bere e fare l'amore come i vivi? Qualcuno supera facilmente le analisi mediche, mentre altri sembrano avere la capacità di alterare con il tempo la propria fisionomia. Qualcuno, si mormora, è persino riuscito a tornare alla vita vera, portando al sole con sé tutta la conoscenza sul nostro mondo. Tutto ciò li rende

perfetti per non essere individuati dalla nuova Inquisizione, il che è il motivo per cui li vuole la Camarilla. Li rende anche una grande minaccia per ogni vero Cainita.

I sangue debole e i Vili rappresentano un'alleanza minacciosa nel Movimento Anarchico. Essi simboleggiano una nuova via che sbeffeggia gli anziani, i Principi e le sette, o peggio ancora ci ignorano e vanno avanti con le loro non-vite, liberi da vincoli e da ogni preoccupazione su ciò che sono. Mano a mano che il loro numero cresce, essi guardano le usanze dei clan e le considerano anacronistiche. Essi sputano sulle Tradizioni.

Sono un elemento cruciale nella montante Guerra delle Età, e anche se non fossero un avviso della fine, di certo preannunciano una nuova Rivolta Anarchica. È nella loro natura, per quanto selvaggia possa essere. Io rispetto le intenzioni della Camarilla, ma i sangue debole non possono essere addestrati, domati o assoggettati. Sono troppo diversi da noi. Uno scienziato potrebbe definirli una nuova specie di vampiri o un passo avanti nell'evoluzione. Ma ascoltate le mie parole: questo non è un progresso, è una degenerazione, e dobbiamo fermarla prima che si diffonda.

IL SABBAT



Come forse avrai inteso dai miei scritti, ciò che amo di più sono i sentimenti e le sensazioni. Nuove emozioni ed esperienze fresche mi hanno riempita del desiderio di vedere la notte dopo e quella successiva, bruciando via i secoli in un vortice di storie d'amore e vendette appassionate. Sono fatta di gelosia, lussuria, avidità e odio. Esisto in uno stato di costante desiderio. Persino una varietà d'amore crudele ha svolto la sua parte nel far battere nei secoli questo cuore morto. Sentimenti prevedibili per una Rosa, vero? Che mi dici della paura? Del terrore? Del ribrezzo? In massima parte, la non-vita nella Camarilla non include tali cose per me. Anche gli anziani più freddi, coi loro stratagemmi da incubo, fanno un gioco che conosco. Mantengono facciate umane, seppure antiquate, mentre praticano i loro complotti infernali. La mostruosità cortese è una cosa a cui posso rapportarmi. Ma esistono cose morte che mi spaventano. Cose che mi hanno lasciato cicatrici. Cose alle quali non vorrei pensare mai più. Questo compendio vuole essere soprattutto una panoramica dei nostri alleati, ma devo includere un avvertimento.

Forse per sentirti vivo cercherai il filo del rasoio; questo lo posso capire. Ma non avere mai, e dico mai, contatti con la Mano. Quando il Sabbat verrà a prenderti, dovrai combattere o scappare. Non fare il mio stesso errore, non cercare di umanizzarlo o capirlo. Se ci provassi, non troveresti altro che un vuoto privo di speranza.

Hai mai conosciuto qualcuno che fosse sul punto di essere inghiottito dalla Bestia? Hai mai guardato negli occhi uno Spauracchio pronto a nascere? Se l'hai fatto, di certo l'avrai provata: la ripugnanza nata dalla consapevolezza che quell'essere inumano potresti essere tu, se solo ti abbandonassi alla Fame. Noi arretriamo atterriti dal margine, ci aggrappiamo ai ricordi del tepore della vita per tenere a bada quel vuoto.

Il Sabbat fa paura perché ci restituisce lo sguardo con quegli stessi occhi inumani, ma lo fa con piena cognizione. Sono i fuchi morti della Bestia, eppure dotati di una intelligenza collettiva camuffata da fede e scopo.

Qualcuno pensa che il Sabbat sia più debole o meno pericoloso ora che ha (apparentemente) rinunciato a controllare le città americane e si è ammassato nelle zone di guerra del mondo, forse per sguzzare libero nella propria natura vampirica sotto lo schermo dei bombardamenti, delle atrocità e del caos dei conflitti umani. Sono certa che lo facciano, ma non è il loro scopo. Quei cadaveri ridestati, a stento definibili come Fratelli, cercano di trascendere ciò che significa essere umani. Vogliono divorare i più vecchi e saggi tra noi e infettare la nostra intera specie con la loro perdita di se stessi. Questa Guerra della Gehenna non è per loro la fine, ma solo un altro stadio. È una crisalide. La guerra sta cambiando il Sabbat dentro e fuori, e mi atterrisce il pensiero di ciò che diventerà, contorto e sfregiato dai fuochi della sua vittoria. Detesto essere seria adesso, ma dovresti saperlo: qualunque cosa dicano i rapporti ufficiali sulla Guerra, non la stiamo vincendo noi.

Sento un pizzicore sotto un occhio. Lì c'è ancora una macchia scura a forma di serpente che si morde la coda, visibile a stento, dove il mio amante Sabbatico mi ha sfiorata. Ormai ho deciso. Quel contatto sarà l'ultimo. Se mai un altro servo senz'anima della Mano Nera tenderà la mano per toccarmi di nuovo, preferirò porre fine a questa eternità piuttosto che permetterglielo. Ti consiglio di adottare lo stesso approccio e prepararti a quello che, nel giro di pochi anni, uscirà strisciando da Gerusalemme per tornare a infestare le nostre notti.

In quasi ogni cosa, ritengo che la conoscenza sia potere. Nel caso del Sabbat, dico che meno si conosce dei nichilisti Magistri e degli scarnificati Demoni, i Lasombra e gli Tzimisce, meglio è. Lascio qui solo pochi frammenti. Usali per evitare quei clan corrotti. Non pensare mai di poterti alleare, ragionare o anche solo discutere con il Sabbat. Forse mi riterrai troppo emotiva: alcuni di loro sembrano piuttosto ragionevoli. All'inizio. Ma non sono solo un'altra setta o un insieme di clan. Sono infetti da un virus, una malattia, un'epidemia cosciente. Non troverai qui un saggio sui clan del Sabbat, e ora conosci le mie ragioni. La comprensione genera pericolo. Io non ti amo, ma non vorrei mai che provassi il terrore che sperimentai nelle interminabili notti in quel parco ferroviario di Atlanta, ridotta a un ammasso di carne urlante tra gli artigli della Mano Nera.



Il ricordo di Kalida, Visir Assamita e Primogenito di Milano:

Il Movimento Anarchico è fastidioso, ma ogni tanto ha convenuto con la Camarilla che esisteva una minaccia più grande. Quella minaccia si fa chiamare Sabbat.

