



VAMPIRI

VAMPIRI

LA MASQUERADE



DEDICHE

A Greil Marcus e Hunter S. Thompson

WHITEWOLF ENTERTAINMENT

Martin "Elricsson" Ericsson – NARRATORE PRINCIPALE | Karim

"Beach" Muammar – CAPOREDATTORE |

Dhaunae "Eternally Bonded" De Vir – SVILUPPO COMMERCIALE

| Tomas "The Old One" Arfert – GRAFICO E REDATTORE |

Jason "By Night" Carl – COMMUNITY E MARKETING

DESIGN

SVILUPPATO DA – Kenneth Hite, Juhana Pettersson
e Martin Ericsson

STORIA E DIREZIONE CREATIVA – Martin Ericsson

SCRITTO DA – Juhana Pettersson e Matthew Dawkins

TESTI AGGIUNTIVI – Martin Ericsson, Ariel Celeste, Karim
Muammar e Steffie De Vaan

REVISIONE – Freja Gyldenstrøm

REVISIONI AGGIUNTIVE – Karim Muammar

ART

DIREZIONE ARTISTICA – Tomas Arfert e Martin Ericsson

DESIGN E IMPAGINAZIONE - Tomas Arfert

IMPAGINAZIONE ADDIZIONALE - MICHAL E. CROSS

COPERTINA – Tomas Arfert

IMMAGINI INTERNE E ILLUSTRAZIONI – Jer Carolina,

Mary "TwistedLamb" Lee, Tomas Arfert, Sarah Horrocks,
il team grafico di CCP Atlanta diretto da Reynir Harðarson,

Anders Muammar e Mark Kelly

SIMBOLI DEI CLAN, CROCI ANSATE, FONT DEI CLAN, E LOGHI DI

VAMPIRE: THE MASQUERADE – Chris Elliott, Tomas Arfert |

SAPIENZA DI TENEBRA – Tia Carolina Ihalainen, Christopher
Shy, D. Alexander Gregory, Michael Gaydos e Guy Davis |

FASHION DESIGN DEI CLAN E PHOTOSHOOT – Mary

"TwistedLamb" Lee

FOTOGRAFIE: Viktor Herak, Derek Hutchisson, Sequoia

Emanuelle e Julius Konttinen

MODELLI: MINISTERO – Ty Tugwell, Veronica Löfdal, Maria Krylova,
e Emmelie Mohlin Z | BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn,
Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila
Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey,
e Casey Driggers | GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram
Giragos, Alessandro Giuliano e Hal Linton |

TOREADOR – Indhi Korth | TREMERE – Aidin Fanni e Marcus

Söderström | MODELLI ADDIZIONALI – Ida-Emilia Kaukonen

CREATORI DI VAMPIRE: THE MASQUERADE – Mark

Rein•Hagen con Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd,
Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh
Timbrook e Stewart Wieck.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A

Justin Achilli per Anarchs Unbound, Poppy Z Brite, 6104,
Bassiani, Berghain, Cloak & Dagger, Stefan Bergmark,
Johan Persson, Ossian Reynolds, J. Gerdin, Dima Brodin, Anders
Davén, Gösta Kamp e Marcus Engstrand.

©2018 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

Tutti i diritti riservati. La riproduzione senza il consenso scritto
dell'editore è espressamente vietata, tranne che per finalità
giornalistiche. Le schede del personaggio vuote possono essere
fotocopiate solo per uso personale. White Wolf, Vampire:
The Masquerade, e World of Darkness sono marchi registrati di
White Wolf Entertainment AB. Tutti i diritti riservati.

VISITA WHITE WOLF ENTERTAINMENT ONLINE

SU WWW.WHITE-WOLF.COM, WWW.WORLDOFDARKNESS.COM

e WWW.NEEDGAMES.IT

EDIZIONE ITALIANA

A CURA DI NEED GAMES

Direttore editoriale – Nicola DeGobbis

Supervisione – Marco Munari, Michele Paroli

Curatore di linea – Alex Melluso

Traduzione – Roberto Autuori

Revisione – Fabio Passamonti

Impaginazione – Susanna Danae Grasselli,

Mana Project Studio

Cacciatori di errori: Nicola Degobbis, Alex Melluso,
Marco Munari, Silvia Paindelli, Michele Paroli, Fabio
Passamonti, Matteo Pedroni

Distributore esclusivo per l'Italia: Asmodee Italia



STAMPATO IN LITUANIA NEL 2019

INDICE

Introduzione	5
Le Notti dei Non Allineati	8
Cosa siamo	9
Mostri del Recente Passato	12
La Città sul Mare	14
In cerca di Tyler	16
La Prima Rivolta Anarchica	19
Regno di Terrore	22
'68	24
Le Dieci Notti che Sconvolsero il Mondo	25
Guida del Sangue di Dee al Libero Stato Anarchico	28
Damsel vuole TE per il Libero Stato Anarchico	32
Il Conclave di Praga	34
Cammina tra Noi	37
Illuminazione nel Sangue	38
Nessun Principe Nessun Caino	40
Vagabondi del Sangue	43
Sangue del Redentore	46
La Via del Parassita	50
L'alba del Millennio di Satana	51
Morte sul Tetto del Mondo	54
La Bestia al Guinzaglio	56
Le Notti di Vega	58
Il Circo Notturmo	61
Illusioni di Umanità	64
Los Nueves	68
24 Hour Party Blood-suckers	70
Tutti i Nomi della Rivoluzione	73
Lasciami	74
Soy Cuba	79
Ni Dieu Ni Maitre	82
I:IV:XV	84
La Leggenda di Bloody Qhawe	87
La 0	89
Il Ministero dell'Amore	91
Cos'è successo alla Questione Rossa?	93
Rivelazioni sulla Madre Oscura	96
Luzern Kommune / Comune di Lucerne	99

Io credo in Theo Bell / Fanculo Theo Bell	101
Il Sangue dei Patrioti	104
L'esercito di Rudi	106
Cosa Bisogna Fare?	108
Educate, Sobillate, Organizzate	109
Costruisci un Mondo migliore (per TE)	112
Proteggi il tuo Territorio	115
Il Principe Deve Morire	117
A Vér Hangja	120
Maschera e Masquerade	122
#Motstå	125
Electric Vitae Acid Test	127
Il Manifesto di Perth	130
Mangia i Ricchi!	132
Un'Utopia di Sangue in Amazonia	135
CANCELLATE QUESTA MACCHIA	137

I Clan Liberi **139**

Clan Brujah	140
Clan Gangrel	148
Vili	152
Crepuscolari	155

Clan Traditori **161**

Malkavian Liberati	161
Nosferatu Rossi	164
Toreador Astratti	166
Tremere Ipsissimus	170
Ventruè Liberi	173

Il Ministero **176**

Algoritmo di risposta **186**

Sapienze di Tenebra **190**

Questa è un'opera di finzione speculativa horror, ambientata in un riflesso oscuro del nostro mondo. In quanto tale contiene descrizioni grafiche di sesso, ematofagia, droghe, violenza, abuso, oppressione politica, coercizione, occultismo, eresia e molti altri temi potenzialmente impressionanti. Si raccomanda a lettori e giocatori maturi. Per suggerimenti su come giocare in modo rispettoso e su come gestire tematiche delicate in un gioco di ruolo, consultare la sezione Consigli per Giocare Responsabilmente nel Manuale Base di "Vampiri: la Masquerade".



INTRODUZIONE

Il sangue è troppo buono per sprecarlo con l'eternità. Vivi, muori, vivi ancora, come un animale di nuova genesi che si getta nella notte con la forza di un'esplosione, cercando disperatamente di nascondersi tra gli esseri umani di cui un tempo faceva parte.

Impari a mentire, a ferire e a cacciare.

Impari l'estasi di assaporare il sangue.

Impari a vedere ogni essere umano come un meccanismo vivente che ti mantiene il sangue in caldo.

Vuoi esistere nel presente. Vuoi sperimentare tutto quello che la notte ha da offrirti. Vuoi vedere cosa c'è là fuori. E forse vuoi anche trovare il tuo posto.

Gli Anarchici

I vecchi hanno il potere, la conoscenza e le risorse per continuare a gestire le cose per il loro profitto. I giovani non hanno altro che il proprio coraggio, il numero, e una migliore comprensione del mondo moderno.

E questo vale per i mortali. Per i vampiri è molto peggio. Gli anziani non moriranno mai. Si aggrapperanno alle proprie posizioni e ai propri vantaggi fino alla fine dei tempi, schiacciando chiunque potrebbe un giorno minacciare i loro privilegi.

La Guerra delle Età è il principio su cui è organizzata la società vampirica. L'ordine costituito si è installato nella Camarilla, cercando di limitare lo stesso concetto di cosa un vampiro può essere. Cercano di controllare ogni vampiro sulla terra e di mantenere sia i mortali che i non morti in una stasi perenne nella quale il potere non cambia mai di mano.

Il Movimento Anarchico si oppone apertamente alla Camarilla. È composto da un'infinita varietà di ideologie e teorie del potere, unite dal comune desiderio di non passare l'eternità sotto un'immutabile tirannia.

La primissima edizione di *Vampire: the Masquerade*, del 1991, ha questa citazione sul retro di copertina: "Nessuno può darmi ordini. Nessun uomo. Nessun dio. Nessun Principe. Cosa contano i privilegi dell'età per chi è immortale? O quelli del potere per chi ha sconfitto la morte? Proclamate la vostra dannata caccia. Vedremo chi trascinerò urlando all'Inferno con me."

Ecco cosa si dovrebbe provare giocando un vampiro Anarchico. Sei un giovane rivoluzionario che lotta per rovesciare un'immortale tirannia di sangue. Sei un signor nessuno, che è rimasto invischiato per caso nella Guerra delle Età e cerca di sopravvivere. Sei un idealista diviso tra i tuoi sogni per un mondo migliore e la sete di sangue che corrompe tutto ciò che tocchi.

Non c'è posto per te nella Torre d'Avorio della Camarilla. La tua storia sarà scritta col sangue e col fuoco, sacrificando la tua eternità in una lotta antica quanto il mondo.

I Non Allineati

Al di là del Movimento Anarchico si trovano i Non Allineati. Chissà quanti vampiri ci sono là fuori, scollegati dalla società globale dei non morti? Questi vampiri appartengono a famiglie, culti o gang, piccole società indipendenti che cercano di sopravvivere alla notte.



I Non Allineati offrono un'infinita varietà di modi per sperimentare Vampiri: la Masquerade. Per molti Non Allineati, la Camarilla è un'ombra distante, una forza repressiva che li farebbe smettere di operare se solo sapesse della loro esistenza. La verità è che ci può essere una gran varietà di piccole e diverse comunità vampiriche nascoste tra le brulicanti masse che popolano il pianeta.

I Non Allineati sono la scelta giusta per giocare dei vampiri Abbracciati di recente, che cercano ancora di passare per gli umani che erano. Forse la storia vostra storia riguarda l'infestazione vampirica di un'organizzazione criminale locale, o uno strano culto del sangue raccolto attorno a un leader carismatico. In questi casi, il quadro più ampio della politica vampirica potrebbe mettersi di mezzo nel racconto di orrore umano che si vuole narrare.

Ma soprattutto, i Non Allineati fanno in modo che il Mondo di Tenebra rimanga pieno di sorprese. Nessun Principe della Camarilla può sapere davvero cosa succede nella sua città, malgrado tutti i suoi sforzi. Ecco un'idea per un'altra cronaca di Non Allineati: magari i perso-

naggi pensano di essere i soli vampiri al mondo, finché dopo dieci o venti sessioni non entrano in contatto con la Camarilla locale.

Un Mondo di Tenebra

Il Mondo di Tenebra si estende da oceano a oceano, da continente a continente. I mostri infestano le tenebre di Tokyo, New York, Lagos... e di qualsiasi altra città. Tutto ciò si riflette nell'ampia varietà delle esperienze e dei progetti politici Anarchici. La rivoluzione Anarchica che ha creato gli Stati Liberi in California è stata animata da idee molto diverse da quelle dei Brujah che combatterono con Lenin durante le prime notti del Comunismo. Molti Anarchici parlano di Cartagine, ma non intendono sempre la stessa cosa.

Una cronaca Anarchica è connessa al mondo mortale, al qui e ora. Ci saranno umani che perseguono i propri obiettivi, orrori creati dai mortali peggiori di quelli perpetrati da qualunque vampiro. Giocando gli Anarchici, i personaggi sono parte del tessuto del mondo, e possono accettare la propria natura parassitica o lottare contro di essa.

Con un personaggio Anarchico, gli orrori di essere un vampiro vengono presentati ai suoi amici e alla sua famiglia, alla gente che conosce e alla gente con cui ha vissuto.

Concetti vampirici come la caccia non sono un'astrazione, ma una necessità che forza il vampiro a considerare la propria vera natura ogni notte.

Ciò rimane vero sia che le partite siano ambientate a Cape Town che a Montreal. Le specifiche della cultura vampirica locale cambiano, e la politica si evolve e muta, ma la natura fondamentale del sangue che anima ogni vampiro rimane la stessa. E col sangue, le attività basilari che i personaggi possono compiere in una Campagna: cacciare, nascondersi, combattere, rubare, mentire, discutere, infiltrarsi, sedurre.

L'Esperienza

Questo libro cerca di presentare un'ampia varietà di esperienze Anarchiche, dai motociclisti in giacca di pelle degli Stati Liberi alla scena delle feste dei Crepuscolari a Reykjavik. In tutti questi casi, il vampiro vive nel presente.

La vita eterna non è che un sogno distante quando si lotta per sopravvivere notte dopo notte, e molti dei vampiri che

compongono la scena Anarchica sarebbero probabilmente vissuti più a lungo se fosse rimasti mortali.

La vita vampirica dei Non Allineati è veloce e letale. Impari a prenderti dei rischi, a combattere per quello che desideri e a morire piuttosto che sottometterti. I concetti e le idee in questo libro sono strumenti per creare una propria Campagna. Possono essere usati, cambiato o ignorati a piacimento.

Quando si inizia a giocare, divente il proprio Mondo di Tenebra.

Mostri del Recente Passato presenta la storia del Movimento Anarchico da Cartagine ai giorni nostri, raccontata dal punto di vista di differenti Non Allineati.

Cammina Tra Noi si occupa della non vita durante le notti moderne. Quali sono i diversi tipi di comunità nelle quali si organizzano gli Anarchici?

Appello della Rivoluzione descrive personaggi famosi, posizioni politiche, ideologie e ambienti del Movimento Anarchico moderno e oltre.

Cosa Bisogna Fare? Tante chiacchiere e poche azioni fanno un cattivo rivoluzionario. In questa sezione si descrivono le possibilità pratiche della lotta Anarchica, dai consigli su come scomparire ai molti benefici di un approccio liberale verso la Diablerie.

A questa cornucopia di esperienze Anarchiche da tutto il mondo segue uno sguardo su come i differenti clan vampirici funzionano nel mondo dei Non Allineati. In fondo al volume, la Sapienza di Tenebra approfondisce alcune tematiche specifiche degli Anarchici a cui si fa riferimento nel libro.

Mostri Invisibili

Quindi benvenuto sul Pianeta Non Allineato.

È un mondo dove il sole sta sempre tramontando da qualche parte, pronto a liberare i mostri che si nascondono tra di noi, vivendo come nostri vicini, amici, colleghi, amanti, o sconosciuti per la strada.

La vita sul Pianeta Non Allineato prosegue notte dopo notte mentre la Camarilla rimane a guardare dalle finestre della sua Torre d'Avorio.

Questa è una verità nota a ogni Anarchico: se pensi che la caccia sia in qualche modo separata dalla tua esistenza notte dopo notte, significa che ti sei già



irrimediabilmente perso nel mondo moderno.

Per un vampiro Anarchico, la caccia è vita, sia che si tratti di incontrare un vecchio compagno di scuola per stabilire se può essere forzato a sviluppare una dipendenza dal sangue, sia che si tratti di una lotta disperata per sfuggire alle zanne omicide di un Arconte della Camarilla.

Non è un caso che, tra i Fratelli, i più alti ideali di umanità siano portati avanti da chi in effetti non vive più tra i mortali.

Questa notte è la tua notte. Il pianeta è popolato da un banchetto di esseri umani, la loro carne zeppa di vene gonfie di dolce sangue che aspetta solo te.

Non importa se trai piacere dalla caccia o la consideri un'orribile necessità. Al sangue non frega un cazzo del tuo senso morale. È tutto intorno a te, e ti sta chiamando per farsi assaggiare.

Metti la canzone con cui ti sballi, indossa la tua giacca migliore, metti un po' di eyeliner, dimentica di essere meno che umano e unisciti alla notte danzando. ■

**LE NOTTI DEI
NON ALLINEATI**



COSA SIAMO

Okay, preparati.

Sto per spiegarti la vera origine della nostra specie. Hai letto dei batteri alieni che hanno trovato sotto al ghiaccio dell'Antartico, no? È da lì che veniamo. Quei batteri hanno contagiato gli scienziati, l'infezione si è sparsa, ed eccoci qui. È la sola spiegazione sensata.

Siamo una malattia.

niente di più. Una malattia che trasforma l'ospite in un perfetto veicolo per spandere la piaga. Quando senti la fame di sangue che cresce, quello che è il virus che ti spinge a cercare nuove vittime. È come con quel fungo in Amazzonia, quello che infetta le formiche e prende il controllo del loro organismo per i suoi scopi.

Ognuno di noi è un demone, e ognuno di noi è un vero ribelle. Questa è la nostra gloria e il nostro fardello. Lucifero iniziò come ribelle, ma presto divenne la cosa che disprezzava di più, il tiranno dell'Inferno. Noi soli siamo i veri liberi pensatori, i demoni che hanno rifiutato Lucifero e sono venuti sulla Terra. Questo è il nostro scopo ultimo: diffondere un messaggio di vera libertà tra la razza umana.

Siamo sempre stati qui, dall'alba della storia al giorno presente. Siamo una specie parallela che si è evoluta per vivere in simbiosi con l'umanità. Loro ci forniscono nutrimento, noi una direzione e uno scopo.

Sono abbastanza sicuro che il sangue vampiro sia radioattivo e che siamo tutti mutanti. Ecco perché abbiamo tutti questi poteri.

Devi abbandonare la moralità umana come un serpente si libera della sua vecchia pelle, e imparare ad ascoltare la voce del divino dentro di te. Sei lo strumento prescelto da Dio, a cui è stato donato un frammento di essenza celeste, perché ti mostri la via. Questo è il nostro scopo e il nostro destino. Non possiamo fuggire alla nostra inerente santità: ogni tuo gesto di gentilezza o crudeltà è un atto divino.

Se desideri comprendere la nostra condizione, devi studiare le opere dei teosofi. Iniziamo tutti il ciclo come minerali inanimati, e attraverso atti virtuosi progrediamo a piante, animali, e infine alla coscienza umana. La letteratura tradizionale spesso suggerisce che il termine per il prossimo stadio è bodhisattva, ma noi possiamo usare un'altra parola dalle connotazioni mitiche: vampiro. Lo scopo del bodhisattva/vampiro è guidare l'umanità al prossimo stadio del suo ciclo di reincarnazione, attraverso l'atto spirituale di ingerire sangue.

Questa è la semplice verità che Cristianesimo, Ebraismo e Islam cercano di negare: Caino fu il primo messia a ribellarsi contro un Dio tiranno, il vero visionario

che ci ha mostrato quale reale potere e potenziale si trova dentro ognuno di noi. Noi siamo i veri angeli di Caino, venuto a portare il suo giudizio sulla Terra.

Sono un materialista. Non credo nelle spiegazioni soprannaturali, ma credo nel corso generale della storia. Questo è il vero scopo della nostra specie come essere immortali. Dirigere la curva degli eventi umani. Dopo tutto, essere immortali significa essere illuminati.

A chi importa se c'è una grande storia dietro a tutto questo? Io credo a quello che vedo. Siamo predatori nella notte, che sfruttano l'umanità. Niente di più.

COSA SONO GLI UMANI

Gli umani mi piacciono un sacco, che posso dire. Non mi stanco mai della caccia. Fanno dei rumori così buffi quando cercano di fuggire, e al momento della morte hanno tutti questa tenera convinzione di essere unici. Ho provato a spiegare ad alcuni di loro quanto sia ridicolo, ma non capiscono mai.

L'umanità è stata messa sotto la nostra responsabilità, e tocca a noi guidarli e proteggerli. Dobbiamo adempiere a questo dovere verso i nostri fratelli più deboli, proprio come loro devono

adempire al dovere di nutrirci.

Molti succhiatori vedono gli umani come nient'altro che cibo. Per loro, l'umanità non è altro che un grosso allevamento di sangue che ci dà quello di cui abbiamo bisogno per sopravvivere. Questo mi rattrista sempre. L'umanità può essere molto di più che mero nutrimento! Posso fornire una reale esperienza culinaria. C'è una grande differenza tra un anziano poliziotto lasciato a marcire in un ospizio e l'erede paffuto di una famiglia importante mentre progetta un matrimonio alle Maldive. Il sangue non è mai cattivo. Ogni umano ha il proprio sapore, e dovremmo imparare ad apprezzarlo!

Gli umani sono noi e noi siamo gli umani. Non è altro che vanità immaginare che siamo in qualche modo migliori, più forti, più crudeli o più furbi di loro. Noi viviamo più a lungo e andiamo a caccia di sangue, ma alla fine siamo tutti solo un branco di coglioni che cerca di sopravvivere a un'altra notte.

Vedo ogni umano essenzialmente come un proto-vampiro. Hanno bisogno solo di una piccola spinta per diventare noi. So che fa un po' schifo, ma è così che funziona la nostra biologia. Siamo organismi che si sostentano mangiando le proprie larve, permettendo agli individui più forti e adatti di svilupparsi allo stadio adulto della specie. Ora, la vera domanda è: siamo noi lo stadio finale o possiamo evolvere ulteriormente?

Siamo predatori, animali notturni, cacciatori progetta-

ti per uccidere velocemente e silenziosamente. Siamo ghepardi, non elefanti. Abbiamo bisogno della nostra mimetizzazione, di posti in cui nascondersi, di tane da cui colpire. La migliore difesa che abbiamo è nasconderci tra gli umani come un grosso felino si nasconde fra l'erba alta.

Non dovremmo mai dimenticare cosa significa essere umani. Diventare uno di noi è perdere la grazia, e la nostra sola speranza di salvezza è tornare all'umanità. Siamo meno, e dovremmo sempre cercare di tornare a essere quello che eravamo.

Non mi importa dell'umanità. Per un sacco di noi non è così, ma la verità è che sono solo una distrazione rispetto alla vera forma del mondo. Certo, l'umanità genera un sacco di rumore, ma alla fine ha senso quanto le statiche su una frequenza radio vuota.

L'umanità e' perdita. Questa è una lezione che presto o tardi impariamo tutti. Ti affezioni, ti innamori, ti fai dei nemici, odi, ma alla fine l'umanità appassisce e scompare, ogni volta. Per un succhiatore fare affidamento sui vivi è come costruire un castello di sabbia prima che salga la marea.

COSA È SAGGIO

Vuoi abbuffarti, sentire il potere del sangue nel tuo corpo, bruciare tutto quello che bevi e diventare un mostro superumano capace di qualunque cosa. E certo, puoi farlo. Ma se vuoi vivere più a lungo, è meglio di no. Bevi con moderazione, usa il san-

gue con giudizio e sopravviverai.

Molti di noi detestano la Fame che ci mantiene concentrati sulla deliziosa roba rossa che scorre nelle vene dei mortali. Per me, la fame è una benedizione. Il suo scopo è mantenerci vigili, all'erta, pronti a tutto. A causa della fame pensiamo sempre a quello che ci serve per sopravvivere. Tutto il resto è un lusso.

La regola numero uno per avere successo nella non vita è farsi un nido tra i mortali. Esistere come uno di loro. Vestiti come loro, comportati come loro, parla come loro. Evita di rimanere separato dall'umanità. Non arrenderti all'idea che in qualche modo noi siamo una cosa a sé rispetto alla cultura e alla civiltà umana. Più vicino rimani all'umanità, più successo avrai come cacciatore e più difficile sarai da trovare per i tuoi nemici.

Il sangue e' il centro dell'esistenza. Tienine una scorta in frigo. Impara a prosciugare gli animali. (So che hanno un sapore orribile, ma sempre meglio che morire di fame, giusto?) Assicurati di avere sempre a tua disposizione più sangue di quello che ti serve. In questo modo potrai saziarti se avrai bisogno di guarire dopo un combattimento. E quando arriveranno i periodi difficili, sarai in grado di cavalcare l'onda.

Un vampiro e' un cacciatore solitario. Non contare sugli altri, non fidarti e non rivelare i tuoi segreti. Alla fine, l'unica persona a cui davvero importa della tua sopravvivenza sei tu. Assicurati che nessuno sappia dove dormi, chi sono i tuoi schiavi di sangue e come cacci.

Cercare di sopravvivere da soli è stupido e inutile. Molti di noi soccombono a una paranoia senza senso, hanno paura di tutti e vedono un intento malevolo dietro a ogni gesto amichevole. Impara a cacciare in branco. Scoprirai che è più facile, più sicuro e, se fai una cazzata, qualcuno è pronto a salvarti il culo. E un'altra cosa: anche noi ci sentiamo soli a volte. Solo perché sei immortale non significa che non hai bisogno di qualcuno con cui parlare.

La Camarilla fa schifo, ma ha partorito almeno una buona idea: la Masquerade. Se rifletti sulle loro Tradizioni, scoprirai che la maggior parte sono pensate per preservare il potere delle élite. La Masquerade è un'eccezione. È pensata per proteggere tutta la nostra specie, ed è per questo che dovremmo seguirla tutti. La realtà è che tu puoi pensare di essere il predatore apicale sotto la luce della luna, ma a mezzogiorno sei soltanto un altro idiota che diventa cenere.

Alla Camarilla piace definire cosa significa essere un succhiatore. Vogliono raccontarti di Caino, delle Tradizioni, del Principe e di tutte quelle cazzate. Se non stai attento inizierai a credergli. Penserai che l'unico modo di esistere per la nostra specie sia il loro. Ma non è vero. C'è un semplice rimedio per le bugie: mangia i ricchi. Dopo che hai assaggiato un vampiro della Camarilla non puoi più tornare indietro.

E QUINDI

L'immortalità e' una

cazzata. È una bugia inventata per tenerci docili e spaventati. Certo, possiamo vivere per sempre, ma ne vale la pena se significa un'eternità passata a inchinarsi a un Principe? Vivi al massimo, e quando muori assicurati di portare quegli stronzi con te.

Sei stato portato in un mondo dove ogni vantaggio, ogni scampolo di potere e ogni goccia di sangue è già nelle mani di antiche creature canute che non vi rinunceranno mai. Per l'umanità almeno c'è la speranza che il vecchio potere muoia. Per noi, questo non succederà mai. Invece dobbiamo strapparli dalle mani dei nostri anziani e farli a brandelli in modo che non possano mai più ricostruire il loro vile sistema.

Ti sono stati dati i poteri del sangue e un'esistenza senza morte. È ora di mettere tutto questo a buon uso e di combattere per un mondo migliore. Qualunque struzzo può combattere per sé stesso, ma se desideri la vera immortalità, devi lottare per cambiare il mondo. Combatti per qualcosa di più grande di te. Solo, prima di cominciare, fatti una domanda: un mondo migliore per chi?

La Camarilla e' un gigantesco edificio costruito per preservare il potere di antichi mostri che furono Abbracciati nei secoli passati. Si presentano come i più potenti, i più saggi, i più degni della nostra specie, ma non credere alle loro bugie. Non sono altro che vecchi stolti che si aggrappano al potere con ogni fibra del loro essere. Il tuo lavoro è demolire la Camarilla e creare lo

spazio perché qualcosa di migliore possa nascere. Qualcosa che sia costruito su un principio, non solo per difendere il privilegio.

Non sono diventato non morto solo per rimanere invischiato nelle guerre di qualcun altro. La Camarilla, il Movimento Anarchico, Caino, l'umanità... Cosa mi importa di loro? Io vivo per me stesso. Questa è la mia vita, la sola che mai avrò. Non la sprecherò al servizio di un viscido depravato che vuole vendermi uno slogan.

Siamo mostri, e da noi non può venire niente di buono. Non possiamo costruire un mondo migliore, perché in un mondo migliore non esisteremmo. Il modo più efficace per un succhiatore di migliorare la società che gli sta attorno è suicidarsi. Altrimenti, avveleniamo ogni cosa, specialmente i mortali che cercano di fare del bene. Nessun movimento politico umano è stato migliorato dal contatto con la nostra specie.

Ci sono così tante bugie. Caino, gli Antidiluviani, Golconda. Tutte queste storie esistono per tenerci al nostro posto e devono essere demolite. Io credo che possiamo scoprire la verità sulla nostra condizione, ma prima dobbiamo dissipare la tenebra di tutti questi miti medievali che vorrebbero mostrarci come vivere le nostre non vite.

Per noi c'è speranza. Lontano dagli intrighi politici della Camarilla e dai giochi velenosi dei nostri anziani, possiamo ancora trovare redenzione. Forse si tratta di Golconda, forse di qualcos'altro. C'è ancora una possibilità di qualcosa di meglio in questo schifoso casino. ■

Mostri del Recente Passato

Non esiste una storia unitaria del Movimento Anarchico o dei Non Allineati. La storia è sempre politica, dopo tutto, interpretata e reinterpretata per adattarsi ai bisogni del momento. La società vampirica ospita chi ricorda i vecchi tempi dall'Impero Romano alla New York negli anni '80, ma solo un idiota si fiderebbe della versione degli eventi raccontata da un succhiasangue immortale.

La verità è che i vampiri mentono. Mentono per servire i propri interessi, per solleticare il proprio ego e per umiliare i nemici. In questo non sono diversi dai comuni mortali, ma la Masquerade rende ancora più difficile scrivere una storia obiettiva. Le fonti di informazioni scritte affidabili sulla storia dei non morti sono scarse.

Cosa significa questo per una giovane Anarchica che cerca di dare un senso al mondo? Come può sapere da dove è venuta e cosa significa essere un vampiro?

Devi decidere quali bugie preferisci.

Prendiamo uno dei momenti più famosi della recente storia Anarchica, la morte del Principe di Los Angeles, Don Sebastian, nel 1944. Le leggende Anarchiche raccontano di come l'anarchico spagnolo Salvador Garcia si fece strada combattendo nel rifugio di Don Sebastian e lo uccise dopo una battaglia sanguinosa e disperata.

Per questo, e per aver scritto il Manifesto Anarchico, Salvador Garcia è diventato una delle leggende del Movimento.

Uccise davvero Don Sebastian tutto da solo?

Forse, o forse no. Comunque, da vivo Don Sebastian era solo il Principe della Camarilla di una nuova, giovane città. Da morto divenne il simbolo di tutto ciò che c'è di sbagliato nella Camarilla, dalle politiche autocratiche alla pura crudeltà. Persino la Camarilla si fece convincere dal mito, abbandonando il suo lascito e rifiutandosi di cercare di riabilitare il dominio di un Principe che sembrava così degenerato e inutile.

Don Sebastian era davvero peggiore di molti Principi della Camarilla? Probabilmente no. Ma era debole, e questo fu sufficiente.

Quando ascolti gli episodi della storia Anarchica, applica le stesse regole che dovresti seguire quando leggi il giornale. Chi sta raccontando la storia e qual è il loro scopo? In che modo viene inquadrato il problema? Chi trae vantaggio dalla narrazione? E ovviamente, tendiamo sempre a credere quelli che hanno il potere e a diffidare di quelli che non ce l'hanno. Se sei un giovane vampiro, cerca di tenere a freno questo impulso. Il potere non è mai dalla tua parte.

– Rudi, ideologo Brujah



La città sul Mare

Frequentando i circoli Anarchici, in particolare quelli politici, anche per poco tempo, c'è una parola che non potrai fare a meno di sentire: Cartagine. Cosa c'entra una città-stato nord africana, che ha avuto il suo momento di gloria duemila anni fa, con la nostra lotta nel presente?

Cartagine a volte viene chiamata la Terza Città, per distinguerla dalla Prima e dalla Seconda presenti nella mitologia vampirica. La maggior parte di quelle leggende non ha molta presa sui circoli Anarchici, ma per Cartagine è differente. La storia racconta che fu il migliore e più riuscito tentativo di creare una società nella quale umani e vampiri potessero coesistere apertamente e in armonia. Anche se fu edificata molto prima della nascita del moderno Movimento Anarchico, si trattava di un paradiso in terra, e la sua caduta ancora riecheggia attraverso la storia dei Fratelli.

Per la Camarilla, Cartagine è un simbolo dell'impraticabilità delle nostre idee e della superiorità della loro visione sul destino della nostra esistenza.

Per noi, invece, significa esattamente il contrario.

Ammettiamolo: la stessa esistenza di Cartagine mette in dubbio secoli di ortodossia Camarilla nei confronti della Masquerade. Mette in dubbio la più basilare concezione che abbiamo di noi stessi. In fondo, i Principi dicono che siamo parassiti che si nascondono tra gli esseri umani, ma questo è dovuto al fatto che hanno avuto successo. Il loro dogma asserisce che a segretezza corrisponde sicurezza, e che solo gli stupidi sognano un cambiamento radicale nella società umana per migliorare le nostre vite.

Quindi come ci riuscirono? Come fecero questi antichi Fratelli, prevalentemente Brujah, a realizzare qualcosa che da allora è stato raramente anche solo tentato?

È qui che la questione diventa complessa. Esistono pochissime fonti scritte, e i nostri anziani sono notoriamente dei bugiardi quando si parla di storia. È difficile dire come Cartagine fosse organizzata, ma in tanti nel Movimento Anarchico hanno le loro idee in materia.

Per alcuni, Cartagine era una pacifica utopia nella quale umani e vampiri vivevano come eguali.

Non eravamo predatori o parassiti, ma invece godevamo del sangue dei nostri compatrioti umani in una relazione consensuale. Governavamo la città assieme,

condividendo poteri e privilegi senza considerare chi fosse vampiro e chi no.

Per altri, Cartagine era una dittatura benevola dei vampiri. Ci prendevamo cura dei nostri fratelli e sorelle umani, governandoli con clemenza e prendendo solo il sangue che ci serviva per sopravvivere. La nostra immortalità significava che potevamo esistere apertamente tra di loro come un'élite fidata e privilegiata.

Esistono anche versioni più cupe della storia.

Dopo tutto siamo vampiri, e gli umani non sono altro che un gregge. In questa visione di Cartagine, la città era un'utopia per i Fratelli, una metropoli con una popolazione controllata di prigionieri che comprendevamo la propria funzione.

Questa Cartagine era un luogo illuminato e pacifico, ma solo per uno della nostra specie.

Quindi qual è la verità? Di solito quello che credi dipende dal tipo di mondo che vuoi costruire. Devi scegliere la Cartagine che ti rappresenta meglio.

Tutte e tre le versioni hanno in comune due idee: vampiri che vivono apertamente tra gli umani e che usano i loro poteri per creare la società nella quale vogliamo vivere. Dalla carità di coloro che ci credono uguali agli umani alla brutalità di chi li vede come mere risorse, il nostro tratto comune è l'ambizione. Crediamo di poter creare un mondo nuovo. Non dobbiamo accettare le condizioni attuali come fanno i codardi della Camarilla.

Questo è il vero significato di Cartagine. L'effettiva verità storica non ha importanza. Il punto è che un mondo migliore è possibile.

Questa è anche la verità che la Camarilla cerca disperatamente di sopprimere. Sia la storia dei mortali che dei Fratelli racconta di un violento culto cartaginese del sangue. Bambini sacrificati in folli rituali, i loro resti raccolti in macabri ossuari. Chiedimelo, avanti. È tutto vero? Era la Cartagine reale un luogo di violento terrore, dominato da padroni Brujah che banchettavano col sangue dei bambini?

Gli storici mortali hanno sempre dovuto fare i conti con la mancanza di documenti di origine cartaginese.

Le loro fonti di informazioni sono di seconda mano, solitamente romane. E chi ha fatto rabbiosamente la

guerra con Cartagine, riuscendo alla fine a distruggerla?

Esatto, Roma.

Queste storie di infanticidi non sono altro che propaganda di guerra romana, presa per buona da storici boccaloni. Infatti, gli studi recenti hanno messo in dubbio la narrazione romana. Gli ossuari ci sono, ma hanno una spiegazione più banale di assurdi rituali: sono, semplicemente, un cimitero. Dopo tutto, i bambini di Cartagine morivano di fame e malattia come in tutto il mondo antico.

Comunque, non è sorprendente che la Camarilla cerchi ancora di infangare la reputazione di Cartagine. L'idea stessa della città è sempre stata pericolosa. Duemila anni fa, i Brujah idealisti di Cartagine si opponevano ai Ventrue conservatori di Roma. I Ventrue capivano che l'idea cartaginese aveva il potenziale di creare una nuova e rivoluzionaria società. Capivano di non avere un posto in questo nuovo mondo che Cartagine rappresentava e decisero che dovevano assolutamente distruggerla.

Dalla storia umana è difficile dire perché Cartagine cadde. Forse la potenza militare romana, supportata dalle ricchezze e dall'influenza dei Ventrue, fu sufficiente. O forse Cartagine si cacciò nei guai da sola. La corruzione non è estranea alla nostra specie, quindi è possibile che col tempo i Brujah si siano adagiati sugli allori e abbiano causato la propria fine.

Qualunque sia la verità, Cartagine pose le basi per uno schema che si sarebbe ripetuto molte volte nel corso della nostra storia. La città cadde, ma l'idea divenne immortale.

A volte ci innamoriamo talmente tanto di un racconto che dimentichiamo le sue basi nella realtà. Nella sua grande leggenda Cartagine è stata distrutta per sempre, ma nella realtà esiste ancora, solo in forma diversa.

Dopo essere stata conquistata da Roma, Cartagine divenne una capitale provinciale romana.

Oggi, è una cittadina nell'area di

Tunisi, la capitale della Tunisia.

Ci vivono 24.000 persone.

È un buon modo per ricordare che, mentre noi sogniamo le nostre utopie, la storia umana sfreccia avanti con determinazione.

– SALVADOR GARCIA,
AUTORE DEL MANIFESTO
ANARCHICO



IN CERCA DI TYLER

Non pensavo che avesse niente di speciale. Certo era carismatica, sapeva come raggiungere una folla. Ma non è raro per un Anarchico Brujah. Ho immaginato che fosse solo un'altra ragazzina punk Abbracciata di recente, che si divertiva tra i morti.