Origini e motivazioni del Sabbat si perdono nella storia, e nei domini del Camarilla non amiamo ripetere molte delle sue pratiche. A volte è meglio non sapere che cedere alla Bestia sapendo.

Ci sono storie di un culto medievale della morte che attraveva vampiri sadici e omicidi come mosche su un cadavere gonfio. Una setta che voleva dominare l'umanità come gli imperatori vampirici del passato. Però non è mai successo, e per quanto spaventose possano essere le leggende, ritengo sia corretto dire che il Sabbat abbia fallito. O almeno che non conosciamo i suoi scopi, se non nel fatto che è sempre famelico. La pace che si è lasciato dietro è inquietante, ma al contempo è un sollievo.

Gran parte dei domini del Sabbat è ancora interdetta alla Camarilla-

Innanzi tutto lei pensa che stiamo vincendo la Guerra della Gehenna. È una bugia. È la linea del partito, certo, ma comunque una bugia. Sono sopravvissuto a guerre notturne di una settimana a Donetsk, Aleppo e Ramallah (due volte in quest'ultimo caso) e non ho mai visto i nostri prevalere. In Ucraina ho combattuto accanto a un gruppo di miliziani composto da programmatori IT, insegnanti e una manciata di "nazionalisti" molto sospetti che usavano cellulari con Google Maps e Facebook per coordinare attacchi di artiglieria contro le forze della DPR favorevoli alla Russia. Noi eravamo in tre. Io, un Haqimita armeno di nome Narek e la nostra anziana, una forza della natura greca che scendeva in battaglia in completo grigio, armata solo di una impressionante padronanza dell'infame idioma russo. I suoi nemici diventavano le sue armi quando parlava. In base a qualsiasi metro saremmo dovuti essere inarrestabili. Siamo durati meno di un'ora dopo avere incontrato il primo branco. Vorrei potervi dire come combattevano, ma non ci riesco. La notte passò dal nero traslucido al colore dell'inchiostro. Sentii delle urla e poi la voce dell'anziana: "Capisco, questo cambia tutto", disse in greco antico, il timbro penetrante che sovrastava cristallino gli scoppi e le grida. Poi il silenzio. Era finita.

Perciò, la prossima volta che qualcuno vi dice che stiamo vincendo, ripensateci.



la, a meno che non siate Fiorenza Savona del clan Ventruè, che riuscì a riportare rapidamente sotto controllo Città del Messico. Quasi tutti gli altri, però, sono vuoti o si stanno svuotando, mentre il Sabbat affluisce, ebbro di pazzia sanguinaria, nella più grande riserva di vitae del mondo: il Medio Oriente. La mia casa, dove i Matusalemme si svegliano e distruggono gli sciocchi bramosi di morderli.

Sminuisco le loro azioni? Forse. La setta incute paura quando la si incontra sul campo, ma preferirò sempre una legione di soldati fedeli, corazzati e addestrati a un'orda famelica di babbuini Sabbatici. Terrorizzano, massacrano, attirano l'Inquisizione dovunque vadano. Ma noi resistiamo indomiti.

Lasciamo pure che il Sabbat divorì se stesso in un'orgia di violenza. Noi abbiamo i posti migliori in platea.

I tubi al neon sul soffitto del corridoio si accesero tremolando quando Big D azionò l'interruttore. "Insomma, 'sto posto non è tanto male. Possiamo tenere qui il nostro rave, non c'è problema." Scrutò in uno dei reparti sigillati. "Vedo persino dei carrelli e quella che sembra attrezzatura medica immagazzinata qui. Magari pensavano che un giorno sarebbero tornati, eh?"

Ark scosse la testa, ascoltando solo con un orecchio. L'idea di fare una festa in un ospedale abbandonato era alquanto prevedibile, ma non poteva negare l'attrattiva del posto. Però c'era un odore strano. Era comprensibile che D, con il sangue debole che aveva, non se ne fosse accorta, ma lui era più vecchio e aveva un certo dono per quel tipo di cose. Lì c'erano stati vitae e morte, e neanche troppo tempo fa.

"Ehi, Ark! Guarda qua! Le porte dei reparti quaggiù non sono incatenate. Magari potremmo—" la voce della giovane si troncò di netto mentre arretrava dalla porta che stava aprendo. "Ma che cazz..." Big D non finì mai la frase: cose che non erano esattamente braccia, gambe o dita uscirono dai battenti a soffietto e scomparvero nel buio trascinando il suo corpo che si dimenava. Ark non perse tempo. Batté in ritirata il più velocemente possibile verso la scala. Si fermò di botto quando una lunga mano artigliata gli afferrò una spalla e incise l'osso attraverso la carne.

"Vai da qualche parte, piccolo Anarchico? Vieni, vieni. Se proprio vuoi sconfiggere, almeno dovresti fermarti per cena."

Nessuno vide mai più Ark e Big D. Non nella forma in cui ci si ricordava di loro, per lo meno. ■



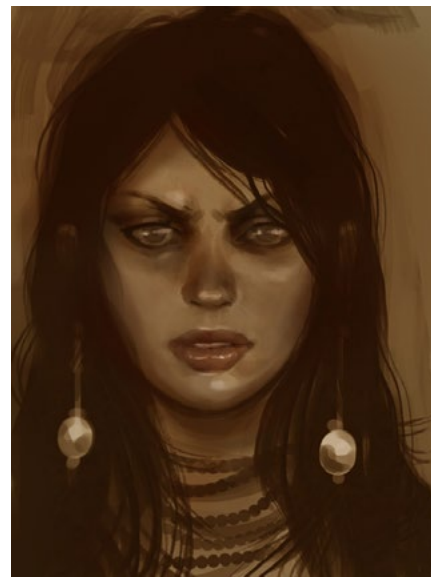


CARMELITA NEILLSON

Il disperati anziani che cercano modi per ritardare la Gehenna e il Richiamo si spingono sempre più spesso a consultare l'archeologa Toreador irlandese-brasiliana Carmelita Neillson. Ella scava nel passato e intervista i Fratelli, stilando la cronaca di ampi periodi della storia vampirica, incluse conversazioni con Cainiti vecchi più di due millenni. La Camarilla le ha proibito di archiviare le sue scoperte in formato elettronico, perciò lei ha allestito varie "Biblioteche Neillson" in molti luoghi segreti.