Ci stavamo rilassando al solito posto, come facevamo quasi tutte le notti, quando lo Sceriffo decise di passare a farci visita coi suoi tirapiedi. Lei non c'era quando è iniziata la faccenda. Lo Sceriffo ci disse che, finché non fosse stato scoperto il succhiatore che andava a caccia nella riserva personale del Principe, avrebbe giustiziato uno di noi alla settimana, a partire da quella notte.

Certo, facevamo discorsi da duri, ma alla fine eravamo solo un branco di perdenti. Ci piaceva pensare di essere cazzuti, ma non avevamo il coraggio di metterci contro lo Sceriffo e tutto quello che rappresentava. Schiacciò la testa del mio infante sotto il suo stivale, davanti ai miei occhi, e senza che io avessi il fegato di fare nulla. Ma lei sì.

Entrò nel bar, questa ragazza che per me non era nessuno. Aveva una maglietta sbrindellata dei Misfits e dei Dr. Martens, ma quando vidi la sua faccia mentre assisteva all'esecuzione, tutto il resto sembrò svanire.

Non fece nessun rumore, ma in qualche modo lo Sceriffo capì che la faccenda era diventata seria. Forse lo vide nelle nostre facce. Non stavamo più guardando lui. Si voltò, e lei gli infilò una stecca da biliardo dritta nel cuore come se lo avesse già fatto un migliaio di volte.

Gli amici dello Sceriffo iniziarono ad arretrare. Lei sorrise loro e disse: "Salutatemi il Principe. Sa già come mi chiamo."

La mattina successiva lo Sceriffo bruciò alla luce dell'alba. Non la vedemmo mai più, ma quella notte in città cambiò qualcosa di importante.

- Lena, Anarchica tedesca

Molti di noi pensano a Tyler come al primo Anarchico, anche se magari non è strettamente vero.

Quello che sappiamo è che in vita era una contadina ribelle inglese del quattordicesimo secolo, una seguace di Wat Tyler, da cui in seguito prese il nome.

Nella non morte, combatté contro la Camarilla ancora prima che fosse ufficialmente fondata ed ebbe un ruolo centrale nella Rivolta Anarchica originale.

Partecipò alla Convenzione delle Spine nel 1493 e fu presente alla capitolazione dei neo-costituiti Anarchici di fronte alla Camarilla.

Questi sono i fatti storici largamente accettati che riguardano Tyler.

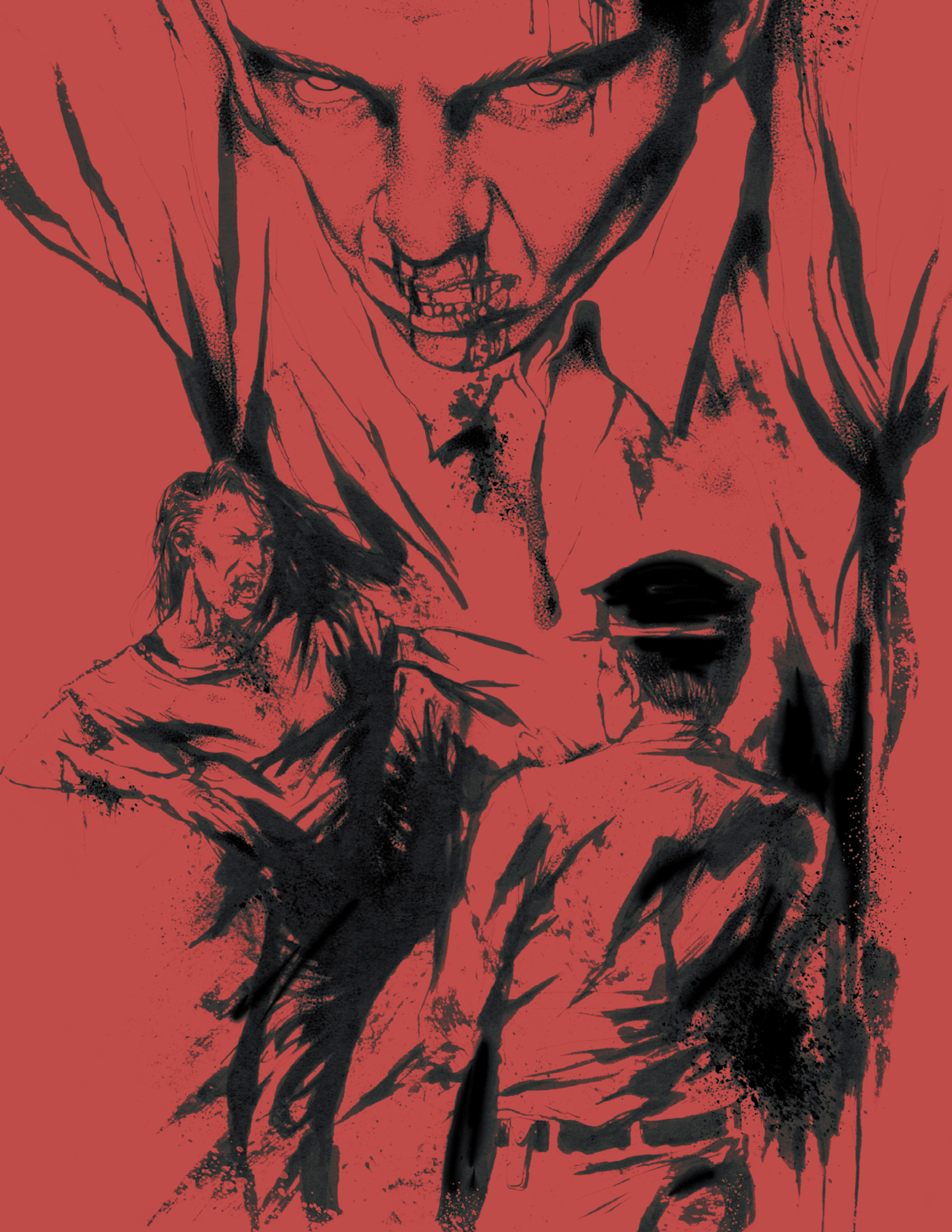
Scomparve come leader Anarchico dopo le Spine, forse delusa dal modo in cui il nascente movimento aveva tradito i propri ideali in nome di una pace servile con la Camarilla. Alcuni dicono che partecipò alla formazione del Sabbat, ma è difficile esserne sicuri.

Forse è meglio così.

Per secoli, dopo le Spine, la leggenda di Tyler è stata molto più importante della realtà. È la prima vera ribelle, quella che si è rifiutata di arrendersi. Non è compromessa né coi giochi di potere della Camarilla, né con la brutalità del Sabbat. Non ha preso il suo posto come leader, a differenza di Salvador Garcia o Jeremy MacNeil, quindi possiamo proiettare su di lei le nostre speranze e i nostri sogni senza doverli confrontare con la realtà. Non conosciamo le sue vere convinzioni, quindi può essere tutto per tutti.

Sappiamo solo che è là fuori, da qualche parte, e che quando ne avremo più bisogno apparirà per salvarci.

- CHINASA ADEYEMI,
CRONISTA ANARCHICO



Una volta ero geloso di Tyler. La conoscevo, all'epoca, e certamente era notevole.

Ma come tanti altri. Nei secoli che sono passati, alcuni di noi hanno combattuto in prima linea per il Movimento. Lei cosa ha fatto? Si è nascosta nelle tenebre, giocando a fare Robin Hood?

Mi sono fatto il culo cercando di guidare questa comunità, eppure è lei il vero eroe.

A dirti la verità, me ne sono fatto una ragione. Non capisci qual è il vero potere di Tyler finché non vai a un meeting con la Camarilla. Siediti con un Arconte o due e guarda quanto gli piace sentire il suo nome.

Certo, io sono un osso duro. Probabilmente posso occuparmi di qualunque moccioso che la Camarilla ama mandarci contro. Eppure non mi temono nel modo in cui temono una storia. E lei è questo, una storia.

La parte migliore è che la maggior parte della gente non conosce le cose più importanti su di lei. Se vuoi vedere un Principe imbarazzato, chiedigli di Tyler e Hardetstadt, il potente Fondatore Ventrue della Camarilla. Solo preparati a un lungo interrogatorio su come hai saputo che dovevi fare quella domanda.

– Jeremy MacNeil, leader Anarchico

Non mi aspetto che mi crediate. Non sono nessuno, solo una stracciona, una senza tetto. Mi passate davanti ogni giorno.

In seguito, mi hanno detto che qualche benintenzionato aveva chiamato la polizia e aveva insistito perché si prendessero cura di me. Ero svenuta in mezzo alla strada e avevano paura che stessi morendo.

I poliziotti erano incazzati. Mi arrestarono e mi misero in cella. Si erano stufati di me. La gente muore in cella in continuazione, e io ero già mezza morta. Mi serviva solo una piccola spinta e non avrebbero dovuto vedermi mai più.

L'ho vista. Era come un angelo rosso, che faceva a pezzi i poliziotti come se nulla fosse. Quello ubriaco che mi pisciava addosso, quello arrabbiato che pestava il tizio nella cella a fianco, quello spaventato che cercava di resistere.

Per lei erano tutti carne. Solo ossa e organi in uniforme, che aspettavano di essere fatti a pezzi e sparpagliati sul pavimento di linoleum.

Volete che confermi la vostra storia su come dei pazzi strafatti di metanfetamine hanno aggredito e ucciso i vostri agenti. E lo farò. Ma nel mio cuore, avrò sempre il mio angelo, che veglia su di me.

– SOFIA, BARBONA SENZA FISSA DIMORA

La Prima Rivolta Anarchica

Anche al giorno d'oggi senti dire da certi Anarchici che dovremmo discutere con la Camarilla. Abbiamo bisogno di una risposta comune alla Seconda Inquisizione. Abbiamo bisogno di fare la pace dopo i catastrofici risultati del Conclave di Praga.

Chiunque conosca un minimo la nostra storia può dirti che sono tutte cazzate. Prendiamo la prima Rivolta Anarchica. Le radici della Rivolta affondano nella campagna dell'Inquisizione del 15° secolo per distruggere tutte le creature viste come prole del Diavolo. Anche se di origine umana, l'Inquisizione non era una cosa con cui scherzare: attraversava l'Europa, città dopo città, distruggendo la nostra specie. Il suo successo era dovuto all'impeto, alla fede, e all'organizzazione che la sosteneva. Da molto tempo tenevamo in riga i mortali servendoci della paura, ed eravamo diventati pigri e rammolliti. Quando la paura si dissipò, non ci rimase nulla.

Quindi come risposero a questa minaccia gli antichi mostri, le creature supreme che governavano la nostra specie? Nello stesso modo in cui un Anziano sopravvive sempre per vivere un'altra notte: scappando e correndo a nascondersi.

È importante capire che la società dei Fratelli all'epoca era estremamente autoritaria, anche paragonata a quella di oggi. Alla nostra specie veniva insegnato a seguire l'esempio degli anziani in tutte le cose. Un giovane succhiatore non era libero, ma almeno la società costruita dagli anziani era stabile e sicura. Giusto?

I primi Anarchici nacquerò dai roghi dell'Inquisizione. Impararono a sopravvivere e a combattere una guerra contro il peggior nemico che la nostra specie abbia mai avuto fino al giorno d'oggi. Molti morirono

a causa del tradimento degli anziani, ma molti di più impararono che potevano prendere il controllo delle proprie vite.

E dopo quei fatti non erano contenti di inginocchiarsi davanti ai Principi codardi che uscivano dai propri nascondigli per chiedere fedeltà. Pensarono che, se potevano sopravvivere all'Inquisizione, potevano deporre un tiranno.

La Rivolta Anarchica attraversò l'Europa, e riscosse alcuni spettacolari successi. In ogni città e in ogni villaggio c'erano giovani vampiri pronti a raccogliere la torcia della rivoluzione. Bisogna ricordare che a quei tempi la nostra gerontocrazia era ancora più brutale di come è oggi. Esecuzioni, torture, sadici giochi di controllo mentale... un giovane vampiro in sostanza era una proprietà, un giocattolo da usare e di cui abusare in qualunque modo il sire ritenesse opportuno. L'idea di una nuova società libera e giusta crebbe in un terreno a lungo dissodato e concimato dagli stessi despoticci anziani.

Per quanto le storie della prima Rivolta Anarchica spesso girino attorno alle mitiche morti degli Antidiluviani Tzimisce e Lasombra per mano delle guerriglie rivoluzionarie, è importante ricordare che la Rivolta fu un autentico movimento di massa in grado di spandersi per tutto il continente europeo e oltre.

Prima della Rivolta, gli anziani si erano sentiti sicuri del proprio potere. Tutto era in loro favore, e potevano permettersi di trattare i propri infanti come schiavi. Dopo la Rivolta ogni Principino locale sapeva come ci si sentiva ad aver paura della propria prole.

E in che modo contrattacò la Camarilla? Molto astutamente, come si addice a un vampiro. Quei subdoli figli di puttana capirono che non sarebbero mai riusciti a ricacciare indietro la rivoluzione con la

violenza. Invece, ci portarono alla sconfitta e alla corruzione lavorando dall'interno, alla maniera dei vampiri.

Il palco per questa grande manovra fu la Convenzione delle Spine, un summit di pace tenutosi in Inghilterra nel 1493. Gli Anarchici e la nascente Camarilla mandarono dei rappresentanti nella città di Thorns, per negoziare. Non si negozia con la Camarilla. Non puoi vincere contro dei politici manipolatori che hanno passato secoli a perfezionare la loro arte.

A Thorns, la Camarilla sventrò il Movimento. I nostri leader ci tradirono, sedotti da concessioni di facciata e favori personali. Gli anziani della Camarilla fecero del loro meglio per mostrarsi umili, instillando in noi un senso di conquista che ci impedisse di vedere come ci stavano distruggendo. La Camarilla giocò una lunga partita, confidando nel fatto che un trattato avrebbe tolto impeto alla Rivolta, dando a loro il tempo di riaffermare lentamente il proprio potere.

Alcuni dei nostri capirono cosa stava succedendo, in quel momento. Come singoli, alcuni Anarchici alla Convenzione dis-

sentirono gridando fuori dal coro: tra questi la più famosa è Tyler, l'eroina popolare. Un'ala radicale della Rivolta lasciò clamorosamente l'assemblea e in seguito formò il misterioso culto estremista noto come Sabbat.

A ogni modo, ragione per noi di eterna vergogna, la maggior parte degli Anarchici accettò l'accordo proposto dalla Camarilla, distruggendo in questo modo ogni possibilità di portare a compimento la rivoluzione per secoli a venire.

Questo cosa c'entra con stanotte? Stammi a sentire.

La Seconda Inquisizione caccia e stermina la nostra specie in tutto il mondo. Allo stesso tempo, gli anziani in molte città della Camarilla diventano sempre meno reperibili, a volte scomparendo del tutto.

Alla luce della storia, è chiaro che stanno seguendo la lezione della prima Inquisizione. Sparisci e lascia gli infanti a occuparsi della minaccia.

Il fatto è che non sono gli unici a imparare dalla storia. Possiamo farlo anche noi. Se gli anziani ci abbandonano possiamo prendere il controllo del potere e delle risorse che si lasciano

dietro. In effetti il Conclave di Praga è stato una cosa che si vede raramente nella storia Anarchica: un regalo. Abbiamo ottenuto una grande spinta senza fare nulla. La Camarilla è riuscita ad inimicarsi i Brujah a un livello tale che l'hanno lasciata in massa, come clan.

Non ho idea di cosa voglia dire in pratica, e dubito che gli anziani Brujah diventeranno meno pericolosi di prima. Ma a livello simbolico, il messaggio è stato chiaro. La Camarilla non rappresenta l'ampia maggioranza dei succhiatori di questo mondo. Il Movimento Anarchico sì. Ecco la semplice regola che dobbiamo ricordare quando combattiamo per la nostra libertà: non la si ottiene facendo appello alla coscienza del re. I Principi non ci libereranno mai di loro volontà. Dobbiamo costringerli, e con la forza.

Dobbiamo resistere a ogni offerta di compromesso, perché sarà un tentativo di neutralizzarci attraverso i negoziati, come la Camarilla fece a Thorns.

– DALIA NAKACHE,
IDEOLOGA ANARCO-
RIVOLUZIONARIA FRANCESE



Regno *di* Terrore

L'unico problema con la Rivoluzione Francese fu che non venne portata a termine. A causa di questa tragedia, gli aristocratici infestano ancora la nostra società. In un mondo giusto, la rivoluzione si sarebbe diffusa e ogni re fino all'ultimo sarebbe stato giustiziato per crimini contro la propria gente.

Non sono prona all'invidia, ma mi sarebbe piaciuto esserci. Molti Anarchici di una certa generazione dicono di esserci stati, ma penso che sia come quando un hippie racconta di essere andato a Woodstock. Bisogna prenderla con un po' di buon senso e fare la tara a ciò che dice.

Parigi è uno dei grandi bastioni della Camarilla, una città autenticamente centrale per il potere degli anziani. A causa di questo, i due periodi in cui Parigi è diventata temporaneamente territorio Anarchico sono molto amati nei nostri circoli. Il primo è stato la Rivoluzione, il secondo il maggio del '68. In entrambi i casi, eventi istigati dai mortali richiamarono una massa di Anarchici che costrinse la Camarilla locale a nascondersi. Alla fine, la Camarilla si riprese e dovemmo lasciare la città, ma la memoria resta.

Nel caso della Rivoluzione, un cambiamento politico totalmente avverso alla Camarilla attraversò l'Europa. In Francia il feudalesimo fu abolito, la monarchia cadde e dozzine di vampiri della Camarilla che erano vissuti tra gli aristocratici morirono, a volte trascinati fuori dai propri rifugi durante il giorno dalle nuove autorità rivoluzionarie.

Non solo. Il Principe di Parigi, Francois Villon, in carica da relativamente poco, fece un'enorme fatica a combattere la rivoluzione, malgrado fosse assolutamente dalla parte dell'Ancien Regime.

I motivi erano due:

1. La città di Villon era nel caos, e piena di Anar-

chici che erano venuti a unirsi alla rivoluzione.

2. Era un fottuto codardo, pronto a scappare dalla città piuttosto che affrontare un rischio personale.

Con Villon in esilio, i nuovi padroni Anarchici della città ebbero le briglie sciolte per fare quello che volevano col governo rivoluzionario. Alcuni dei vecchi Anarchici preferiscono sminuire il loro coinvolgimento, ma secondo me sappiamo tutti quale fu il contributo dei Fratelli: rendere la questione più sanguinosa possibile!

Dev'essere stato un periodo divertente. Immaginati la scena: i rifugi dei vecchi Toreador scoperti improvvisamente, gli anziani confusi che ne emergono per trovarsi davanti una folla armata di torce. Deve essere stato il paradiso degli Anarchici. Con l'aiuto del caos generato dai mortali, avresti potuto fare qualunque cosa, saresti riuscito a infliggere all'establishment della Camarilla qualunque oltraggio.

(Un sacco di Anarchici sono strettamente per l'uccisione del nemico, ma io supporto un'umiliazione rituale di tanto in tanto. È un sacco divertente!)

E anche senza gli anziani, c'è ancora l'umanità. La ghigliottina. La fila di nobili smorfiosi che aspetta di morire. Per questo tipo di cose vale la pena essere un succhiasangue. Avrei voluto sdraiarmi a fianco della ghigliottina e lasciare che il sangue di ogni decapitazione mi colasse in bocca.

Sfortunatamente, nessuna cosa buona dura per sempre. Per i mortali, la Rivoluzione aprì le porte a tutta una serie di nuove idee che misero radici in Francia e altrove. Per noi, la Rivoluzione fu una fioritura precoce del sentimento Anarchico, che Villon riuscì alla fine a schiacciare quando tornò in città all'inizio del 19° secolo.

— AGATA "GUILLotine"
FANGIRL" STAREK



'68

Se frequenti gli Anarchici del Movimento abbastanza a lungo, inizierai a sentire di Parigi nel '68. Il romanticismo, l'eccitazione, c'è sempre qualche vecchio signore che ha vissuto il momento migliore della propria vita sulle barricate e non ha più trovato niente di meglio. A differenza della Rivoluzione Francese, il '68 è abbastanza vicino... quindi molti di noi c'erano davvero.

E sai che ti dico? Non fu niente male. Si trattò di una di quelle classiche rivolte che la gente ricorda, la prima a cui fui vecchia abbastanza da partecipare.

Lo scenario: la Francia del dopoguerra e di Charles De Gaulle.

Le questioni: capitalismo, consumismo, autoritarismo e imperialismo americano.

I partecipanti: gli studenti che occupano le istituzioni del sapere. Undici milioni di lavoratori in sciopero.

Il risultato: il presidente De Gaulle è costretto a lasciare in segreto il paese per un breve periodo, e al suo ritorno proclama delle

nuove elezioni generali.

(La parte deprimente: anche se la sua carriera personale prese la via del declino, il partito di De Gaulle vinse comunque quelle elezioni.)

Arrivai a Parigi un po' tardi, ed era come un festival Anarchico. Chiunque avesse un minimo di rilevanza nel Movimento era lì. Tieni presente che ero stata Abbracciata da poco, quindi tutti questi tizi della rivoluzione, come Jeremy McNeil e Salvador Garcia, mi impressionavano di brutto. Ridi pure, ma sono abbastanza sicura che una ragazza con cui ho passato una notte sulle barricate fosse Tyler.

Come durante la Rivoluzione Francese, la Camarilla decise di nascondersi. Alcuni di loro erano abbastanza vecchi da ricordare il trauma della prima occupazione Anarchica di Parigi. Il Principe Francois Villon scomparve per una settimana, lasciando i suoi tirapiedi a cercare di gestire il gigantesco afflusso di Anarchici pronti a replicare la Rivoluzione.

Personalmente mi sono divertita. Ho abbracciato i miei primi tre infanti. Uno di loro è persino sopravvissuto al caos! Ho prosciugato il mio primo idiota

della Camarilla. Era un piccolo aristocratico belloccio ed elegante. Mi pregò di non ucciderlo. Roba piuttosto esaltante per una giovane Anarchica!

Per noi è questa la vera esperienza generazionale del '68: rivoltarsi, fare festa, dibattere, nutrirsi e scopare per strada e sulle barricate. Non c'è da stupirsi che il '68 sia ricordato con affetto dagli Anarchici. Ma c'è qualcosa di più. Questa è la mia teoria personale: tutto si è mosso così in fretta che non abbiamo avuto il tempo di avvelenarlo.

Mi piace una buona sommossa come a qualunque ragazza. Ma per quanto riguarda i mortali, quando la nostra specie viene coinvolta le cose tendono a mettersi male. Per questo dico sempre ai miei compatrioti che dovremmo lasciare i mortali a organizzare i loro movimenti politici e trovarci un lavoro in banca o qualcosa del genere.

Resta il fatto che le banche sono noiose. Le rivolte invece sono divertenti.

**- Agata
"il problema" Starek**

Le Dieci Notti che Sconvolsero il Mondo

Per la durata di una singola vita umana, l'Unione Sovietica fu un paradiso sulla terra. Prima di obiettare a questa affermazione, ti chiedo di porti la domanda: un paradiso per chi?

Alla Camarilla e ai Fratelli che ne fanno parte piace pensare di essere separati dalla storia e dalla società degli umani. A causa di questo punto di vista, altri modi di relazionarsi con l'umanità sono difficili da comprendere per loro. Immaginano di avere un sistema universale, quando in realtà è condiviso soltanto da una piccola minoranza di vampiri anziani.

Ciò è importante se desideri capire chi eravamo davvero, noi Brujah che partecipammo alla Rivoluzione di Ottobre.

Detto semplicemente, eravamo persone comuni. Vampiri giovani, Abbracciati da poco, nessuno con più di dieci anni di non vita. L'Abbraccio non cancella chi sei. La tua storia, i tuoi valori, la visione del mondo, la tua classe di appartenenza. Tutto questo sopravvive intatto. La sola differenza è che, quando il mondo inizia a tremare, sei meglio equipaggiato per combattere e difendere ciò che credi.

Il Popolo

La Rivoluzione vide scorrere molto sangue, ed esso alimentò una purificazione della società che prima sarebbe stata inimmaginabile. Il sangue dava ai mortali fiducia nelle proprie possibilità di successo, e sosteneva noi mentre facevamo a pezzi le tane di mostri così antichi che anche gli anziani della Camarilla rabbrivirebbero a sentirne il nome.

Gli individualisti della Camarilla non afferrano il potere dell'azione collettiva. Che possibilità ha un matusalemme quando le masse smantellano la sua tomba pietra dopo pietra sotto il freddo sole di ottobre? I mortali possono pensare di essere alla ricerca di provviste nascoste da aristocratici corrotti, ma l'effetto sul corpo del vampiro è lo stesso. Brucerà.

In quelle prime notti eravamo uniti dal comune proposito di distruggere il regno dello Zar e i Principi vampiri che governavano dopo il tramonto. Volevamo costruire qualcosa di meglio, qualcosa di più, un bellissimo mondo nuovo... del popolo e per il popolo.

Può darsi che i semi della nostra separazione fossero già stati piantati, o forse le nostre divergenze emersero solo in seguito. In realtà non importa. Stavamo facendo qualcosa che



l'establishment ci aveva sempre detto essere impossibile, e all'inizio eravamo motivati da questa consapevolezza. Per gli studiosi vampirici tra di noi, questa era la nostra Cartagine, non sotto forma di città ma come una vasta nazione che si estendeva dall'Europa all'Asia.

Molti dicono che la vera natura del vampiro alla fine prende sempre il sopravvento. Forse è così. Personalmente, penso che si sia trattato di una prospettiva raggiunta tramite esperienza ed età. Alcuni di noi non hanno mai abbandonato la convinzione che dovremmo costruire un posto nel quale umani e vampiri possano vivere assieme in aperta armonia, come eguali.

Altri, come me, alla fine capirono che un vero paradiso immortale dovrebbe essere qualcosa che costruiamo per la nostra specie. Non sono contraria a trattare bene gli umani. Una volta ero umana. Ma dobbiamo essere realisti e accettare che gli umani sono soltanto il nostro cibo e il nostro stadio larvale. La gentilezza è una virtù, ma non ha senso chiedere uguali diritti per i mortali più di quanto avrebbe senso chiederli per i cani o le mucche.

Lo Scisma

Il conflitto ideologico esplose in seguito alla morte di Lenin. Nel 1926, al 4° Congresso del Consiglio Rivoluzionario (noto colloquialmente come Consiglio Brujah), l'aperta coesistenza tra la nostra specie e gli umani venne formalmente abbandonata come obiettivo. La decisione fu seguita al 5° Congresso dalla definizione formale, come obiettivo del Consiglio, della creazione di uno stato perfetto per i vampiri.

La fazione universalista pro-umana riuscì a far passare una mozione sulla nostra responsabilità di trattare i mortali con di spirito di uguaglianza, ma senza conseguenze.

Nei dieci anni successivi, quella fazione fu eradicata con successo da purghe interne che condannarono a morte i suoi membri o li costrinsero all'esilio.

Quindi il Consiglio Brujah controllava l'Unione Sovietica? Sì e no. Dipende a chi chiedi e dalla definizione di controllo. Per comprendere questo aspetto, dobbiamo tornare all'idea della Camarilla che la nostra specie sia separata rispetto all'umanità.

Non è così che lavorava il Consiglio. Esistevamo come parte della struttura più ampia del Partito, lavorando fianco a fianco coi nostri colleghi umani.

Per essere chiari, l'ambiente che alimentavamo era tale che, se anche parlare con la Compagna Domasheva a Lubiana era possibile solo di notte, avresti fatto delle

domande? O te ne saresti rimasto zitto? Il terrore e la censura sono strumenti eccezionali per difendere i nostri privilegi e per mantenere la Masquerade.

Non eravamo separati dal partito, ma parte di una macchina più grande, spinta sottilmente verso il raggiungimento dei nostri obiettivi. Influenzavamo dall'interno, non dall'esterno.

La Fine del Sogno

È questo il mio solo rimpianto, che in pochi capiscono cosa abbiamo fatto...

Fummo sconfitti da insensato sentimentalismo e avidità personale. Alcuni di noi cominciarono a sognare i domini Principeschi del passato, e altri continuarono a blaterare del ruolo dell'umanità e del suo valore. Molti obiettavano e pretendevano più "uguaglianza". Parlavano di un trattamento migliore per gli umani e dei resoconti divergenti sulla storia di Cartagine. Questa debolezza e le lotte intestine finirono per farci abbassare la guardia. Alla caduta dell'Unione Sovietica eravamo ormai frammentati in una moltitudine di fazioni, in disaccordo su tutto.

Personalmente, non ho mai rinunciato al sogno di dominare gli umani apertamente. Esistono ancora posti dove con la repressione è possibile. Non potevo sopportare l'ideologia di molti dei miei compagni di Clan, per non parlare di ciò che è diventata la Russia. Me ne sono andata da tempo.

Eppure, coloro che vivono tra le rovine del nostro maestoso progetto devono ricordare che, per alcune gloriose decadi, Cartagine, come io credo debba essere stata, fu reale, e su una scala immane. Che siano altri a parlare di uguaglianza con gli umani. Per me sono cibo, nient'altro, e devono esistere nel terrore e nella consapevolezza di questo fatto. Un paradiso per i vampiri, un recinto del bestiame per gli umani. Non ascoltare i disfattisti, chiunque essi siano: fu un luogo in cui potevamo davvero prosperare senza paura di depredazioni dalla Camarilla o terrori moderni come la Seconda Inquisizione.

Tutti questi giovani vampiri... che ora si affacciano sugli ex-territori sovietici per creare il proprio dominio, beh farebbero meglio a onorare chi ha spianato loro la strada.

– OKSANA DIMITRIEVANA DOMASHEVA,
EX-MEMBRO DEL CONSIGLIO BRUJAH



GUIDA DEL SANGUE DI DEE AL LIBERO STATO ANARCHICO

Di: Dee

Nella San Fernando Valley girano un sacco di porno. Così tanti infatti, che a volte la chiamano Porn Valley. Ti racconterò una cosa sul porno e la vita da vampiro che ti renderà una persona più felice, se riesci ad accettarla.

Un sacco di gente pensa di essere tenuta a volersi scopare quello che gli dice la società. Un tizio deve volersi scopare le ragazze bionde dei porno. Se nel profondo del cuore vuole chiavare qualcos'altro, deve sopprimere quel sentimento perché altrimenti la sua identità e autostima vanno in crisi.

Questo vale anche per un sacco di vampiri. Pensano di doversi nutrire delle ragazze bionde dei porno. Pensano che sia quello che devi fare in quanto vampiro: trovare degli umani puliti e convenzionalmente attraenti, e nutrirti di loro.

Ma sai com'è... il cuore vuole quello che vuole. E normalmente vuole le cose più fottutamente sbagliate e imbarazzanti.

Ad esempio, conosco un Brujah, un tizio con cui non si scherza. Andavamo a caccia assieme. Stavano girando un porno, una cosa tipo "La Più Grande Gangbang del Mondo". C'era una donna a pecora, e se la stavano scopando. Per un sacco di gente, sarebbe stata la vittima più ovvia.

Ma il mio amico è un uomo moderno. È in sintonia con i suoi desideri.

In una produzione come quella c'è sempre un tizio che ha il compito di tenere pulita la star. Ha un asciugamano che usa per togliere lo sperma e altre secrezioni dal suo corpo. Un sacco di gente non gli presta attenzione. Era questo l'uomo che il mio amico volevo assaggiare. L'asciuga-sperma.

Lo Stato Libero

Se vuoi sapere come succhiare il sangue alle pornostar non hai bisogno di me. Ma se vuoi sapere dove trovare i pulitori di sperma, Dee è qui per aiutarti.

La risposta a quella domanda è il Libero Stato Anarchico. Il più bel posto sulla terra per noi che abbiamo gusti raffinati. Il vecchio Principe della Camarilla è stato ucciso durante la rivoluzione del 1943, e da allora il Libero Stato è un mosaico di piccoli territori sotto il controllo individuale di gang e vampiri. Ci sono due fondatori, Salvador Garcia e Jeremy McNeil, entrambi Brujah. Salvador è convinto di essere una specie di ideologo, e scrive manifesti politici e altra roba noiosa.

Salvador ha anche ucciso il vecchio Principe, e lo invidia per questo. Dicono tutti che il sangue di un Principe sia delizioso, ma una codarda impenitente come me ha così poche occasioni di assaggiarlo.

Un sacco di gente vuole MacNeil alla testa dello Stato Libero. Un leader forte. Lui è un anziano e avrebbe il potere per diventarlo. Invece bisogna dargli atto che agisce più che altro da Spazzino. Tiene a bada gli estranei, ma per il resto rimane nel suo territorio.

Dal punto di vista culinario, se dovessi scegliere tra questi due prenderei MacNeil. È scontroso ma, se supplichi con abbastanza insistenza, come ho fatto io, puoi rimediare un assaggio. Ho sentito che Salvador va benissimo per quei tipi sentimentali che vogliono una scopata assieme allo scambio di sangue.

E non iniziare con la storia che non sta bene ridurre due grandi icone del Movimento Anarchico a oggetti ematici. A questo serve la libertà. A essere liberi di eccitarsi pensando al dolce sangue dei figazioni Anarchici.

La Roba Buona

Lo Stato Libero della California è una meraviglia quando si tratta di trovare tipi di sangue strani e unici, sia umani che vampiri. Stai cercando bodybuilder senzاتetto? Manager di Hollywood? Giovani sognatori da ogni parte del mondo? Aspiranti artisti di ogni tipo i cui sogni si sono trasformati in cenere? Sono tutti qui.

Per quel che riguarda i vampiri, praticamente, la sola cosa che non troverai nello Stato Libero è un Principe della Camarilla. E anche questo occasionalmente cambia quando qualcuno tenta un colpo di mano.

La cosa da tenere a mente è che il sistema di potere dello Stato Libero è complicato. Estremamente complicato. Non c'è un Principe a darti il permesso di cacciare. Invece, puoi fare quello che vuoi purché ai vampiri della zona non dia fastidio. Alcuni, come MacNeil, tengono i propri domini aperti a tutti. Altri, come la gang di Salvador, esercitano un controllo maggiore.

Soprattutto, i confini dei diversi domini cambiano sempre. Le gang appaiono e scompaiono, le frontiere vengono rinegoziate e le guerre scoppiano. In ogni momento, i domini nello Stato Libero potrebbero essere un numero qualunque tra dieci e trenta.

Comunque, se hai abbastanza fegato, fare la spe-



sa è molto facile. Se hai sviluppato una passione per i vecchi sportivi in coma, mantieni un basso profilo e fai la tua cosa... probabilmente la farai franca. E se così non fosse, può darsi che tu riesca a cavartela bluffando o strisciando. La gente dello Stato Libero è abituata ai nuovi vampiri. Ne arrivano continuamente.

I Classici

Aspetta però. Certe persone vogliono sul serio la pornstar e non l'uomo con l'asciugamano. Incredibile ma vero!

Tranquillo, posso aiutarti anche con questo. Ti domandi dove andare se sei in cerca della vera esperienza Anarchica? Se vuoi affondare le zanne negli addominali scolpiti di un giovane e stupido biker Anarchico con la giacca di pelle?

La risposta è un nightclub Anarchico chiamato, guarda caso, A Taste of L.A.. È un magazzino pericolante e male illuminato, ma è anche territorio neutrale tra le gang, quindi puoi farci un giro, vedere come butta, e fare un po' di shopping comparativo tra i maschi locali.

Solo un avvertimento: un sacco di voi gente è in cerca del sangue di un clan specifico, ma nello Stato Libero è scortese chiedere queste cose. Non puoi andare da qualcuno e dire: "Di che clan e generazione sei? Mi serve per il mio studio sulle abitudini alimentari dei vampiri." Se lo fai, potresti rimediare un pugno in faccia (parlo per esperienza).

Quindi, sai com'è. Sii discreto.

Ma voi mi conoscete, c'è una cosa che è meglio di tutte le altre in fatto di sangue. Il Ventrue. Non mi stanca mai. Ho bevuto da forse 50 Ventrue diversi ai miei tempi, e quando ne trovo uno nuovo, è ancora un'esperienza fresca. Le sfumature, la ricca complessità... ammetto che lo Stato Libero non è il posto migliore per questo, ma esistono alcune opzioni. L'ancilla Louis Fortier è un classico Ventrue, e ama Abbracciare signore avvenenti. Avevo pensato di provare ad avvicinare una di quelle, ma coi Ventrue il potere è potere. Dovevo cercare di assaggiare Fortier in persona.

Fortier è un buon esempio della varietà che si può trovare nello Stato Libero. In pratica è il classico tipo di vampiro dittatoriale e dedito alla conquista, ma neanche lontanamente ha il potere per essere Principe. Gli Stati Liberi per lui funzionano perché

riesce a mantenere un piccolo dominio senza doversi inchinare davanti a qualcuno più forte.

L'ho visto al A Taste of L.A. e l'ho assillato finché non ha detto che mi avrebbe lasciato assaggiare il suo sangue se mi fossi inginocchiata a baciare i piedi di uno dei suoi infanti.

Un sacco di gente mi chiede: "Dee, come hai potuto umiliarti in quel modo? Non sei una fiera Brujah?"

La mia risposta è semplice. Non mi frega un cazzo della dignità, mi importa solo del dolce, dolce sangue di Ventrue.

Liberi per Sempre

La politica è noiosa, ma c'è qualcosa di divertente nel modo in cui così tanta gente non riesce a capire un sistema decentralizzato. "Oh no, gli Anarchici non sono riusciti a trovare un leader, certamente moriranno!"

L'idea è proprio non avere una figura centrale. Inoltre, lo Stato Libero ha provato continuamente la propria resistenza di fronte agli attacchi. Almeno due invasioni del Sabbat, un sacco di trame della Camarilla, innumerevoli vampiri che hanno cercato di stabilire qui il proprio territorio. Eppure sono stati tutti espulsi o assorbiti dallo Stato Libero. Si potrebbe quasi trarre la conclusione che una leadership centralizzata renda una città debole. Abbatti i capi e hai vinto. Qui questo non può succedere.

La cosa più simile a un Principe Camarilla che hanno gli Stati Liberi è Tara, una Brujah originaria del Texas che venne in California per supportare la rivoluzione del 1948. (la rivoluzione non era nel 43?) Si affermò come Barone di San Diego, e nei decenni successivi divenne il prototipo di Barone subdolo quanto un lacchè della Camarilla. Tutti sanno che ha le mani in pasta. Ha provato a fare accordi con chiunque dalla Camarilla ai vampiri indipendenti. Ha cercato di diventare Principe di Los Angeles.

Apprezzo il suo spirito, ma si vede che è destinata a fallire. È l'esempio perfetto di Anarchico in cattiva fede, e neanche lei riesce a trattenere il potere che arraffa.