I modi cordiali, la naturale curiosità e la perizia linguistica di Carmelita

la rendono una scelta ovvia per aggiornare un Matusalemme che si è appena rianimato dal torpore, investigare i ruderi di un tempio o interpretare le scritture di un prigioniero del Sabbat. Convinta che l'arte non debba per forza trovarsi incorniciata in un museo per essere apprezzata, Carmelita ritiene che la forma d'arte più grande, quella che i Fratelli hanno ignorato tanto a lungo, siano le testimonianze dei loro stessi simili. Poiché Carmelita è una scrittrice e una narratrice di talento, le sue capacità attirano numerosi Toreador smaniosi di spezzare lo stereotipo del "bello ma incapace".



➤ FACOLTÀ ➤



● **L'Arte della Storia:** il vampiro e Carmelita sono convinti che la narrazione sia una delle forme d'arte perdute. Ogni volta che il personaggio dona ad altri Fratelli nozioni storiche o racconti di miti e leggende, i Toreador tendono a gravitare verso le sue parole, a prescindere da prestigio o posizione sociale.

●● **L'Arte della Volontà:** uno specifico manufatto o reliquia artistica, affidata dalla dott.sa Neillson alla sua custodia, ispira o affascina il personaggio. Se trascorre un'ora a meditare sull'oggetto (e supera un test di Fermezza + Accademiche a Difficoltà 5) prima di riposare per un giorno, al risveglio avrà recuperato un Punto Volontà. Può ripetere la meditazione una volta per sessione.

●●● **Biblioteca Neillson:** le piccole biblioteche di Carmelita sono diffuse nei domini della Camarilla di tutto il mondo, e fungono da fulcri informativi impiegati per stimolare e rafforzare i ricordi dei vampiri più vecchi. Il personaggio è il curatore o il guardiano di una di esse, che conta come Rifugio da 2 pallini (●●) con il Pregio Libreria (●●). Anche altri vampiri e storici dei Fratelli si danno appuntamento qui, il che offre benefici ma anche svantaggi.

●●●● **Intervista col Matusalemme:** il vampiro ha ottenuta registrazione di un'intervista di Carmelita a un vampiro vecchio come il mondo, nella quale si divulgano i segreti di uno dei clan del dominio. Una volta per storia, il personaggio può chiedere

al Narratore di svelargli uno di quei segreti. Che l'intervista sia stata offerta da Carmelita al vampiro o che questi l'abbia registrata di nascosto, le informazioni che contiene gli offrono un vantaggio sul Matusalemme che parla e sul clan in questione. Cosa interessante, la voce dopo quella di Carmelita in fondo al nastro accenna ad altre registrazioni...

●●●●● **Tomba dell'Antenato:** Carmelita ha affidato al Fratello la guardia del presunto sepolcro di uno degli antenati del personaggio. Finché riuscirà a mantenerlo al sicuro, egli potrà riscattare da Carmelita un favore importante per storia. Se però non dovesse riuscire a tenerlo al sicuro potrebbero verificarsi altre... conseguenze.

FATIMA AL-FAQADI

Per i Fratelli di queste notti, Fatima al-Faqadi, Abbracciata nel XII secolo D.C., è un'antica. Nota come la Mano della Vendetta presso i Figli di Haqim, è una delle assassine più abili e pericolose mai apparse nel panorama vampirico.

Fatima è una musulmana fedele e nemica giurata dei cultisti di Ur-Shulgi. Un tempo lavorava per la vitae e svolgeva contratti in cambio del Sangue convogliato fisicamente o tramite rituali mistici alla fortezza del clan, Alamut. Ma di questi tempi Alamut è sotto il controllo di Ur-Shulgi, e si dice che Fatima ora sia a capo dei Banu Haqim in lotta al fianco della Camarilla nella Guerra della Gehenna.

Le malelingue dicono che combatta solo per scoprire cos'è accaduto alla sua ex amante e rivale Lucita. Dal canto suo, Fatima zittisce queste chiacchiere con uno sguardo letale quasi quanto i suoi pugnali.



FACOLTÀ



● **Arsenale Segreto:** la connessione del vampiro a Fatima o alla sua rete di Banu Haqim gli consente di accedere a un arsenale nascosto nel suo dominio o in quello che sta visitando. Voci o fonti affidabili gli hanno riferito la probabile ubicazione del deposito. Una volta per cronaca, può usare tali nozioni per equipaggiarsi con un'arma portatile di sua scelta, previa approvazione del Narratore.

●● **Rete Ampliata:** un tempo Fatima faceva parte del culto noto come Rete dei Coltelli. Benché la Rete sia oggi fedele al demoniaco Ur-Shulgi e al ramo di Alamut dei Banu Haqim, alcuni cultisti hanno seguito Fatima quando si è schierata con la Camarilla. Il vampiro fa parte di questa Rete Ampliata o ha forti contatti con essa. Può scegliere tre pallini di Alleati, Contatti e

Mentore e assegnarli ai membri della Rete, i quali possono assisterlo dietro pagamento o istruirlo nelle arti dell'uccisione. Si noti che, a differenza dei normali Background, l'uso di questi pallini richiede un prezzo, spesso salato.

●●● **Bersaglio Mancato:** il vampiro è uno dei rari sopravvissuti a un tentativo di assassinio della Mano della Vendetta. Che fosse il bersaglio o un semplice danno collaterale, ha la reputazione di uno che Fatima non è stata capace di uccidere. Oltre a conferirgli due pallini di Status, la facoltà gli concede anche un dado extra alle riserve Sociali se può sfruttare la storia a suo vantaggio.

●●●● **Giudice Riconosciuto:** si presume che i Banu Haqim siano i giudici degli altri Fratelli. Le vie del giudizio

sono state impartite al personaggio da Fatima, o la Rete dei Coltelli gli ha trasmesso i decreti di Ur-Shulgi. In ogni caso, in qualsiasi dominio non affiliato alla Camarilla egli può formalmente emettere sentenza e giustiziare un Fratello senza provocare rappresaglie dalla setta regnante, perché pochi osano contraddire la legge Banu Haqim. Tuttavia, ciò non impedisce ad altri vampiri di tentare una vendetta per vie traverse.

●●●●● **Contratto Aperto:** nel nome dei buoni rapporti con il vampiro, Fatima ha acconsentito a eliminare un qualsiasi avversario di sua scelta, senza fare domande. Forse hanno un rapporto di fiducia o affetto, o forse Fatima gli deve un favore. Il successo di Fatima non è garantito, ma è molto probabile.

FIORENZA SAVONA

Quando i Lasombra riaffermarono il controllo sui loro antichi centri di potere religioso, i Ventrue reagirono espandendo la loro influenza nella nuova aristocrazia: i governi e le aziende multinazionali.

E con la sua influenza globale, Fiorenza Savona mantiene il clan importante e pericoloso al centro del potere mondiale. Severa e sempre pronta a ordinare a un altro Fratello di compiere l'estremo sacrificio, Fiorenza ha lavorato sodo da mortale e continua a farlo come vampiro, per garantire che i Cainiti ricchi e influenti conservino le loro posizioni.