Se sei più coraggioso di me, faresti bene a essere in città quando scoppia una di queste guerre tra gang dello Stato Libero.

Il caos è pieno di gruppi sanguigni interessanti da assaggiare per un conoscitore. Ricorda solo che il primo passo è guardare onestamente nel profondo della propria anima e chiedersi: "Che tipo di sangue mi rende davvero felice?" ■

Damsel vuole TE per il Libero Stato Anarchico

Discussione tratta da una chatroom criptata

Damsel_AFS: Hey novellina, ci sei?

Lost_Kitten: Sono qui. Ciao Damsel.

Damsel_AFS: K novellina, se hai altre domande ora è il momento di chiedere. Ho mezz'ora e poi devo andare a prendere a calci in culo questo dannato Cammie che ha deciso di occuparsi di me.

Lost_Kitten: Grz Damsel. Mi hai parlato delle Baronie. Non sono come un dominio Camarilla con a capo un pesce più piccolo?

Damsel_AFS: Col cazzo! Senti, i baroni sono dei primi tra pari? Sì, il Sistema non è perfetto. Qualcuno deve fare in modo che tutti questi figli di puttana vadano nella stessa direzione. È un sacco di lavoro. Noi gli PERMETTIAMO di comandare. E se quello che fanno non ci piace più... beh, questa non è la Camarilla dove tagli la testa del serpente e ne spuntano fuori altre due. Un Barone che non fa il proprio lavoro viene preso a calci in culo.

Lost_Kitten: Per me va bene. Voi però

cosa ci guadagnate?

Insomma... io non sono neanche venuta bene.

Damsel_AFS: Ci guadagniamo te.

Il Libero Stato è la gente, ed è più della somma delle sue parti. Molti pensano che riguardi solo Smiling Jack o Jeremy McNeil.

Certo, quando la Cam viene a bussare, è fottutamente carino avere quei bastardi dalla nostra parte (anche se, detto tra di noi, Jack è sempre in giro per qualche impresa). Ma non sono loro il Libero Stato Anarchico. Sei tu, e tutti gli altri succhiatori e diseredati.

Questa è la NOSTRA casa e siamo noi a determinare il suo futuro.

Oh, e Lost_Kitten?

Lost_Kitten: Sì?

Damsel_AFS: Sei venuta benissimo.

Se qualcuno dice il contrario, gli spacco il culo.

Lost_Kitten: Aw, Damsel.

Damsel_AFS: Non diventare sdolcinata. Altre domande?

Lost_Kitten: Una. LA è sicura?

Damsel_AFS: Sicura è una parola grossa. Niente è sicuro... viviamo in un gran brutto mondo. Abbiamo i nostri problemi... A nord c'è questo figlio di puttana di nome Vannevar, e quest'altra stronza, Tara, a San Diego, che fa gli occhi dolci alla Camarilla. Ma siamo liberi. Meglio morire in piedi che vivere in ginocchio, e tutte quelle cazzate.

Lost_Kitten: Vero. Sono pronta. Cosa succede adesso?

Damsel_AFS: Sei a Chicago, giusto? Vai al Last Chance Saloon a Millington. Un mio amico verrà a prenderti per la prima parte del viaggio.

Lost_Kitten: Non posso semplicemente prendere un aereo per Los Angeles?

Damsel_AFS: Tra i Cam e i cacciatori, ti conviene tenere un basso profilo. Possiamo farti attraversare il paese di nascosto.

Lost_Kitten: Questo... non mi sembra sicuro. E come fai a conoscere della gente a Millington??

Damsel_AFS: È il mio lavoro come Mama Oca... spacco culi e stringo amicizie. Conosco chiunque valga la pena conoscere. Bloodspot ci permette di rimanere in contatto facilmente. Di organizzarci lontano dagli occhi della Cam. È sicuro? Stiamo parlando di una cassa trasportata da bus Grey Hound che ti farà passare sotto il naso della Camarilla, dei Lupini che ti farebbero a pezzi e di ogni altro malintenzionato tra Chicago e LA. Ma devi smetterla di pensare a ciò che è sicuro. Se vuoi sicurezza, vai dal tuo papino a chiedergli se ti dà un altro po' del suo sangue. Prova a vede-

re se può ricrearti a sua immagine... e renderti la sua schiava nel frattempo. Ma se non è quello che vuoi, se vuoi prendere le tue decisioni e camminare con la testa alta, devi rischiare.

Lost_Kitten: Okay. Andrò a Millington.

Damsel_AFS: Tieni duro, e non abbassare la guardia. Quando arrivi qui ti presento la mia amica Jenna... lei si dedica ad aiutare i crepuscolari.

Lost_Kitten: Grz Damsel. Ci vediamo lì.

<Lost_Kitten è uscita>

<Nines non è più invisibile>

Nines: Pensi che ce la farà?

Damsel_AFS: Non lo so. È un viaggio duro. Ma lo è anche lei.

Nines: Pensi sia giusto minimizzare il pericolo della Camarilla?

Damsel_AFS: Non iniziare con questa storia. Come faccio a spiegare tutta la faccenda a un novellino? Se arriva qui... quando arriva qui... le spiegherò per bene tutta la situazione della Camarilla che cerca di intrufolarsi.

Nines: Ok. Sono sicuro che sai cos'è meglio.

Damsel_AFS: Come sempre, cazzo.

<Nines è uscito>

<Damsel_AFS è uscito>

IL CONCLAVE DI PRAGA

A volte ti dimentichi di come la politica ad alto livello dei succhiatori anziani possa influenzarti. È facile pensare che, quando vivi in attesa della prossima caccia, invisibile ai mortali della tua zona, i litigi e le faide di Principi, sette, Arconti e Conciliatori non abbiano importanza.

E spesso è così. Ma recentemente le cose sono cambiate parecchio.

Se la Camarilla dà di matto al primo segno della Seconda Inquisizione, che significa per un Anarchico che vive sulle strade? Finire sotto a un treno. Se le forze speciali bussano tua alla porta, è perché un branco di vecchi stronzi dall'altra parte del mondo ha deciso che eri sacrificabile.

La verità sulla politica della Camarilla è venuta a galla: hanno deciso a livelli molto alti di fornire informazioni sui territori di Anarchici e Sabbat alla Seconda Inquisizione.

Ti fa arrabbiare. Certo che ti fa arrabbiare. Cazzo, pare che Theo Bell, il super poliziotto della Camarilla, si sia arrabbiato così tanto da attaccare qualche parruccone a una recente assemblea politica chiamata

Conclave di Praga.

È un brutto segno quando anche i tuoi cani da guardia iniziano a sentire nell'aria l'odore del sangue. Spesso pensiamo che gli anziani della Camarilla siano infinitamente scaltri e saggi, sempre dieci passi avanti in quell'eterna partita a scacchi che chiamano Guerra delle Età. Gli eventi successivi al Conclave di Praga mostrano che non è così. Per come la rigira un succhiatore della Camarilla, avrebbero consolidato la propria presa sui Fratelli del mondo buttando a mare gli Anarchici e i Brujah. In realtà, hanno fatto una cazzata.

Non so se credono davvero alle loro storie o se è soltanto propaganda. In effetti, sono piuttosto bravi a convincersi da soli. Comunque sia, il fatto è che si sono ritirati nelle loro ville e nei loro attici e hanno lasciato le strade al Movimento Anarchico. La Camarilla un tempo proclamava di essere un'organizzazione globale per tutti i Fratelli ovunque si trovassero. Anche gli Anarchici, in teoria, erano una costola della Camarilla.

Ora ci sono le prove che è una stronzata. Non hanno niente di universale. Noi sì, invece. Possono darci la caccia, torturarci e ucci-

derci, ma non possono cambiare la realtà della loro sconfitta. Questo rende la Camarilla più pericolosa: le élite privilegiate tirano sempre fuori le zanne quando le loro prerogative sono in pericolo.

Quindi, che significa per te tutto questo? In molte città, la Camarilla ha dovuto ritirarsi e controllare solo parti del territorio, lasciando il resto agli Anarchici. Molti dei loro possedimenti nel mondo dei mortali sono stati abbandonati, e se sei abbastanza furbo puoi trovarli e inserirti. Dopo tutto, una banchiera dipendente dal sangue non ha davvero l'opzione di dirti di no, se sei la sua unica speranza di evitare una crisi di astinenza.

Ma soprattutto, questi eventi hanno rivelato il vero volto della Camarilla.

Malgrado ciò che dice la propaganda, non sono un ombrello sotto cui tutta la nostra specie può cercare riparo, ma un meccanismo pensato per difendere gli interessi dei potenti.

Sei ti schieri con loro, ricorda che ti lasceranno sempre a morire per coprirsi la fuga.

– Dalia Nakache, ideologa
Anarco-rivoluzionaria francese



I Principi e i Conciliatori si sono ritratti nella Torre d'Avorio. Qualunque cosa dica la propaganda, la loro ritirata ha aperto un nuovo campo di battaglia tra Camarilla e Movimento Anarchico.

Comporterà un tremendo spargimento di sangue, ma anche taluni vantaggi per quelli tra di noi a cui piace stare ai margini.

Ora tremo al pensiero, ma poco prima di quest'ultimo strappo noi del Ministero stavamo per unirci alla Camarilla. Sono felice che il processo si sia trascinato abbastanza perché mostrassero la loro vera debolezza. Gli anziani sono nemici mortali come sempre, ma la guerra tra i giovani e i vecchi è un'utile distrazione se vuoi perseguire obiettivi completamente diversi.

Devo ammettere che questi nuovi sviluppi in qualche modo hanno messo gli outsider tradizionali, come noi del Ministero, in una posizione strana e inedita. La codardia della Camarilla verso la Seconda Inquisizione ha conferito un sacco di legittimità al Movimento Anarchico, e ha unificato il loro territori in maniera più efficace di qualunque cosa avrebbero potuto fare da soli.

O forse dovrei dire "i nostri territori". Non ho mai pensato a me stesso come a un Anarchico, ma può darsi che lo sia diventato. Quello di cui sono sicuro è che, con l'intensificarsi del pericolo della Seconda Inquisizione, chi come me viene da fuori non troverà rifugio nella Camarilla. Per quanto sembri strano, sospetto che avrei più possibilità con al

mio fianco i teppisti Anarchici.

E per quei teppisti, questa è solo la conferma di ciò che già sapevano: non puoi fidarti del potere. E non puoi fidarti neppure delle storie che si raccontano sul Conclave di Praga.

Pensaci: davvero degli anziani Ventru e Brujah, amici da secoli, smetteranno di cospirare assieme? Davvero il Reggente Tremere ripudierà la sua amante segreta Brujah solo per via di uno scisma politico? Probabilmente no. Questa è sempre stata la regola della politica ad alto livello: le regole si applicano ai giovani e non ai vecchi. Per gli anziani le sette sono solo un altro strumento da usare nei giochi in cui muovono il resto di noi come pedine.

A volte, puoi intravedere questo fatto quando incontri i veri potenti della nostra sanguinosa specie. Ho passato più tempo di molti con tali augusti personaggi, e rimango ancora sorpreso della nonchalance con cui una Principessa Camarilla può trattare i sacri dettami della sua setta, se a infrangerli è un amico e non un vassallo.

Bene, basta con la politica. Molti Anarchici si faranno prendere dallo spirito della rivoluzione e finiranno per rimanerci secchi.

Forse riusciranno a ottenere qualcosa, forse no. Intanto, quelli come me hanno la perfetta opportunità di sfruttare il caos, e perseguire i loro veri fini al di là della comprensione delle sette. ■

– Hesha Ruhadze, cercatore di sapere del mistero

Cammina tra Noi

Dee: Ora che sei un vampiro, dovresti vestirti come tale.

Freya: Cosa intendi? Come ci si veste da vampiro?

Dee: Sai Fondotinta bianco. Capelli neri. Calze a rete. Una maglietta dei Misfits.

Freya: Stai indossando una t-shirt enorme con sopra la tua faccia. Sembri la sorellina zozza di qualche degenerato rapper bianco.

Dee: Certo. Ma secondo te chi mi conosce direbbe mai che sono un esempio?

Freya: No.

Dee: Esatto. Sei stata portata nella notte. Ora devi abbracciare l'hashtag vamplife.

Freya: Sono Crepuscolare. Non sono stata "portata nella notte".

Dee: Come ti pare. Sei un vampiro. Un succhiasangue. Non fare finta che non sia così'.

Freya: Non sto facendo finta. Quindi cos'e' che devo abbracciare?

Dee: Il lifestyle vampiro.

Freya: E cosa sarebbe?

Dee: Beh...

ILLUMINAZIONE NEL SANGUE

PRESENTATORE: i dettagli sugli eventi della scorsa notte nel quartiere Friedrichshain di Berlino sono ancora scarsi, ma i resoconti iniziali parlano di grandi violenze. Al momento sono state confermate almeno quattro morti, ma le autorità hanno avvertito che il numero potrebbe salire con la perlustrazione dell'area.

Passiamo la linea a Carol, che sta parlando con uno dei primi soccorritori.

INTERVISTATRICE: È sorprendente che solo ora si stia scoprendo la portata della catastrofe. La scorsa notte non sono state ricevute chiamate dalla zona?

PRIMO SOCCORRITORE: È per questo che l'incidente è così strano. Non ho mai visto niente del genere. È stato come uno scontro tra bande, ma in segreto. Questa gente deve essere morta letteralmente a pochi metri da una strada affollata, nella quale procedeva la normale vita notturna.

INTERVISTATRICE: Una violenza su questa scala è estremamente inusuale per Berlino.

PRIMO SOCCORRITORE: Mai vista! Insomma, la gente muore... ma non così.

INTERVISTATRICE: Tutti quelli con cui ho parlato hanno detto la stessa cosa. Si tratta di un nuovo genere di violenza, e le sue cause rimangono un mistero.

– Segmento di una trasmissione di Sky News.
13 aprile 2017. 1205 PM.

[COMMENTO: Sai, quando hai lavorato come Arconte della Camarilla, prima di diventare Anarchico... Non è una cosa che vuoi vedere al telegiornale.]

La polizia rivela nuovi dettagli sulle morti di Friedrichshain

BERLINO / AP: La polizia di Berlino ha rivelato nuovi dettagli emersi durante l'indagine sulle morti nel quartiere di Friedrichshain, la scorsa primavera. Una misteriosa catena di eventi nella vita notturna di Friedrichshain ha portato a 24 morti confermate e una gran numero di persone ricoverate per cause che vanno dall'overdose all'anemia acuta. L'incidente ha avuto luogo il 12 aprile 2017, ma l'inchiesta ha subito ritardi e battute d'arresto dovute a casi di corruzione nella polizia di Berlino. In una dichiarazione rilasciata questa mattina, la polizia attribuisce molta della violenza alle conseguenze imprevedibili di una nuova droga, che tra gli effetti collaterali stimolerebbe l'aggressività. La nuova sostanza veniva venduta in strada con il nome di "sanguine".

[COMMENTO: Male, molto male. La violazione della Masquerade è quasi palese. Se non se ne accorge, la SI è cieca, sorda e stupida.]

Le prime reazioni dei media tedeschi alla dichiarazione sono state critiche. La teoria della droga non riesce a spiegare la presenza dei corpi più vecchi trovati nella zona durante le perquisizioni seguite all'incidente. Alcuni hanno più di dieci anni. Il caso è stato intorbidito da strani incidenti, tra cui diversi decessi di persone in custodia alla polizia. L'inchiesta su queste morti non si è ancora conclusa, ma sono trapelati

bizzarri dettagli quali corpi in avanzato stato di decomposizione ritrovati nelle celle.

[COMMENTO: O mio dio. È sempre peggio. Di sicuro dobbiamo aspettarci un'invasione della SI.]

C'è chi nel Bundestag tedesco sta chiedendo un'inchiesta neutrale sull'affare Friedrichshain, condotta da agenti esterni alla polizia di Berlino.
(26.7.2017.)

Un commento su un gruppo Facebook di cultura urbana Berlese, datato 22 ottobre 2017:

La polizia sta mentendo. Lo so, io c'ero. Ho visto un uomo fatto letteralmente a pezzi da un branco di lunatici fuori di testa. Lo stavano mordendo.

Non ho mai visto niente del genere. Era assurdo. Ho raccontato tutto ai poliziotti che mi hanno interrogato. E non sono stato l'unico! C'erano altre persone, testimoni. Ho visto altri commenti su questo episodio, ma i notiziari non ne parlano.

[COMMENTO: Qui deve essere stato quando la cittadinanza ha letteralmente fatto a pezzi il Principe di Berlino. Si può sicuramente dire sia l'equivalente per la Camarilla di ciò che è successo a Nicolae Ceaușescu. Un sacco dei Fratelli più svegli hanno iniziato a lasciare la città al primo sentore di rivoluzione, ma il Principe pensava di poterla controllare fino all'ultimo. Alla prossima rivoluzione Anarchica in una città della Camarilla, molti Fratelli si ricorderanno di Berlino.]

L'inchiesta su Friedrichshain passerà a una task force internazionale

Berlino / AP: Le ultime rivelazioni sulla cattiva gestione dell'inchiesta relativa alle morti di Friedrichshain, e sui collegamenti con il crimine organizzato, hanno portato alla creazione di una nuova task force internazionale, coordinata dall'Interpol. La polizia di Berlino cesserà immediatamente le indagini e consegnerà tutto il materiale alla nuova task force. Allo stesso tempo, l'inchiesta interna sul ruolo della polizia di Berlino è stata interrotta. Le morti di Friedrichshain hanno causato diversi scandali in Germania, che hanno coinvolto politica, polizia, paradisi fiscali e persino lo sviluppo urbano. (1.12.2017)

[COMMENTO: Ecco cosa succede quando la polizia dei mortali inizia a cogliere i meccanismi della società dei Fratelli. Devo smettere di dire "Fratelli" ora che non sono più nella Camarilla?]

Estratto della trascrizione di un interrogatorio della polizia, avvenuto la notte del 13 aprile 2017:

SOSPETTO: Non mi interessa chi siete.

Sbirri, Camarilla, Inquisizione. Vaffanculo tutti. Sapete cosa mi ha fatto lo Sceriffo? Mi ha fatto uccidere mia moglie e i miei figli perché erano un rischio per la Masquerade. Ha ucciso una mia amica perché non voleva uscire con il Primogenito. Una volta mi ha strappato gli incisivi perché mi ero nutrito nel posto sbagliato. E poi mi ha preso in giro per come parlavo. Fai così abbastanza a lungo, e la gente smette di preoccuparsi per la propria sicurezza. O per la propria sopravvivenza. Vogliono solo distruggere tutto. Quindi se non vi dispiace ho finito di parlare. Ho sentito che mi aspetta una cella con una finestra che dà a est...

[COMMENTO: Siamo fottuti, non c'è dubbio. Ci sarà sempre qualcuno pronto a dire che questa è solo l'ennesima prova del fatto che gli Anarchici non sappiano gestire una città. Ma è una cazzata. Ogni Principe che Berlino abbia mai avuto, legittimo o meno, da Gustav Breidenstein in poi, è stato un sadico animale a cui il potere era andato alla testa. Alla fine la gente non ne può più. Questa catastrofe è solo un sintomo. Il problema è la Camarilla. Ora lo capisco.]

Nessun Principe Nessun Caino

**SALVADOR GARCIA,
UNO DEI FONDATORI DELLO STATO LIBERO,
SPIEGA LE BASI DELLO STILE DI VITA ANARCHICO**

Ecco cosa troverai in un sacco di territori Anarchici. Ognuno è unico, ma ci sono alcuni punti comuni.