Giostrando tra ONG e Nazioni Unite, ella conosce chiunque valga la pena di essere controllato nell'élite di Davos. Il suo sire la scelse per i contatti che vantava, salvo poi scoprirne l'acume negli affari e l'arguzia politica degna di Machiavelli.

Fiorenza è una nuova arrivata tra i potenti della Camarilla, e molti anziani e ancillae la ritengono una mera “neo-arricchita” Ventrue. I colleghi di clan più saggi, tuttavia, sanno che le sue azioni possono indirizzare governi, corporazioni e singoli mortali dotati di vero potere. I suoi predecessori si concentravano sulla politica vampirica; Fiorenza crede invece che la chiave della longevità dei Fratelli stia nella manipolazione dei vivi.



♦♦ FACOLTÀ ♦♦



● ● Nell'Elenco di Fiorenza:

Fiorenza sa chi è il personaggio, e ciò significa che lo ritiene una risorsa o un problema per il clan. Di conseguenza, gli ha affiancato un Seguace mortale Dotato (p. 185) con funzioni di guardia del corpo, autista, maggiordomo o altro, sebbene costui rimanga sempre alle dipendenze di Fiorenza. Il mortale non fa segreto di essere una spia o di riferire a lei ogni mossa del Fratello, e non si allontana mai troppo, nemmeno se congedato. Se il personaggio fa del male o uccide il Seguace, Fiorenza deciderà che non è affidabile, ma se si comporta bene potrà entrare maggiormente nelle sue grazie.

● ● Colazione con Fiorenza:

nonostante il suo ruolo di alto profilo, una volta per storia Fiorenza troverà un buco nella sua affollata agenda per incontrare il vampiro. Forse questi ha

delle notizie compromettenti su di lei, o forse sono amici intimi. Un incontro con Fiorenza può rivelarsi proficuo e ricco di informazioni, a patto di rivolgerle le domande giuste.

● ● ● Benefici Amichevoli:

il vampiro era vicino a Fiorenza prima che lei diventasse “l'astro nascente” dei Ventrue, e la sua amicizia offre vantaggi: può placare le ire dei Ventrue irritati, fornire utili indicazioni di investimento, prestargli un Gulfstream coi finestrini polarizzati e i piani di volo già approvati, ecc. Se il personaggio abusa o si avvale troppo di questi privilegi, equivalenti a una Mawla da 3 pallini (● ● ●), Fiorenza taglierà i ponti senza esitare.

● ● ● ● Il Direttorato: il misterioso Direttorato Ventrue ha contattato il personaggio. Preoccupati dall'ascesa meteorica di Fiorenza, gli anziani hanno

scelto lui perché l'avvicini, la corrompa e la asservisca al loro volere. Se accetta, contrae un Legame di Sangue e i suoi ricordi delle identità del Direttorato vengono cancellati – ma in cambio ottiene 6 pallini da assegnare a piacimento a Contatti, Mawla e Risorse. Naturalmente, può anche svelarlo a Fiorenza e offrirsi di fare il doppio gioco.

● ● ● ● Influenza Governativa:

Fiorenza deve un favore al vampiro: una volta per cronaca, acconsente a influenzare un leader politico mortale affinché agisca secondo i desideri del personaggio. L'influenza equivale a 5 dadi da assegnare a piacimento a qualunque tiro che coinvolga l'azione di governo. Se il vampiro consegue un importante risultato politico o agisce altrimenti per rafforzare i “consigli” di Fiorenza, il Narratore può aggiungere altri dadi in base ai suoi piani e al successo ottenuto nell'implementarli.

IL CULTO DI MITRA

Alcuni vampiri possono essere considerati divinità sia per i Fratelli che per le vacche. Accanto a Set, Mitra è probabilmente il più famigerato tra gli dèi-Cainiti. Ventrue di età e potenza indicibili, uno dei Principi dal regno più lungo nella storia dei Fratelli, Mitra fondò un culto di fedeli aderenti alla sua religione, incorporando elementi delle vecchie fedi mortali e delle antiche tradizioni vampiriche.

Sebbene Mitra sia stato distrutto nel XX secolo e il suo diablerista sia ritenuto scomparso nella purga di Londra a opera della Seconda Inquisizione, oggi il suo siniscalco e confidente Roger de Camden ne guida il culto in sua assenza. Il personaggio può essere affiliato al culto o persino uno dei suoi capi. Forse, traendo ispirazione dai millenni del regno di Mitra, è convinto che il culto sia la chiave del predominio nella Jyhad.



» FACOLTÀ «



● **Neofita:** il suo servizio a Mitra è ancora agli inizi, ma il vampiro ha già imparato come manipolare le vacche con discorsi di religione e grandezza. Può guidare efficacemente un piccolo culto mortale, ottenendo un dado bonus ai tiri Sociali quando interagisce con il suo gregge di seguaci. Questa facoltà proviene dall'aderenza al culto o dallo studio delle sue pratiche.

●● **Nymphus:** i mitraisti conferiscono questo titolo ai nuovi sire del culto. La facoltà conferisce la conoscenza del lignaggio e delle consuetudini di Abraccio dei Ventrue, nonché il prestigio cerimoniale di un sire onorato. Il vampiro ottiene 2 dadi bonus ai tiri per discutere o studiare le usanze Ventrue o mitraiche, e l'equivalente di 2 pallini nel Background Status quando è in mezzo ai Ventrue.

●●● **Leo:** i Fratelli con questo titolo sono tra i più rispettati membri del culto mitraico e hanno il compito di portare messaggi segreti ai mitraisti e talvolta persino agli estranei. I mitraisti non esitano ad affidare messaggi e informazioni al vampiro, che ottiene un dado bonus ai tiri dei tentativi di ottenere la fiducia di altri Fratelli (Discipline escluse). Ovviamente, se la sua lealtà è riposta all'esterno del culto, questa facoltà gli dà accesso a informazioni riservate e molto pericolose.

●●●● **Perses:** il Culto di Mitra pratica spesso sacrifici e spargimenti di sangue rituali, e il Perses è l'officiante di tali cerimonie. Un vampiro nominato Perses di Mitra riceve una spada corta e l'autorità di uccidere i nemici del culto con garanzia di protezione totale (alibi,

rifugi segreti, accesso a risorse) nel caso la sua identità di killer venisse scoperta. La facoltà conferisce 3 pallini di Background da distribuire in qualsiasi dominio dove sia presente il Culto di Mitra.

●●●●● **Imbattuto:** il vampiro porta dentro di sé la scintilla di Mitra. Forse ha preso la vitae del suo diablerista Monty Coven, o forse una volta ha bevuto da Mitra stesso come parte di un Legame di Sangue. Ora Mitra vive in lui. Di tanto in tanto l'antico Cainita gli parla per dargli ordini o consigli, benché non sia abbastanza forte da obbligarlo. Se il personaggio compiace Mitra, ottiene 3 dadi extra ai test di Ascendente, Dominazione o Robustezza (sceglierne una) per il resto della notte.

LA PIRAMIDE

SOLO PERSONAGGI TREMERE

Fino a non molto tempo fa i Tremere erano il clan più forte, o quanto meno il più organizzato. Il personaggio sa che la Piramide era una struttura perfetta per la gerarchia dei Fratelli, capace di imporre lealtà tramite legami di Sangue e giuramenti di fedeltà a casa e famiglia, garantendo che i potenti ascendessero al vertice mentre le ricompense scendevano verso il basso. O forse ha studiato la Piramide come il corrotto bastione che era, e ne ha festeggiato il crollo.

Comunque sia, il vampiro conosce il funzionamento interno della Piramide Tremere. Potrebbe ricostruire una gerarchia analoga o agevolare la distruzione.



♦♦ FACOLTÀ ♦♦



● **Apprendista:** nonostante la recente destabilizzazione, gran parte dei sire Tremere conferisce ancora oggi ai novellini il grado di apprendista. Il vampiro è uno di questi o ne è il padrone, cosa che gli conferisce l'equivalente di una Mawla da un pallino.

●● **Sapiente:** a dispetto del suo recente ingresso nella Piramide, il vampiro ha già attirato l'attenzione di membri più importanti grazie a un esperimento riuscito nel quale ha sfidato il pericolo, alla creazione di un nuovo rituale minore o alla scoperta di sapienza che il clan riteneva perduta. Una volta per cronaca, questa facoltà gli consente di chiedere a un Reggente un favore importante, e a patto che tale favore non costituisca un insulto, restare comunque in buoni rapporti con quel Tremere.

●●● **Reggente:** ogni cappella ha il suo Reggente, responsabile della tutela

di ogni altro Tremere nel dominio. Anche se il Reggente non è tenuto a istruirli personalmente, deve garantire che tutti i Tremere vengano educati. Gli altri suoi doveri si estendono alla protezione del clan nel dominio e talvolta alla sua rappresentanza nel Consiglio dei Primosignificati. Il vampiro è un Reggente: ottiene un pallino di Status (Tremere) e 3 pallini di Rifugio, a rappresentare la cappella stessa. Deve sovrintendere alla sicurezza della cappella, nonché fornire alloggio e risorse agli altri membri del clan.

●●●● **Pontefice:** ogni Stregone del Concilio dei Sette ha sette Pontefici che rispondono a lui. Ogni Pontefice sovrintende a un vasto dominio, benché esso possieda di rado una precisa definizione geografica. Diversi Pontefici sono nominati rappresentanti del clan nei campi di arte, economia, studio dei lupi mannari e altre discipline. Il personaggio è considerato il principale esperto del

dominio per il quale è nominato Pontefice, e le sue risorse in quel campo sono ingenti. Ottiene 3 dadi bonus a qualsiasi test di raccolta informazioni relativa al suo campo particolare (purché abbia accesso alla sua biblioteca), nonché 3 pallini di Status (Tremere).

●●●●● **Il Nuovo Concilio:** il nuovo Concilio dei Sette fu riunito come misura di emergenza dopo l'attacco della Seconda Inquisizione a Vienna. L'attentato era stato predisposto per coincidere con l'incontro dei membri del Concilio e li ridusse tutti in cenere tranne un paio, i quali invece entrarono in torpore. Il vampiro è considerato uno dei potenziali nuovi membri del Concilio dei Sette perché ha qualcosa di unico da offrire al clan. Che cosa sia e in che modo egli usi tale potere dipende dal giocatore e dal Narratore. Possiede inoltre 4 pallini di Status (Tremere).

PURO LIGNAGGIO VENTRUE

(SOLO PERSONAGGI VENTRUE)

I Ventrue sono ossessionati dal lignaggio più di qualsiasi altro clan, e amano recitare la loro ascendenza fino a molte generazioni addietro. Qualcuno dice che i loro antenati trasmettano delle capacità ai discendenti; altri dichiarano che la reputazione è già un potere sufficiente. I Ventrue capiscono l'importanza della storia e della purezza della vitae. Quando parlano loro, gli altri ascoltano. Una cosa è conoscere i propri antenati, un'altra proclamarli con fierezza in una corte di pari o come sfida ai nemici. Nelle occasioni importanti, che siano pubbliche funzioni o le ore prima di una battaglia, i Ventrue si aspettano che i loro consanguinei elenchino non solo i nomi dei rispettivi antenati, ma anche le loro gesta, i risultati, i fallimenti e – in alcuni casi – le morti spettacolari; ciò rende onore al passato, risolve lo spirito e impressiona gli astanti, che siano una plebaglia Brujah o un Principe annoiato.



► FACOLTÀ ◀



● **Sire Celebre:** il sire del vampiro è un celebre Ventrue, famoso per la sua nobiltà e rispetto dei valori del clan. In una certa misura, il personaggio può appoggiarsi al nome del suo sire per ottenere favori presso altri Fratelli (soprattutto nel clan Ventrue). Questa facoltà gli concede un dado nei test Sociali dove fare il nome del sire potrebbe avere un impatto. Se però il sire esiste ancora, potrebbe irritarsi nel sentirsi usare come linea di credito.

● ● **Lignaggio Titolato:** il vampiro appartiene a una stirpe di Principi, Primogeniti o forse Baroni. Se mai tentasse di acquisire un titolo in un dominio, i Ventrue – anche quelli mai incontrati – appoggeranno automaticamente la sua pretesa, a meno che non abbiano ragioni sufficienti per opporsi a lui.

● ● ● **Pedigree:** il vampiro può nominare i suoi antenati fino a un Matusalemme della Quarta Generazione, impressionando tutti i Fratelli a portata d'orecchio. A ogni Fratello della sua stirpe corrisponde una storia, della quale il personaggio conosce

almeno una versione abbreviata. Recitare l'intero lignaggio (serve come minimo una buona mezz'ora) conferisce un dado extra a tutti i test Sociali contro altri Fratelli per il resto della scena. La facoltà può essere usata una volta per storia.