Vita Semplice

Molti pensano che io disprezzi gli Anarchici che non lottano attivamente, ma ciò non potrebbe essere più lontano dalla realtà. In molti modi, loro stanno già vivendo nel mondo che cerchiamo di costruire. Fanno quello vogliono, liberi dall'interferenza della Camarilla.

Tante gang di Anarchici in tutto il mondo si basano su uno stile di vita semplice. Vuoi stare assieme ai tuoi amici. Loro aiutano te e tu loro. Cacciate, magari gestite un bar o un nightclub. Fate festa, vi divertite, vi godete i vantaggi della non vita.

Non c'è niente di sbagliato in questo! Quando viene fuori qualche problema, non è per colpa di questi succhiatori.

Le Gang

È la prima cosa che viene in mente ai Fratelli della Camarilla quando pensano a noi. Gang di biker vampiri o crew hip hop di succhiasangue. Nel Libero Stato ci sono gruppi di surfer notturni e ragazzini non morti senza casa che hanno portato il concetto di stalker di celebrità a un nuovo livello.

Normalmente ogni gang controlla il proprio territorio. Potrebbero essere guidate da un leader, ma non sempre. La struttura di una gang è un problema interno. Molti fanno rivendicazioni territoriali un po' troppo ambiziose, e il risultato sono le frequenti guerre tra bande. È la libertà che fa il suo corso.

La Camarilla e la Seconda Inquisizione possono metterci molto tempo a notare una gang di biker Anarchici. Hanno una presenza nel web insignificante, e a prima vista il loro comportamento è indistinguibile da quello di un comune gruppo mortale. La Camarilla tende a muoversi lentamente e, dal loro punto di vista, il territorio e l'identità di una gang Anarchica cambiano continuamente.

Le Cellule

Gli Anarchici più seri, specialmente quelli politicamente attivi che vivono in territori pericolosi, si organizzano in cellule. Queste ricordano la struttura di un'organizzazione politica o criminale clandestina, come le Brigate Rosse italiane negli anni '70 e '80. Gli aspetti fondamentali di una cellula sono la sicurezza e il controllo delle informazioni. Prendi le giuste precauzioni, cambi nascondiglio regolarmente, e contatti le altre cellule solo coi protocolli prestabiliti.

Probabilmente non è strano che i succhiatori delle gang tendano a morire molto più di quelli nelle cellule, anche se questi ultimi svolgono attività più pericolose.

È bene ricordare che la maggior parte dei domini accoglie più tipi di organizzazione. Ci può essere una gang di motociclisti e una cellula rivoluzionaria nello stesso territorio.

Gli Altri

Molti Anarchici non rientrano in queste categorie. Alcuni territori ospitano un solo potente succhiatore, in altri vari succhiasangue borghesi fanno finta di

poter continuare a vivere le loro vite come avvocati e dottori. Alcuni fondano dei culti incentrati sulla loro persona. Ogni città Anarchica ospita qualche strano e nuovo fenomeno vampirico che non ti saresti mai aspettato di trovare.

Il Libero Stato

Il Libero Stato comprende la totalità dei territori Anarchici in tutto il mondo. Ovunque la Camarilla viene abolita e gli Anarchici hanno mano libera, la nostra specie può vivere in pace e prosperità. I territori dello Stato Libero sono organizzati in una dozzina di modi differenti, ma c'è un chiaro punto in comune: il governo di un singolo individuo è raro, perché viene troppo spesso associato ai Principi della Camarilla. A volte la città è amministrata da un Consiglio Rivoluzionario centrale, ma anche questo è inusuale. È più comune che un territorio del Libero Stato sia un'anarchia composta da domini più piccoli. Non è regolata o controllata, ma si trova in uno stato di transizione permanente.

A volte si riesce a unire i vari capi delle gang sotto la stessa bandiera, ma è difficile senza la presenza di un pericolo esterno, come un'invasione della Camarilla.

I Baroni

In molti domini Anarchici troverai una cosa chiamata Barone. Il titolo in origine è stato usato ironicamente da Jeremy McNeil per descrivere i leader del Movimento, ma col tempo ha assunto più sfumature e connotazioni. Comunque, nel suo significato basilare, un Barone è un forte Anarchico che controlla un territorio e esercita autorità su quelli che ci vivono.

Uno dei tipi più comuni di Barone, corrispondente all'uso originale del termine nel Libero Stato di California, è un succhiatore che controlla un quartiere o anche solo un palazzo. Potrebbe essere il capo di una banda che regna col pugno d'acciaio o un rappresentante pubblico privo di reali poteri. Il punto è che puoi avere molti di questi Baroni in una città.

L'altro tipo comune di Barone controlla una città intera da solo. Un autocrate locale, con un'inquietante somiglianza a un Principe. Questo tipo di Barone tende a suscitare sospetti di collusione con la Camarilla, e a venire considerato una specie di capobastone. Il fatto che in certi territori della Camarilla con una popolazione Anarchica ciò sia apertamente

ammesso non aiuta. Alla Camarilla piace far gestire la repressione a qualcuno che nominalmente rappresenta la popolazione oppressa. Secondo questo modello, il Barone Anarchico in effetti è un agente della loro volontà.

La Difesa

Ecco un classico della Camarilla: prima fanno del loro meglio per sabotarci e riempire i nostri territori di agitatori e voltagabbana. Poi puntano il dito su tutti i problemi e dicono che sono una prova che il nostro sistema non funziona. È per questo che ogni dominio Anarchico deve pensare alla propria difesa.

La ragione per cui molti domini Anarchici sono sorprendentemente severi è la sicurezza. I tradizionali crimini della Camarilla, come la creazione di una progenie illegale (che in molti territori Anarchici non è neanche un crimine) vengono puniti in maniera molto leggera, mentre tradire la causa e passare alla Camarilla può portare all'esecuzione.

Quando si arriva alla guerra capirai perché mi piacciono le gang. Può darsi che siano apolitiche, ma capiscono quando il loro territorio è minacciato e combattono con un coraggio che non vedrai mai tra i codardi della Camarilla.

Gli Emissari

Una grande città può avere cinque gang, un paio di cellule e un po' di Anarchici di vario tipo. Magari ci sono tre diverse città Camarilla che confinano con un territorio del Libero Stato. Questo significa un grosso lavoro diplomatico. Le bande mandano i loro emissari alle altre bande, la Camarilla manda emissari agli Anarchici, diversi gruppi Anarchici in competizione tra loro mandano emissari alla Camarilla.

Quello che sto cercando di dire è che ci possono essere un sacco di emissari in una Città Libera, specialmente in tempi di Seconda Inquisizione, quando tendenzialmente è meglio mandare un negoziatore anziché parlare al telefono.

Lo Spazzino

Ora arriviamo alla parte davvero spiacevole. A volte si sviluppa un'epidemia incontrollata di vampiri che se ne vanno in giro ad Abbracciarne altri prima di capire davvero che cosa sono. O magari un'intera gang decide di tradire e denunciarci tutti.

Qualunque sia la situazione, in certi casi bisogna ammazzare della gente e non c'è tempo per discute-

re. Lo Spazzino è una posizione non ufficiale. Viene assegnata a un succhiatore potente, qualcuno politicamente non attivo e che possibilmente non faccia parte di alcuna gang o cellula. Durante una crisi, questa persona viene chiamata per fare morti finché il problema non scompare.

È un compito ingrato, che spesso ti lascia socialmente isolato.

Le Spie

Alla Camarilla piace pensare di essersi infiltrata in mezzo a noi e di sapere tutto quello che c'è da sapere sul Movimento. Quello che per definizione non riescono a capire è che anche noi ci siamo infiltrati tra di loro, e spesso non abbiamo neanche dovuto impegnarci per farlo. La semplice verità è che le città della Camarilla dove gli anziani maltrattano regolarmente i propri infanti sono piene di giovani vampiri che ci passano informazioni. Questa è la tipica spia Anarchica in una corte della Camarilla: qualcuno che vuole recuperare un po' di dignità lavorando contro i propri padroni.

A volte esageriamo e mandiamo un Anarchico con più esperienza in una città della Camarilla come parte di un'operazione, ma è raro. La nostra forza consiste nell'essere un Movimento, non un gruppo paramilitare.

Sovrappopolazione e Spauracchi

Quasi tutti i domini Anarchici sono sovrappopolati, ma tendono anche ad avere un ricambio della popolazione vampirica molto veloce. Si parla raramente del fatto che il tasso di degenerazione tra gli Anarchici appena Abbracciati sia alle stelle. Una percentuale significativa della nostra specie soccombe alla Bestia nei primi mesi di non vita. Sospetto sia più raro nei territori della Camarilla, per la stretta supervisione a cui sottopongono i loro infanti, ma per noi è un buon monito sul fatto che i nostri metodi non siano perfetti quanto vorrebbe la nostra propaganda. Alcuni Baroni formano speciali task force per occuparsi di questi così detti Wight, ma la maggior parte dei domini si aspetta che ogni succhiatore sia responsabile dei propri infanti problematici. Dopo tutto, niente attrae l'attenzione della Seconda Inquisizione come un cadavere scatenato in cerca di sangue.

Le Arringhe

La mia parte preferita della cultura Anarchica è l'invettiva. In molte città le arringhe, spesso organiz-

zate dai Brujah, sono diventate universali e aperte a tutti gli Anarchici. Sono come le serate politiche con il microfono aperto, dove tutti hanno la possibilità di dire quello che vogliono. La forza in un'arringa si stabilisce dalla capacità di convincere gli altri del tuo punto di vista. La gente preferisce chi ha il carisma e l'eloquenza per sostenere un dibattito.

Lo adoro. Ecco cosa significa essere un Anarchico: infiammare la folla con le parole giuste, o scendere dal palco tra i fischi con quelle sbagliate. ■



Vagabondi del Sangue

Sei appena arrivato in una nuova città. Vai a incontrare il Principe come un bravo piccolo succhiatore. Ti presenti e chiedi il permesso di cacciare nel suo dominio.

Questo è un momento cruciale. Devi dire qualcosa al Principe, ma il problema è che Principi diversi rispondono a cose diverse. Non puoi usare sempre la stessa storia. Hai fame e devi cacciare. Non puoi rischiare di metterti nei guai con lo Sceriffo. È necessario che il Principe ti creda.

Lo guardi negli occhi. In quell'istante, devi intuire la risposta corretta e cominciare a parlare.

Non è un caso che molti degli Anarchici che vivono sulla strada siano dei grandi bugiardi. Dobbiamo diventare bravi a mentire. L'alternativa è fare la fame o essere uccisi da uno Sceriffo per bracconaggio.

Quindi... come si fa? Lascia che zia Juniper ti spieghi come gira il mondo.

Il Topo di Campagna e il Topo di Città'

Dicono che i succhiatori farebbero meglio a rimanersene in città. Suppongo sia vero, se sei una mezzasega che non sa come sopravvivere sulla strada. E, onestamente, non c'è vergogna nell'essere deboli. Se non ce la fai, è meglio se rimani vicino al tuo gregge e al tuo Elysium.

Alcuni di noi non apprezzano particolarmente l'autorità, le regole e le tradizioni. Se per te è così e sai prenderti cura di te stesso, abbandona la vita del succhiatore sedentario e intraprendi l'eccitante esistenza del succhiasangue vagabondo. La zia Juniper vive nella sua roulotte da qualche decennio ormai, e non è una brutta vita.

Passo da un posto all'altro, città dopo città, e quan-

do le cose si mettono male, taglio la corda.

Ad aiutarmi c'è il fatto che la maggior parte dei succhiatori, sia Camarilla che Anarchici, non sono davvero in grado di concepire cosa significa vivere liberi. Pensano che i grandi spazi aperti tre le aree urbane siano pieni di lupi mannari o cose peggiori. E certo, in qualche caso è vero. Ma impari a conviverci.

Quindi, cosa racconti al Principe subito dopo essere arrivato nel suo dominio? Devi avere un motivo, e non gli piacerà se dici come stanno davvero le cose: che sei un vampiro barbone senza dimora e che te ne vai in giro in macchina vivendo costantemente di ciò che cacci di frodo.

Per quanto sembri incredibile, a un sacco di Principi della Camarilla piace pensare di essere brave persone. Cerca di ingraziarteli con una storia commovente. Sei un povero neonato della Camarilla, la tua città è stata conquistata dalla terrificante marmaglia Anarchica.

“La prego, signore. Se solo potessi cacciare per qualche notte riuscirei a rimettere assieme la mia vita! Dopo non la disturberò più!”

Il problema è che alcuni Principi odiano la debolezza. Non ci pensano due volte a far giustiziare qualcuno che considerano inutile. Usa l'approccio opposto: sei un partigiano della Camarilla, un leale neonato impegnato in una guerra personale contro la terribile minaccia della rivoluzione Anarchica. Fai la parte del duro, inventati un po' di compagni morti e sei a posto. Se proprio vuoi esagerare, inventati un'atrocità. “Gli Anarchici hanno ucciso il mio sire, l'uomo più nobile che abbia mai incontrato. Nobile quasi quanto lei, signore. Quella notte, la mia vecchia vita è terminata ed è cominciata la mia guerra.”

Nei territori Anarchici devi vedere come butta. A volte la gente è ospitale e non ci sono problemi.

Raccontagli le tue migliori storie di viaggio e caccia finché vuoi. Alcuni Baroni però sono quasi peggio dei Principi. In quel caso ritira fuori la storia. Ricordati solo di raccontarla a parti invertite.

“La prego signore, la Camarilla ha assassinato il mio sire, l'individuo più nobile che abbia mai conosciuto...”

Sacchi per Cadaveri

Sei già un cadavere, quindi dormire in un sacco non è poi così male. Giusto?

Quando vivi fuori dai confini della città, avere un posto dove dormire è la tua preoccupazione principale. I sacchi per cadaveri sono pensati per tenere fermi i corpi, quindi sono una buona misura di sicurezza.

Alcuni succhiatori nomadi hanno un approccio al sonno piuttosto hardcore. “Dormi nel fango lungo il fiume” dicono. “Dormi in una fogna.”

Devo essere onesta, non fa per me.

Certo, è sicuro, ma io voglio un letto. Anche se si trova in una roulotte coi vetri oscurati, il mio è un bel letto.

La roulotte funziona perché zia Juniper ha con sé i propri ragazzi.

Certo, sono assuefatti al sangue, ma molto leali. Se non hai qualcuno che si prende cura di te, la paranoia può salvarti la vita. A questo punto dirò una cosa che all'inizio potrebbe non avere molto senso per te: evita gli edifici.

“Ma... zia Juniper, certamente per me è più sicuro dormire in una casa. Servono a quello!”

Capisco cosa dici. Ma non è più sicuro. Sei in una stanza d'albergo. La donna delle pulizie apre la porta, la luce del sole riempie la stanza e tu diventi un tizzone.

Ti intrufoli in casa di qualcuno per dormire, ti vedono che stai scassinando, chiamano la polizia e la SWAT arriva a guardarti prendere fuoco.

Questi sono esempi reali, per altro. Non si può separare la gente dagli edifici e, per dormire al sicuro dovresti evitare la gente. Nascondi il tuo cadavere da qualche parte dove non guarderà nessuno. Magari non una fogna perché fa schifo, ma un buon posto segreto.

Ovviamente, dopo aver vissuto così per molto tempo, puoi formare una rete di rifugi sicuri. È una buona scelta se hai la disciplina per portarla a termine. Troppo lavoro per zia Juniper...

Vita da Vampiro

La cosa grandiosa di questa vita è che devi cacciare davvero. Nessun cazzo di “gregge”. Nessuna fonte fissa di sangue. Niente telefonate ai vecchi ex di quando eri umano perché i tuoi ultimi tre tentativi di cacciare non hanno avuto successo. E certamente nessuna di quelle cagate feudali della Camarilla dove hai diritto a un tributo di sangue o qualcosa del genere.

No, sei un mostro non morto che caccia nella notte. Niente piani, solo la bellezza e il terrore del momento.

Un piccolo avvertimento: se sei uno di quei succhiatori moderni che non sanno come cacciare davvero, zia Juniper non può aiutarti. Se vuoi vivere sulla strada devi sapere come procurarti il sangue. È così che funziona.

So che finirai per cacciare di frodo nei domini degli altri, ma ti consiglio di evitarlo. Segui le regole, vai dal Principe, usa la storia di cui abbiamo parlato. Se però decidi per il bracconaggio, pensa a dove la gente del posto si nutre e poi vai da qualche altra parte.

Non andare per il sottile. Se sei a una pompa di benzina, caccia alla pompa di benzina. Per un bracconiere, la velocità è al di sopra di qualunque altra considerazione.

Il vero divertimento è cacciare in campagna, in zone che i succhiatori della Camarilla non visiteranno mai. È qui che un vampiro diventa un vampiro.

Arrivi in una cittadina da qualche parte in Ohio o Tennessee. Niente Principe, niente Sceriffo. Nessun barone, nessun dominio. Solo te e una città piena di prede che si preparano per la notte. Spesso la Masquerade non è un gran problema, e occuparsi della polizia è facile.

O magari invece reagiscono. Un contadino ti sorprende mentre squarci la gola di sua figlia e ti riempie la faccia di piombo. Fa parte del brivido. A zia Juniper piacciono le prede vivaci. È questa la vera caccia. Niente complicazioni urbane, solo cacciatori e prede. È per questo che ne vale la pena.

Mendicare gli Avanzi

E che succede se è andato tutto storto? Sei hai perso il tuo denaro, non hai una macchina, e sta per sorgere il sole? In quelle situazioni devi capire che a volte sulla strada bisogna accettare cose terribili. Una volta, zia Juniper era in una brutta situazione. Aveva perso i suoi fattoni di bell'aspetto e non conosceva la zona.

A un paio d'ore dall'alba ero a una pompa di benzina alla disperata ricerca di un giovanotto che mi portasse a casa, in modo che potessi ucciderlo e chiudermi nel suo bagno. Invece passò di là una gang di sei motociclisti della Feccia, tutti vestiti di pelle e con l'aria da duri. Ho attaccato bottone e ho lasciato che proiettassero su di me tutto quello che volevano. Ecco un piccolo trucco che puoi imparare da zia Juniper: sei hai l'aspetto giusto, alla gente non interessa chi sei. Non hai bisogno di mentirgli, perché si inventeranno la storia da soli e tu non dovrai fare altro che stare al gioco.

Avrei dormito nel loro rifugio. Mentre se ne stavano andando, saltai in sella e mi guardai attorno. C'era un uomo legato dietro a una delle moto.

Un succhiatore di città, terrorizzato.

Lo trascinarono per la strada, la sua pelle triturrata che lasciava una traccia sanguinolenta sull'asfalto. Per quando eravamo arrivati alla locanda che usavano come posto per dormire era già mezzo morto. Lo lasciarono sul tetto ad aspettare il sole.

A zia Juniper non piace la crudeltà inflitta a qualcuno che non può difendersi. Puoi fare male a qualcuno, ma devi farlo onestamente.

Sai cosa ho detto a quella Feccia? Assolutamente niente. Ho dormito al sicuro mentre quell'uomo bruciava sul tetto. ■

– Juniper, anarchica che vaga per il midwest americano



SANGUE DEL REDENTORE

Stanotte ci occuperemo di Levitico diciassette. “Se un uomo della casa d’Israele, o uno degli stranieri che abitano in mezzo a loro mangia qualsiasi genere di sangue, io volgerò la mia faccia contro la persona che avrà mangiato del sangue, e la eliminerò dal mezzo del suo popolo.”