● ● ● ● **Lignaggio Leggendaro (sceglierne uno):**

STIRPE DI ALEXANDER: mecenate d'arte, passione e bellezza, Alexander di Parigi era più simile a un Toreador che un Ventrue. I Fratelli che lo nominano come loro antenato ottengono 2 dadi bonus a ogni tiro di Convincere e Espressività eseguito davanti a un pubblico, in quanto la stirpe di Alexander ama esibirsi. Se qualcuno interrompe l'esibizione, il personaggio deve eseguire una prova di frenesia da rabbia con Difficoltà 3.

STIRPE DI ANTONIUS: fino alla sua apparente distruzione, Antonius fu stratega, pianificatore ossessivo e maestro architetto del clan Ventrue. Se il vampiro discende da lui, ottiene 2 dadi bonus ai tiri di Accademie e Autorità eseguiti nel progettare la difesa o la costruzione di un dominio. Se viene interrotto mentre prepara questi pia-

ni a lungo termine, deve eseguire una prova di frenesia da rabbia a Difficoltà 3.

STIRPE DI MITRA: Mitra è un modello di orgoglio e potenza. I Fratelli del suo culto affermano che fosse invulnerabile al fuoco, e in qualche modo tale robustezza riverbera nella volontà dei suoi discendenti. La Difficoltà del personaggio per resistere alla frenesia da esposizione al fuoco è ridotta di 2, ma egli subisce una penalità di 2 dadi quando tenta di resistere alla Dominazione di vampiri della stirpe di Mitra più vecchi di lui.

● ● ● ● ● **Nome dell'Antidiluviano:** l'Antidiluviano Ventrue aveva molti nomi, e ogni Matusalemme del suo clan lo conosce con un epiteto diverso. Il vampiro conosce uno di questi nomi o titoli, e una volta per cronaca può dichiararsi discendente di quella creatura per costringere ogni altro Ventrue nei paraggi a interrompere ciò che sta facendo, zittirsi e talvolta persino inginocchiarsi. Il nome svanisce poi dalle menti di chiunque l'ha udito, ma essi interromperanno qualsiasi loro attività – persino il combattimento – per ascoltare il personaggio.

VICTORIA ASH

Victoria Ash è una dei Fratelli più importanti e influenti attivi in queste notti.

Abbracciata nel XVII secolo, ancora conosciuta come Victorine de Perpignan, era una ragazza povera che lavorava come vivandiera per l'esercito francese e riceveva ben poche lodi se non per la sua bellezza e splendida voce da cantante. Il suo sire, Maximillian, riconobbe tuttavia i suoi talenti per la diplomazia, il galateo e la strategia, Abbracciandola per queste e per le ragioni che la facevano tanto amare dai soldati mortali.

Oltre alla devozione che sa suscitare nei Fratelli con il suo carisma e la personalità apparentemente benevola, Victoria è notevole per la sua parabola ascendente nella gerarchia della Camarilla. Recentemente è stata scelta dai Conciliatori per siglare l'accordo dello Sposalizio Vermiglio con Tegyrus dell'Ashirra.

I mortali si fanno in quattro per soddisfare ogni suo capriccio, il suo clan l'adora per la sua arguzia e talento naturale e la setta la indica come modello a cui tutti i Fratelli dovrebbero aspirare. C'è da chiedersi se Tegyrus sappia cosa lo aspetta.



◀▶ FACOLTÀ ▶◀



● **Bacio Cinereo:** in passato il vampiro ha ballato, baciato o persino dormito con Victoria Ash. Ciò non fa di lui una rarità, tuttavia lo rende speciale. Victoria ha una memoria fotografica per le facce e gli incontri intimi anche di molti secoli prima (qualcuno sospetta sia così che rimane aggrappata alla sua umanità). La Difficoltà dei tiri Sociali che coinvolgono Victoria Ash o individui a lei collegati si abbassa di 1.

●● **Invito Vermiglio:** forse il personaggio è stato un ospite dello Sposalizio Vermiglio, o forse conosce uno dei partecipanti abbastanza bene da descriverne gli eventi. Ciò gli consente di riconoscere chi ha presenziato alla cerimonia, la sua funzione e la sua opinione sull'unione tra le due sette. Una volta per storia, il

vampiro può usare tali informazioni per ricattare, intrattenere o rapportarsi in modo familiare con gli altri partecipanti del controverso avvenimento, ottenendo 3 dadi bonus a un test Sociale a patto che fornisca una spiegazione plausibile.

●●● **Cosa Li Fa Scattare:** Victoria Ash è un'esperta nel leggere le persone. Sa come ottenere e sfruttare i loro segreti più reconditi, e ha insegnato qualche trucco anche al personaggio, che ottiene 2 dadi extra ai test di Intuito quando esamina un bersaglio in cerca di vulnerabilità.

●●●● **Pose da Celebrità:** emulando le storie di Victoria Ash, il vampiro ha accesso a un pullman ben fornito con il quale può viaggiare comodamente

tra un dominio e l'altro, nonché a una piccola truppa di ammiratori al seguito. Può fingersi cantante, prestigiatore, attore o intrattenitore itinerante di altro tipo; dipende solo da lui. Ciò equivale a 2 pallini di Rifugio (casa mobile) e due pallini di Gregge o Seguaci (ammiratori al seguito).

●●●●● **Patrono, Amante, Compagno:** il vampiro ha un posto importante nel cuore di Victoria. Una volta per cronaca lei smuoverà cielo e terra per proteggerlo, forse persino sfruttando la propria influenza sulla Camarilla se i suoi crimini sono gravi. Per una intera sessione, Victoria conta come Mawla da 5 pallini e conferisce al personaggio 3 pallini di Status.



CONFLITTO ISTITUZIONALE

Ci sono vampiri che preferiscono combattere in consiglio di amministrazione, non per strada o in una sala da ballo. Sono i padroni e i manipolatori segreti del mondo, che usano le istituzioni umane come armi, mimetizzazione e corazza al tempo stesso.

In una storia, il ruolo del conflitto istituzionale è trasferire il potere e il controllo locale da un vampiro o coterie a un'altra o fungere da sfondo per un dramma più personale.

Mettere i personaggi nella posizione di controllare un'istituzione può richiedere settimane o mesi di gioco e preparazione sfruttando l'Influenza (V5 p. 187) ottenuta nella storia e acquistata tramite l'Esperienza, o possono bastare una semplice frase in una Sapienza di Tenebra e l'approvazione del Narratore. Se la cronaca funziona, se il dramma coinvolge e se i giocatori sono interessati, significa che l'approccio è quello giusto.

Il Narratore dovrebbe usare il modello dei Tre Turni e Via (contando semplicemente "il migliore dei tre" per decidere chi vince) o il sistema dei Conflitti a Tiro Singolo (V5 p. 298) per raffigurare gli scontri tra istituzioni. I tre tiri possono svolgersi all'inizio, nel mezzo e alla fine della storia per consentire ai personaggi di alterare le circostanze

con le loro azioni; il Conflitto a Tiro Singolo si svolge invece alla fine della storia e orienta la narrazione alle sue conseguenze.