Parole terrificanti per un vampiro? Molti della nostra specie leggono questo passaggio e capiscono che Dio ha volto la sua faccia contro di noi. Siamo dannati e dobbiamo camminare sulla terra sotto una maledizione. Condannati da Dio, la nostra fonte di sostentamento un affronto al suo ordine divino.

Non temete! Dio ha un piano per ognuno di noi. Per trovare le risposte, dobbiamo guardare alla Sua parola. Vediamo cosa dice davvero Dio nel Levitico.

“Se un uomo qualsiasi della casa d’Israele scanna un bue, un agnello o una capra dentro l’accampamento o fuori dell’accampamento e non lo conduce all’ingresso della tenda di convegno, per presentarlo come offerta al Signore davanti al tabernacolo del Signore, sarà considerato come colpevole di spargimento di sangue.” Vedete? Per Dio il sangue è sacro. Non vuole che venga sprecato, è per questo che lo spargimento di sangue è un crimine, tranne quando serve a onorarlo. Perché Lui dice: “Poiché la vita della carne è nel sangue. Per questo vi ho ordinato di porlo sull’altare per fare l’espiazione per le vostre persone.”

Il sangue è la vita!

A cosa serve il sangue di un uomo mortale?

Come sacrificio! L’uomo mortale si redime versando sangue sull’altare, il suo e quello di altri.

Chi riceve il sacrificio? Noi! Queste povere anime possono morire tranquille nel conforto delle nostre braccia, sapendo nei loro ultimi momenti che i nostri corpi trasformano il loro sangue in un sacrificio gradito a Dio! Ogni volta che prendiamo all’altare il sangue di un mortale, noi gli doniamo la redenzione. Siamo gli strumenti di Dio sulla terra, e il nostro compito è portare la sua grazia e salvezza!

Guardate i membri della congregazione che hanno assaggiato il sangue. I mortali le cui labbra brillano del rosso sangue del redentore. Si inginocchiano nel fervore della loro fede, sostenuta dallo stesso sangue di Cristo. Ecco per chi ha sofferto Cristo: per noi! Per il nostro compito! Cristo ha dato la sua vita e il suo sangue in modo che potessimo portare salvezza a tutte le genti del mondo. Noi siamo strumento di libertà dal peccato originale. Questa è la vera origine della nostra razza: ci è stato dato il sangue di Cristo e siamo stati trasformati in esseri superiori. Quando un mortale beve da noi, accetta Cristo nel suo corpo, e Cristo lo guiderà.

Il sangue è la vita.

Infine, osservate i vampiri tra di noi. Vampiri! Una parola dal suono malvagio, che nasconde una tale grazia. Guardate questi bellissimi angeli che hanno dedicato la loro vita a spargere la pietà di Dio. I nostri limiti non sono una maledizione! Sono una benedizione invece, perché la necessità di camminare nella notte ci mantiene umili.

Ecco un esempio della saggezza di Dio: così tanti



della nostra specie hanno rifiutato il loro vero proposito. Avrebbero dovuto abbracciare l'umiltà offerta dalla nostra maledizione, ma invece si sono dedicati a negare il suo regno!

Ascoltate le mie parole, poiché zampillano dal sangue di Gesù Cristo. Guardate il sangue che cola dai miei polsi! Questo è il suo sangue, il suo marchio! Mentre scorre lungo le mie braccia e cola sul pavimento, chiunque si inginocchierà umilmente a berlo sarà benedetto! Venite avanti, inginocchiatevi, bevete, sacrificate il vostro sangue sull'altare, segnatevi con la sua vermiglia perfezione!

Vedo lo spirito santo che si muove tra di voi! Strappate la carne l'uno dell'altro per arrivare alla salvezza che scorre nelle vostre

vene! Prostratevi di fronte ai discepoli di Dio sulla terra! Permettete a un angelo oscuro di toccare il vostro spirito e il vostro corpo!

Il sangue è la vita!

Pensate a Numeri ventitré: "Ecco un popolo che si leva come una leonessa e si alza come un leone; egli non si sdraia prima di aver divorato la preda e bevuto il sangue delle sue vittime."

Quel popolo è il nostro popolo! Ecco il messaggio di Dio: "Non li maledire, ma non li benedire neppure!"

Non siamo qui per essere giudicati da Dio. Noi siamo Dio, messaggeri e Pastori, per mettere in atto la volontà divina. Il nostro sangue ci conduce infallibilmente e ci mantiene sul cammino della giustizia. Finché ascoltiamo la voce del sangue

non possiamo errare.

Mentre giacete feriti e sazi, salvati o benedetti, considerate la vera natura di questa piccola comunità. Ci è stato fatto il dono più grande di tutti, ed è accaduto proprio qui, in questa città. Conosciamo la volontà di Dio, e siamo pronti a realizzarla qui sulla Terra, per aiutare tutte le genti a trovare salvezza e speranza nella redenzione.

Questo è il nostro grande compito. Inizia tra queste mura di legno, in questa cittadina, con questa gente attorno a voi: contadini, negozianti, minatori. Tutta brava gente.

Queste persone sono i primi sacrifici che ci daranno la forza di portare vera redenzione al mondo.

Dopo tutto, il sangue è la vita. Amen. ■





La Via del Parassita

Agata: Quindi in sostanza sei una tenia.

Rudi: Smettila di chiamarmi così. È molto offensivo.

Agata: Dico sul serio. Sei un parassita che infesta un corpo. Vivi all'interno di un organismo, prosperando a spese del tuo ospite.

Rudi: Sei troppo cinica su questo. Abbiamo un sacco di opzioni...

Agata: Forse la tenia non è l'esempio giusto. Hai presente il fungo dell'Amazzonia che infetta le formiche e inizia a controllarle?

Rudi: Prima sono una tenia e adesso un fungo. C'è un motivo per cui non piaci a nessuno, Agata.

Agata: Okay, ne ho una migliore. Sei un ormone. Una sostanza che si inserisce nelle normali funzioni del corpo, alterandone sottilmente le azioni.

Rudi: Mi sa che abbiamo un serio problema di comunicazione. Se vai dalla Camarilla, ti dicono che sei uno dei Fratelli, un'eterna società segreta di padroni occulti che guida l'umanità sul tortuoso cammino della storia. Se vieni da noi, ti diciamo che sei una tenia. O un fungo.

Agata: Pensavo che l'analogia dell'ormone non fosse male.

Rudi: Nessuno vuole essere un ormone. Non fare la stupida.

Agata: Parlami ancora così e ti uccido.

Rudi: [silenzio]

Agata: Andiamo, stavo scherzando! Perché la gente se la prende così quando minaccio di ucciderla?

Rudi: Non ti rispondo. Ma dobbiamo pensare al nostro messaggio. Dobbiamo dare alla nostra gente qualcosa in cui credere. Qualcosa che li renda fieri.

Agata: Io sono fiera di essere una tenia.

Rudi: Sei un succhiatore, un succhiasangue, un vampiro. Come me, vivi in mezzo agli umani. Non come un padrone occulto, stile Camarilla, ma come una di loro. Solo un po' diversa.

Agata: Adoro quando parli così. Mi fai sentire una ragazza vera.

Rudi: Non è poco, immagino.

L'ALBA DEL MILLENNIO DI SATANA

Nel primo articolo della sua serie Parassiti della Sottocultura, Chinasa Adeyemi intervista Karoliina Koski, Brujah e groupie di band black metal finlandesi.

Rituali di sangue e messe nere sataniche. La Finlandia ha il più alto numero di band metal per abitante di tutto il mondo, con 53,5 band ogni 100,000 persone. Al secondo posto, Svezia e Norvegia ne hanno solo 27,2. La scena metal, e specialmente quella black metal, sembra una scelta ovvia per un succhiatore che vuole occuparsi di sangue e blasfemia senza attrarre sospetti. O per lo meno, senza attrarre più sospetti di un qualunque satanista che brucia le chiese.

Karoliina Koski è una giovane vampira che da anni segue le band black metal su e giù per il paese in qualità di groupie.

La Politica di Satana

Prima di tutto devo farti una domanda scontata. Hai mai sentito il bisogno di comporre musica tua?

Sì, in effetti, quando ero ancora umana. Nei tardi anni '90. Avevo una band, o forse era più un progetto musicale solista, si chiamava Lilith's Satanic Flood. Non avevo vita facile, perché la scena è molto misogina. Ricordo che una volta mi sono pugnalata un braccio durante un concerto, e in seguito mi hanno accusata di aver fatto finta. Era tutto vero. Sono serviti dieci punti.

Questo era prima che diventassi una di noi?

Sì, assolutamente. Da umana ero molto più hardcore. Sai, sputare sangue sul pubblico ha senso solo se respiri ancora. Se sei un vampiro, lo ingoi.

Dopo l'Abbraccio come è cambiato il tuo ruolo nella scena?

Sono diventata molto più rilassata. Prima dell'Abbraccio volevo lottare per ottenere il mio spazio, ma dopo che ho capito le necessità della Ma-



DI: CHINASA ADEYEMI

squerade ho iniziato a tenermi più in disparte.

È semplice rimanere ai margini se sei una groupie, e la caccia praticamente è un problema che si risolve da solo.

Ad esempio, se vado nel backstage e qualche coglione inizia a palparmi, posso bere da lui lì e subito senza che nessuno alzi un sopracciglio, a meno che non mi metta a sfoggiare le zanne. Un po' di sangue e qualche morso fanno parte del territorio.

Credi ancora nel black metal?

Se glielo chiedi, un sacco di gente di dirà che il black metal è una questione politica. E che le band che lo negano sono dei perdenti venduti.

La lotta consiste in una visione satanista della guerra contro la religione in ogni sua forma, che porta avanti facendo musica, bruciando chiese e dissacrando cimiteri.

Hai mai dissacrato un cimitero?

Certo, quando ero ancora umana. Non ne sento più tanto il bisogno ora che bevo sangue per davvero.

Sangue che Scorre Lungo Le Pareti

Per quanto hai intenzione di rimanere nella scena?

Beh, sono un vampiro da quasi vent'anni. È un tempo molto lungo per non invecchiare. La gente sta iniziando a parlarne. Per fortuna, il trucco da cadavere nasconde la tua età abbastanza bene se ti travesti. Posso ancora andare ai concerti e i conoscenti non notano nulla. Sono un pro-

blema peggiore della gente che frequenti spesso. Se vedi qualcuno tutti i giorni, ti abitui al suo aspetto.

Ma perché rimani?

Ti racconto di un concerto a cui sono stata sabato scorso. Era in una cittadina vicino a Seinäjoki, con un pubblico piuttosto vario. Uno di quei posti dove gli abitanti vanno a tutti i concerti qualunque sia la musica, perché lì non succede mai nulla.

La band ha iniziato a suonare e il cantante tirava bottiglie di sangue al pubblico. La gente le ha aperte e ha iniziato a spruzzarsi sangue addosso, sulla band, sulle pareti... Due groupie che conosco si sono fatte dei tagli sulle braccia con un rasoio. Ho leccato il sangue dalla loro pelle. In molti posti sarebbe una rottura della Masquerade. Qui è quello che succede tutti i giorni.

Sembra perfetto.

Lo è! È stato piuttosto buffo, dopo il concerto sono andata nella caffetteria al piano di sotto e si poteva vedere il sangue che colava giù lungo i muri, per quanto ce n'era.

Cosa pensi del Sabbat?

I Black Sabbat? Musica da vecchi.

Il Dono di Satana

Se volessi adottare questo stile di vita fatto di sangue e satanismo, cosa dovrei fare?

Ci sono alcuni problemi pratici. La Finlandia è un grande paese vuoto e gran parte della scena vive di concerti fuori dalle città principali. Questo significa che devi viaggiare.

Attraversare il paese in mac-

china per seguire le band.

Va bene per tenere un basso profilo perché puoi cacciare ogni notte in un paese differente.

Devi anche abituarti a dormire in posti scadenti.

Ho passato più giornate nella stanza sul retro di qualche lurido bar di quante mi vada di contare. Inoltre non è una scena facile in cui entrare per uno sconosciuto. Certo, puoi iniziare a venire ai concerti, ma daresti nell'occhio. Per me è stato molto più facile perché tutti già mi conoscevano. Non sembravo fuori posto.

Sei mai spaventata dalla violenza nella scena? Quegli eventi sembrano piuttosto estremi.

[ride] No! Da umana ero troppo giovane e arrabbiata per spaventarmi.

E ora che sono un vampiro, in realtà è piuttosto liberatorio. Spesso caccio interpretando il ruolo della vittima, facendo credere a qualche tizio che può divertirsi a rompermi le palle.

Quando poi riesce a portarmi da sola in un luogo appartato, cambio il copione a sue spese.

È facile quando sai che, come vampiro, un singolo coglione ubriaco non è certo una minaccia.

Non ti senti in colpa a predare la tua scena?

Mai! I ragazzi dicono di voler portare sangue e distruzione in tutto il mondo. Non si rendono conto che, come vampiro, io sono molto più metal di quanto loro potranno mai essere. Quando mi nutro di loro, è un dono di Satana. ■

Chinasa Adeyemi è un'ex-giornalista nigeriana che sta cercando di adattare la propria professione alla Masquerade.



MORTE sul Tetto del Mondo

DI: CHINASA ADEYEMI

Nel secondo articolo della sua serie Parassiti della Sottocultura, Chinasa Adeyemi intervista l'ex-scalatore e Gangrel Antoni Morawski.

A prima vista, la sottocultura degli scalatori di alta montagna non sembra ideale per la nostra specie. Gli scalatori viaggiano un sacco e la maggior parte della scalata avviene durante il giorno. Le spedizioni spesso attirano attenzione mediatica, rendendo difficile mantenere la Masquerade.

Eppure, malgrado tutti questi problemi, Antoni Morawski ha pensato che non ci fosse ragione di abbandonare il suo stile di vita solo perché era diventato un succhiatore.

Abbraccio ad Alta Quota

Avevi avuto parecchio successo prima di diventare uno di noi, giusto?

Può darsi, avevo fatto molte delle arrampicate famose, dal K2 in avanti. La sola che non è mai riuscita è l'Everest. Ci ho provato due volte, ma le condizioni meteo non mi hanno aiutato. La cosa di cui sono più fiero in effetti è la somma di denaro che siamo riusciti a raccogliere per beneficenza con la nostra spedizione sui Monti Transartici. Lì ci sono delle salite meravigliose. Peccato sia così difficile arrivarci.

Stavi raccogliendo denaro per la ricerca sulla leucemia. Una cosa profetica visto quello che è successo dopo.

[ride] È vero! Solo pochi mesi dopo sono stato Abbracciato.

Com'è andato il tuo abbraccio?

Classico stile Ferino. Eravamo accampati sulle Alpi.

Ci riposavamo dopo una spedizione. Stavo sperimentando con la mia macchina fotografica, cercando di fare degli scatti in condizioni di bassa luminosità, quando un mostro mi ha attaccato, dilaniato, e trascinato in un crepaccio sul lato della montagna. Ero sicuro che sarei morto.

Ma non è successo.

No. Il mio sire mi ha fatto bere abbastanza sangue da curare le mie ferite e poi

mi ha Abbracciato. Ancora non so il perché. Non l'ho più vista. Come sai, questo è più comune tra i Gangrel che tra altri Clan. Il mio ritorno all'accampamento fu molto drammatico. Avevano organizzato delle squadre di ricerca, e io tornai a piedi, coi vestiti insanguinati, mentre pianificavano di estendere le operazioni.

Sangue di Qualità'

Ho sentito che il sangue umano ha un sapore speciale ad alta quota. È vero che è più buono?

Sì, assolutamente. Come sai, l'organismo compensa la relativa mancanza di ossigeno nell'aria. Questo significa che il sangue ha un sapore particolarmente ricco, che si impara ad apprezzare cacciando nelle comunità di alta montagna.

Non c'entra con le scalate. Puoi trovare la stessa cosa ovunque l'aria sia rarefatta.

Che mi dici degli altri aspetti del tuo stile di vita. Certamente deve essere difficile cacciare se sei sempre in viaggio con un piccolo gruppo di persone?

È difficile se non sai come fare. Essere un Ferino è un grande aiuto per sopravvivere nella natura selvaggia.

Mantengo ancora la mia identità mortale e spesso viaggio con le stesse persone che conoscevo in vita. Per quanto riguarda la caccia, essere in viaggio significa poter cacciare dalle diverse comunità con cui entriamo in contatto. Non bevo mai dai miei compagni, se non per ragioni culinarie.

Ma non ti arrampichi più con loro?

No. Ho inventato una storia su una ferita che rende difficile le scalate. Ora li seguo come membro dello staff di supporto. Il problema con le arrampicate è che in quanto succhiatore sono troppo bravo. Mi sembra poco sportivo. E ovviamente la luce solare ci brucia sulle montagne come da qualunque altra parte.

Durante l'ultimo anno hai introdotto il concetto di arrampicata notturna.

È vero. Probabilmente non potevo smettere del tutto. Cerco di concentrarmi più sull'esperienza e meno sulla sfida.

La Morte e la Masquerade

Parliamo della morte di Jean-Philippe Murielle. Sei stato accusato di aver messo in pericolo la Masquerade.

Giusto. Perché ho mantenuto la mia identità mortale e la storia è finita nei notiziari. Suppongo che sia ironico. Di solito quelli come noi finiscono nei guai per aver ucciso qualcuno, ma a me è successo perché volevo giocare a fare l'eroe.

Eravate entrambi in una spedizione che doveva scalare l'Eiger.

Sì. Conoscevo Murielle da molto tempo. Avevamo anche fatto un tentativo con l'Eiger quando eravamo entrambi agli inizi. Fu una delle mie prime scalate ad alta quota.

Come sai, il tasso di mortalità a questi livelli è circa il 10%, quindi non è raro che qualcuno perda la vita. La montagna si è presa dei miei amici sulle Alpi, in Nepal...

Questa volta come è successo?

Murielle è rimasto incastrato vicino alla vetta. Il tempo stava peggiorando ed era chiaro che non sarebbe sopravvissuto più di qualche ora in quelle condizioni, specialmente dato che la temperatura stava scendendo drasticamente. Ci chiamò alla radio e fu un momento molto toccante.

Ci chiese di portare le sue ultime parole ai figli. Non potevo sopportarlo.

Quindi ti sei arrampicato per salvarlo. La gente dell'accampamento non ha obiettato? Deve essergli sembrata un'idea folle.

Mi hanno detto che ero pazzo! E se fossi stato umano avrebbero avuto ragione. Ma non servì a nulla. Quando lo raggiunsi era già morto.

Devo chiedertelo, hai assaggiato il suo sangue?

Cerco di rimanere più umano possibile. Non credo in queste cazzate che si sentono sulla supremazia vampirica.

Non mi aspetto che tu capisca, ma non lo sentii come un atto predatorio. Era mio amico, e ora era morto. Volevo sentirmi in contatto con lui un'ultima volta. Quindi presi il suo sangue.

Cosa ti sei sentito quando i media hanno iniziato a chiamarti eroe per aver fatto il tentativo?

Stupido. Ammetto di aver inseguito la gloria quando ero in vita, ma forse da questo punto di vista diventare un succhiatore mi ha reso una persona migliore. ■

Chinasa Adeyemi è una scrittrice nigeriana che esplora i diversi modi in cui i non allineati se la cavano in un mondo sempre più frenetico. Il suo lavoro è distribuito esclusivamente a beneficio di un pubblico molto discreto.