Quale che sia il sistema utilizzato, la troupe e il Narratore devono stabilire la posta in gioco per lo specifico conflitto rappresentato nella cronaca. Una rivalità tra due paesi o due multinazionali, come quella tra due vampiri, può proseguire per decenni vedendo solo cambiamenti localizzati nel potere e nelle condizioni – quanto basta per conferire la vittoria su quella scala, ma non sufficiente a porre termine al conflitto.

Scala Istituzionale

La prima domanda da porsi è: su quale scala opera l'istituzione? A questo proposito, le istituzioni esistono su una delle seguenti tre scale:

CIVICA: l'istituzione può influenzare una città. Può essere una banca o un importante datore di lavoro locale, oppure un'agenzia cittadina come il dipartimento di polizia o la commissione urbanistica. Può essere l'arcidiocesi cattolica, una rete televisiva cittadina o un giornale locale, o anche solo un mecenate miliardario.

NAZIONALE: l'istituzione può influenzare un Paese. Aziende importanti, banche nazionali, diramazioni o agenzie governative e gruppi mediatici o di attivisti con portata statale contano come istituzioni nazionali. Questa scala include anche i gruppi con una presenza globale ma senza le risorse per agire davvero a quel livello (Greenpeace, al-Qaida).

GLOBALE: l'istituzione può influenzare il mondo intero. Immense corporazioni aziendali, superpotenze e altre nazioni di primo piano, gruppi multinazionali (Interpol, ONU) o alcuni rari attori non governativi (la Chiesa cattolica, la Camarilla).

Attributi Istituzionali

Come gli umani e i vampiri, anche le istituzioni hanno Attributi. Ai fini della semplicità, vengono qui presi in considerazione solo i seguenti tre:

PESO: la potenza grezza dell'istituzione; la sua capacità di imporre il cambiamento o costringere ad accordarsi. Equivalente alla Forza.

PRESTIGIO: la capacità di influenzare e alterare il mondo dietro le quinte, a un livello mentale o morale o comunque a un livello di visibilità più basso. Equivalente alla Destrezza.

RADICAMENTO: la capacità di resistere alle avversità, anche solo superandole in durata. Equivalente alla Costituzione. Quasi tutte le istituzioni vampiriche hanno un Radicamento almeno pari a 2.

Come gli Attributi dei personaggi, anche quelli istituzionali variano da 1 a 5. Un punto in un Attributo su una scala corrisponde a 5 punti nell'Attributo di scala inferiore: un'istituzione Civica con Peso 5 avrà Peso 1 su scala Nazionale.

Una coterie di vampiri che acconsentono a cooperare potrebbe (seppure a stento) possedere un pallino in un Attributo su scala Civica. Eccezione: i personaggi con il Background Influenza possono teoricamente schierare organizzazioni con Prestigio su scala Civica a livello inferiore di uno rispetto ai loro pallini in quel Background. Se un tale sviluppo ha senso a fini tattici o teatrali – e se il personaggio vuole rischiare di perdere la sua Influenza dopo un'eventuale sconfitta – può certamente prendere parte al conflitto.

La corte al completo riunita dal Principe o Barone di una città (o i vampiri che obbediscono fedelmente alla sua autorità) potrebbero (a stento) possedere un pallino in un Attributo su scala Nazionale, a seconda della città e della nazione coinvolta. Sarrasine di Sydney apparirà più facilmente sulla scala Nazionale in Australia di chiunque sia il Principe di Hobart, ad esempio.

Riserve di Conflitto Istituzionale

Si parte determinando le riserve coinvolte nel Conflitto Istituzionale. Se un vampiro dirige un'istituzione dietro le quinte, la riserva usa l'Attributo istituzionale adatto alla situazione e una delle Abilità del vampiro. Finanza e Politica sono forse le scelte più ovvie, ma un vampiro può anche usare Prestigio + Investigare per contrapporre il quotidiano locale al dipartimento di polizia, o Peso + Intimidire per spingere la gendarmeria a zittire una moschea fastidiosa, o Radicamento + Sotterfugio per attivare un gruppo radicale trincerato e impantanare l'esercito di una nazione in una guerriglia impossibile da vincere.

Modificatori ai Conflitti Istituzionali

Come nei Conflitti a Tiro Singolo, un singolo vampiro (o coterie) è raramente in grado di influenzare il risultato con una Disciplina o altro "normale" moltiplicatore di forze come la Volontà. Per ottenere un vantaggio in un Conflitto Istituzionale, i giocatori devono ottenere specifiche conoscenze dei punti deboli dei nemici, magari tramite Memoriam (V5 p. 312) o corrompendo un particolare PNG. In altre parole, devono ottenere il vantaggio attraverso la storia.

Danno Istituzionale

I Conflitti Istituzionali causano danni esattamente come quelli normali, basati sulla differenza tra i successi del vincitore e del perdente. I danni si applicano alle caselle di Resilienza dell'istituzione, inizialmente pari al suo Radicamento +3.

La maggior parte dei Conflitti Istituzionali e addirittura la guerra aperta causano solo danni Superficiali nell'arco temporale di una cronaca. Per infliggere danni Aggravati, l'attacco deve essere specificamente diretto al punto debole dell'istituzione, quasi sempre scoperto durante il gioco.

Quando la Resilienza di una istituzione comincia a subire danni Aggravati, le sue forze e agenti possono perdere dadi dalle loro riserve o semplicemente accorgersi che le loro azioni vengono ostacolate dagli eventi narrativi che si svolgono sul campo. Il Narratore può definire specifiche perdite per ciascun punto di danno Aggravato subito dall'istituzione ("Con la perdita di due punti, l'arcidiocesi sarà costretta a vendere l'ospedale. A tre punti dovrà chiudere cinque chiese, inclusa quella nel vostro dominio") o semplicemente rendere in maniera astratta gli effetti del danno nella storia.

A meno che il Narratore non decida diversamente, le istituzioni "guariscono" dai danni Superficiali al ritmo di un punto per storia, e dai danni Aggravati al ritmo di un punto per cronaca. Altre istituzioni possono offrire dei "rimedi" (salvagente economici, schierare la Guardia Nazionale ecc.) per velocizzare tale processo.



Mio caro infante,

Spero tu abbia trovato di qualche utilità questa raccolta di prospettive sulla Camarilla. È un modo freddo e impersonale di introdursi nella setta, ma mi sono convinta che è il migliore. Quando fui Abbracciata io, tanto tempo fa, il mio sire mi disse cose meravigliose sull'eterno amore, bellezza e immortalità. Era un uomo a cui premeva soprattutto essere adorato dalle belle ragazze, e poiché non sapevo nulla, io lo adorai.

Niente di ciò che mi disse ebbe per me la minima utilità nella Camarilla. Lui mi rifilò la storia d'amore che tanti di noi bramano quando pensano alla nostra specie, ma la sola cosa che mi permise di orientarmi tra i pericoli dell'Elysium fu la mia prontezza di spirito. Imparo in fretta, e devi imparare a farlo anche tu.

Dico senza esagerazioni che il mio matrimonio cambierà il corso della Camarilla. Ne sarai influenzato anche tu. Gli speranzosi e i disperati ti chiederanno dei favori, immaginando che potrai aiutarli a mettersi in contatto con me. Se vuoi, potrai sfruttare ciò a tuo vantaggio. Se userai il mio nome per giocare alla politica con sufficiente classe, non me ne avrò a male.

Tuttavia, non voglio che diventi un buono a nulla. Ho speso un sacco di tempo tentando di evitarlo, ma la tentazione ci sarà. L'identità della tua sire potrà farti sembrare molte cose apparentemente semplici, ma quella strada non ti porterà lontano. Puoi vivere tra i luminari della Camarilla e sguazzare nel lusso, e tra dieci o vent'anni morire in qualche incidente ridicolo e imbarazzante.

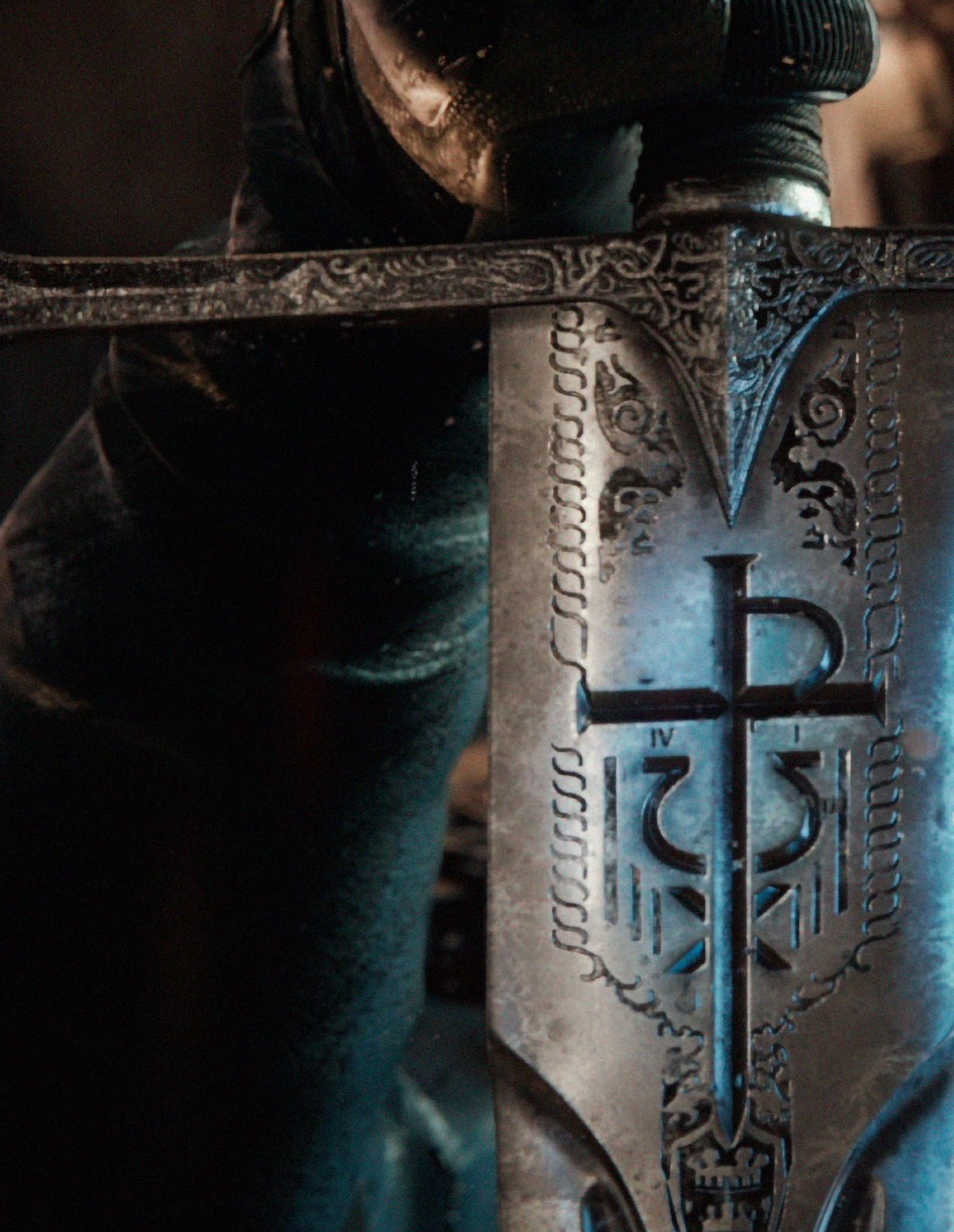
Edifica il tuo impero personale. Usa le risorse che ti ho lasciato. Sarà un cammino più difficile, ma è quello che potrai percorrere per tutto il tempo che vorrai. È questa l'immortalità.

La tua premurosa sire,

Victoria Ash













“Se il Papa ordina l’eliminazione di qualcuno a difesa della fede, obbedirete senza far domande. Egli è la voce di Dio in terra, e la Santa Alleanza è la sua mano destra.”

CARDINALE PALUZZO PALUZZI, 1623-1698, CAPO DELLA SANTA ALLEANZA





*Per regnare, dovete diventare esattamente ciò che temete di più:
il mostro che vi terrorizza. Solo quando conoscerete pienamente le vostre
paure potrete dominarle e scatenarle sui vostri avversari.*

Benvenuti, quella che tenete in mano è la guida definitiva alla Camarilla, la più terrificante società segreta che la storia non ha mai conosciuto. Realizzata come un dossier e un elenco di documenti raccolti o scritti per un Infante dall'immortale e mondana Victoria Ash, la guida alla Camarilla è una lettura coinvolgente per qualsiasi amante di questa sofisticata società di non morti. È una risorsa insostituibile per i giocatori e i narratori di Vampiri: La Masquerade.

Il Manuale base è venduto separatamente.



Questo manuale contiene immagini e testi di carattere maturo, tra cui violenza, temi sessuali e linguaggio forte, destinati ad un pubblico adulto.