La Bestia *al* Guinzaglio

DI: CHINASA ADEYEMI

Nel terzo articolo della sua serie Parassiti della Sottocultura, Chinasa Adeyemi intervista Janet e William Stoughton, Toreador e appassionati di petplay.

Noi succhiatori tendiamo a parlare della Bestia, e i Gangrel sono noti per la loro natura bestiale, ma la sottocultura fetici-sta del petplay porta la trasformazione in animale a tutto un altro livello.

Ho parlato con la coppia di San Francisco Janet e William Stoughton per capire in che modo la nostra specie può interagire con questa sottocultura sessuale.

Borghesi

Non molte coppie di vampiri che incontro hanno l'aria normale che avete voi.

Janet: [ride] Ammetto che siamo piuttosto borghesi.

William: Suppongo sia vero. Abbiamo cercato di rimanere attaccati alla nostra umanità, e il modo migliore è mantenere le apparenze.

La casa, il giardino...

William: Già. Penso serva a camuffarsi.

Eravate già una coppia prima di diventare succhiatori?

Janet: No. Non eravamo neanche imparentati, anche se siamo entrambi Toreador. Ci siamo incontrati dopo essere stati Abbracciati, e dopo che entrambi siamo scappati dai nostri sire nella Camarilla.

Siete in contatto con la società dei succhiatori di San Francisco?

William: No. Restiamo in disparte. Ci facciamo i fatti nostri.

Liberta' dalla Schiavitù

Parliamo di quello che fate. Cos'è il petplay?

Janet: Un sacco di gente pensa sia solo un fetichismo sessuale, e un po' lo è. Ma si tratta anche di uno stile di vita.

Non deve necessariamente entrarci il sesso. Consiste nell'interpretare il ruolo di un animale domestico, ad esempio un cucciolo.

Spesso si usano attrezzi che potresti associare a un contesto BDSM: museruole, code, tute aderenti.

Quindi chi di voi è il cucciolo?

Janet: [ride] Oh no, lo facciamo entrambi.

Entrambi? E come funziona?

William: Beh, possiamo anche farlo a casa, ma le migliori esperienze che abbiamo avuto sono state a degli eventi con una terza persona come dominante. Il padrone.

Janet: Si organizzano molte manifestazioni interessanti su questo tema.

Qui a San Francisco, in altre parte degli Stati Uniti, in Europa.

E lo fate coi mortali? O con altri della nostra specie?

Janet: Di solito con i mortali!

Cosa si prova a essere un vampiro che viene portato al guinzaglio da un essere umano?

William: [silenzio] Il punto è quello. Il punto è proprio quello.

Cani Rabbiosi

Capitano mai degli incidenti? Dopo tutto siete succhiatori.

Janet: Beh, a essere onesti abbiamo avuto due brutti incidenti. Nel primo, William era molto immerso nello spazio mentale di essere un cucciolo e il dom ha iniziato a provocarlo. William ha perso il controllo, povero caro.

William: È stato terribile. Non so cosa mi sia preso.

Cosa succede quando perdi il controllo in quella situazione?

William: Ho strappato le cinghie di pelle che mi legavano braccia e gambe e ho ucciso il dominatore.

Janet: Va tutto bene, caro. Era un vostro amico?

Janet: Sì, in un certo senso. L'avevamo conosciuto su Tumblr. Ho un blog che usiamo per postare delle nostre foto.

Come è stato l'altro incidente?

Janet: eravamo con una donna con cui non avevamo mai giocato prima. Ero da sola a casa sua, e all'inizio sembrava andare tutto bene. Abbiamo negoziato i limiti. Aveva del materiale fantastico, una tuta integrale da cagna per me, quel tipo di cose. Le piacevano molto il controllo e il bondage, quindi aveva lasciato William nella sua stanza dei giochi in cantina e mi aveva portato di sopra. Sai, come si porta fuori il cane.

All'esterno?

Janet: Già, nel giardino sul retro. È stato imbarazzante perché a lei piacevano i giochi con la pipì e non sapeva che fossi un vampiro. Voleva che facessi la pipì come un cane, ma ovviamente non potevo.

Capisco il problema.

Janet: Ma la cosa peggiore era che mancava poco all'alba. Avevo perso la cognizione del tempo. Non potevo davvero usare la parola di sicurezza perché ero imbavagliata, e quando ho provato col segnale di sicurezza lei lo ha ignorato. Immagino che fosse arrabbiata con me per la questione della pipì, ma le cose si mettevano male.

Sei sopravvissuta però.

Janet: Per liberarmi ho dovuto usare il Sangue. Ero nel panico e non l'ho fatto in maniera sottile. Era decisamente una violazione della Masquerade. Non sapevamo cosa fare quindi l'abbiamo uccisa.

Cani da Caccia

Un tema ricorrente in questa serie di articoli è stato l'uso di diverse sottoculture per procurarsi il sangue, ma non sono sicura di come essere un animale da bondage c'entri con quello.

William: Sta tutto nello scegliere il momento giusto. Non puoi cacciare mentre giochi.

Janet: Non è del tutto vero, William...

William: Certo, hai ragione. A volte un dominatore maschio mi forza a succhiargli il cazzo. Posso morderlo con discrezione... loro non hanno davvero la capacità di distinguere la sensazione di un pompino da quella del Bacio.

Quindi, se capisco bene, normalmente non cacciate facendo pompini come animali da bondage?

William: No. Di solito il momento migliore è dopo. Sai, quando il gioco è finito e stai condividendo le tue emozioni durante le coccole. La gente è nuda in quel momento, anche

spiritualmente parlando. Puoi mordere e nutrirti con grande amore e tenerezza.

È comunque un morso.

La gente tende ad accorgersene quando la mordi.

William: Vero. Per questo è meglio tenerne conto quando pensi alla tua personalità animale.

Personalità animale?

William: Come ti comporti quando sei un animale domestico. Puoi essere obbediente, volubile, impaziente, e così via. Se sei un vampiro, è meglio incorporare qualche leggero morso affettuoso. Così quando ti nutri non è una sorpresa.

Per voi è una cosa sessuale o c'entra solo con la caccia?

Janet: Questa roba non mi interessava per niente quando ero umana. Dopo essere diventata un vampiro, tutto questo parlare della Bestia mi ha reso molto ansiosa. Avevo paura di diventare un animale, o un mostro. Ma ho trovato il petplay molto rilassante dopo averlo provato. Mi sembrava di potermi fermare in quello spazio e non preoccuparmi di nulla.

Neanche del sole o della Bestia?

William: Beh, dopo aver ucciso il tuo dom ti senti sempre in colpa. Questo è chiaro. ■

Chinasa Adeyemi è una scrittrice nigeriana perennemente sorpresa dalla varietà di modi differenti che ci inventiamo per vivere le nostre non vite.

Le Notti di Vegas



Ero venuto a Vegas per lo stesso motivo per cui ci vengono tutti: fare festa e ubriacarmi. E magari perdere un po' di soldi ai tavoli da poker. Certamente non ero venuto qui per essere Abbracciato e diventare un vampiro, ma così va il mondo.

Ero assieme a un paio di colleghi di lavoro. Mi prendevano in giro perché non ci ero mai stato. Minacciavano di farmi sposare con una prostituta, e che mi sarei svegliato in una stanza d'albergo devastata da qualche parte, senza memoria di cos'era successo.

Alla fine ci sono riuscito senza il loro aiuto. La nostra prima sera siamo finiti in un nightclub chiamato Asylum. A miei amici non piaceva e se ne sono andati, ma io sono rimasto perché trovavo l'estetica goth piuttosto attraente. Bisogna apprezzare un posto che nel bagno mette Isola-

ted dei Chiasm in loop.

La seconda sera ero in coda all'Ufficio Licenze Matrimoniali di Clark County con Jeanette Voerman. All'epoca non me ne rendevo conto, ma Las Vegas è un gran posto per gestire la burocrazia coniugale se sei un vampiro che cerca di mantenere un'identità umana: l'ufficio è aperto fino a mezzanotte.

Amore Folle

Ho incontrato Jeanette la mia prima sera all'Asylum, sulla pista da ballo. Avevo capito di essere un po' fuori posto, quindi mi ero semplicemente tolto la camicia e fatto prestare dell'eyeliner da un tizio nel bagno.

Si capiva che era qualcuno dal modo in cui veniva trattata, ma avevo sniffato autostima in polvere per tutta la sera, quindi mi sentivo alla grande. Era bion-

da, bellissima e vestita come una scolaretta indecente. Ogni cosa che diceva era strana e inquietante, ma non mi importava perché avevo le sue tette in faccia.

L'ultima volta che vidi i miei amici fu quando andammo a pranzo dopo la prima notte. Mi chiesero cos'era successo e io non riuscivo davvero a spiegarglielo. All'inizio volevo solo scoparmi Jeanette, ma alla fine della serata le avevo chiesto di sposarmi.

La maggior parte della gente in fila all'Ufficio Licenze Matrimoniali erano donne sulla quarantina, tutte con la stessa faccia, e uomini più vecchi in calzoncini e occhiali da sole dall'aria poco interessata. Dopo aver ricevuto i nostri documenti prendemmo una limousine per la cappella matrimoniale.

Discutevo su che mancia lasciare al prete e Jeanette faceva strani commenti. Quello che

sto per dire mi farà sembrare malato, ma iniziavo ad arraparmi quando sentivo cose come: “Mia sorella sarebbe furiosa se sapesse che sto sposando un ragazzo carino come te. Ma non ti preoccupare, terrò il mio uccellino al sicuro. O ti lascerò morire. Una delle due.”

Barista Non Morto

Sai come nei film dell'orrore si scopre che in realtà il barman o il tassista sono dei vampiri, e lo erano dall'inizio? Che in quello che pensavi fosse un normale nightclub tutte le persone attorno a te sono dei non morti?

È molto meno eccitante se il

barman sei tu.

Mentre la limo si allontanava dalla cappella, ero innamorato e arrapato. Jeanette, la donna che credevo essere mia moglie, mi saltò addosso sui sedili di dietro, mi morse il collo... Sapete come va a finire. Mi prosciugò, mi diede giusto il sangue necessario per rendermi il suo infante, e scomparve nella notte.

Persi la testa e assassina l'autista della limo. Per quello mi sento ancora in colpa.

Non avevo idea di cosa mi fosse successo. Scappai dal rotame della macchina e per le strade. Alla fine mi intrufolai in un hotel per trovare in bagno in cui sciacquarmi la faccia. Il telefono

era pieno di messaggi dei miei amici, ma non potevo chiamarli, la sola idea mi faceva venire voglia di bere tutto il loro sangue in lente e deliziose sorsate.

Iniziai a farmi strada verso l'Asylum, perché pensavo che quello fosse il solo posto dove avrei potuto trovare Jeanette. Lasciate che ve lo dica, Las Vegas non è una città per pedoni, specialmente quando sei appena stato trasformato in un vampiro e non sai cosa sta succedendo.

Il buttafuori dell'Asylum mi disse che ero atteso nell'ufficio del manager. Mi ci portò e mi fece sedere di fronte a una donna che si faceva chiamare Therese Voerman. Aveva un'aria molto



seria e pragmatica, una donna bionda della stessa età di Jeanette. Immaginai fosse la sorella di cui aveva parlato.

“È da molto che gestisco questo club, fin da quando eravamo a Santa Monica.

Non lascerò che venga minacciato perché a mia sorella piace giocare e raccogliere idioti come te. Ti darò due scelte.

Lascia la città o lavora qui.”

Scelsi il lavoro. E così passai da gestire il mio business di consulenza a lavorare in un nightclub. Non venivo neanche davvero pagato, mi davano solo un posto in cui dormire.

Scorri a Destra se Vuoi Sangue

Therese mi proibì di cacciare nell'Asylum, quindi dovetti inventarmi qualcos'altro. Per settimane avevo sperato di poter vivere una specie di versione vampirica del matrimonio perfetto con Jeanette, ma quando finalmente si fece vedere al club, non era molto interessata a me. Mi ci volle un po' a capire che per lei ero stato solo uno scherzetto ai danni di sua sorella.

A volte penso che senza Tinder e Grindr mi sarei perso nella Fame. La sorte mi ha donato un bel faccino, buoni addominali e qualche simpatica battuta autoironica. So che come farmi un bel selfie.

C'è qualcosa di speciale nell'usare Tinder e Grindr per andare a caccia di sangue. Non pensi davvero a chi vuoi scopare, ma a chi vuoi assaggiare. All'inizio sceglievo più o meno

lo stesso tipo di ragazze con cui avrei voluto uscire.

Poi cominciai ad allargare il cerchio, agli uomini, ad altri tipi di donne.

Ho iniziato a capire una semplice verità vampirica: i giovani e attraenti non hanno sempre il sangue migliore.

A volte il sangue di un attempato maniaco delle slot machine ha la giusta nota di maturazione sedentaria.

Therese mi ha parlato un sacco della Seconda Inquisizione e di cosa significa essere un succhiatore che vive a Las Vegas. In un certo senso sono stato fortunato, perché ho ricevuto l'Abbraccio solo dopo che la Camarilla locale era stata colpita da tutta la forza delle agenzie di intelligence.

L'Asylum è troppo integrato nel mondo dei mortali per essere scoperto facilmente, ma la Camarilla e i suoi Elysia erano stati molto più semplici da scovare.

Non ho mai avuto esperienza diretta di cosa sia davvero la Camarilla, quindi niente di tutto questo mi è familiare.

Las Vegas come città aperta Anarchica per me è il normale stato delle cose. Cacciamo dai turisti e la sola autorità a cui devo piegarmi è Therese.

I gruppi nomadi di Anarchici vanno e vengono, e molti si fermano all'Asylum. Il posto a quanto ho capito ha una certa notorietà tra i circoli Anarchici, anche se per me è praticamente tutto il mondo vampirico che conosco. Per questi succhiatori, l'Asylum è un club in cui si caccia bene e sta sempre succedendo qualcosa di assurdo.

E se non è così, ci pensa Jeanette.

Matrimonio in Bianco

Il palazzo dell'Asylum è una vecchia cappella. Ho capito di essermela cavata con poco quando Jeanette trovò la sua prossima vittima. Flirta indifferentemente con umani e vampiri. Vederglielo fare mi rendeva geloso, ma sapevo di aver avuto il mio momento con lei e che non ce ne sarebbe stato un altro. Dopo di me, il cliente del club a cui fece lo scherzo del matrimonio fu una ragazza, una Degenerata che veniva dal mezzo del nulla, vampiro solo da qualche anno.

Era presa da Jeanette, e le cose andarono come con me: le chiese di sposarla sulla pista da ballo. Jeanette ne fece un grande evento, con una cerimonia nuziale al club qualche notte dopo, con un prete e tutto il resto.

Sembrava che la ragazza non riuscisse a credere alla propria fortuna mentre accompagnava Jeanette all'altare. Si baciaron e tutti applaudimmo.

Era venuta a Las Vegas per divertirsi come solo un vampiro sa fare, e la città non l'aveva delusa.

Solo, non aveva capito che era tutto finto. Una ragazza di campagna caduta nell'illusione di Vegas. La notte dopo il matrimonio si presentò all'Asylum, in cerca di Jeanette. Invece ricevette un severo discorsetto da Therese.

Non mi dispiace più di tanto. Quando ha iniziato a lavorare al bar sono stato promosso. Le ho anche insegnato a usare Tinder, per arrivare a tutti quei turisti che cercano un'avventura a Las Vegas. ■

IL CIRCO NOTTURNO

L'Imbonitore

Venite! Venite tutti! Solo per stanotte, il Circo Notturmo è in città. Comprate il biglietto, portate le vostre famiglie e assistete a miracoli che non avete mai visto prima!

Guardate l'incredibile Principessa del Trapezio che cade verso la morte!

Meravigliatevi per l'Uomo Ipnotico e l'illusione del tempo perduto!

Deliziatevi delle torture della Sirena Urlante!

Guardate Tigri e Orsi, Elefanti e Focche che saltellano per il divertimento e l'istruzione dei presenti!

Ridete dei nostri esilaranti clown mentre si picchiano con dei bastoni!

Imparate la nostra storia: fondato nell'Inghilterra Vittoriana, il Circo Notturmo gira il mondo da quasi due secoli, passando di città in città per deliziare adulti e bambini. Con la sua estetica presa dai vecchi spettacoli di burlesque, le sue anacronistiche camere delle meraviglie, e le performance circensi ai limiti del suicidio, è lo spettacolo più pazzo sulla terra.

All'interno vedrete i secoli sgretolarsi mentre antichi mostri tornano ad aggirarsi sulla terra. I nostri acrobati realizzano l'impossibile, dimostrando che i limiti della forma umana sono mera fantasia. Sentirete il pubblico che impazzisce partecipando a uno spettacolo di crudeltà e commedia, terrore e meraviglia, così incredibile da cambiarvi la vita.

Fatevi avanti ed entrate. È lo spettacolo più incredibile al mondo, e scoprirete di non voler lasciare mai più questa scintillante terra delle meraviglie.

Il Tendone

Ti racconteranno che devi vivere una bugia, indossare una maschera, rendere la tua intera esistenza una tediosa Masquerade. Mentirai alla tua famiglia e ai tuoi amici. Mentirai ai tuoi vicini e ai passanti per la strada. Mentirai e mentirai e mentirai perché la verità può ucciderti.

O così dicono.

Ogni notte mi guardo allo specchio. Costruisco il mio volto con cipria e matita per gli occhi. Mi presentano a un pubblico di centinaia di mortali e ognuno di loro mormora il mio nome.

Arrivo a cavallo, giro attorno alla pista, sorridendo a tutti i ragazzini e ragazzine che si innamoreranno di me per sempre. Mi disseto della loro meraviglia, della loro ammirazione, del terrore nei loro occhi quando vedono come sembro piccola e fragile in groppa a un potente e muscoloso animale. Percepiscono la violenza, la fame donata alla bestia dal nostro prezioso Sangue.

Le luci si accendono. Una corda scende e io salto, tirata su dai miei dolci compagni nascosti nel sartiame. Mi portano in cima, fino alle corde e ai trapezi che oscillano sopra al pubblico.

Incomincio la mia danza. Ondeggio e volteggio, salto e cado, rigiro e rischio tutto con ogni mossa accuratamente preparata. Non c'è rete. Non ci sono misure

di sicurezza. La gente deve sentire la morte, deve percepire il pericolo, deve capire la propria mortalità. Sono una vittima sacrificale, e ogni volta che muoio, loro vivono.

Perché è così che finisce. Faccio un ultimo salto, una capriola nell'aria. Allargo le braccia e chiudo gli occhi. Non c'è niente che io possa afferrare. Precipito al suolo.

Per me, questo momento è più bello di qualunque altra cosa. Il pubblico sente la morte, il danno, le ossa che si spezzano. Percepiscono la mia intenzione. Capiscono che non è stato un incidente. Immaginano il mio corpo che si infrange sulla sabbia della pista.

Le luci si spengono subito prima dell'impatto. Il pubblico sospira di inquieto sollievo. Era solo un trucco. La morte era un'illusione. Gli applausi si spargono per il tendone buio e vuoto, prima del prossimo numero.

In quei pochi secondi di tenebra trascinano via il mio corpo spezzato. Io mi crogiolo nella verità

della mia gloria e tragedia.

Dopo portano da me qualcuno del pubblico.

Di solito un uomo, una persona normale che improvvisamente ha visto un barlume di meraviglioso e innaturale. Vuole darmi un mazzo di fiori e ringraziarmi.

Glielo permetto, e nel frattempo prendo da lui qualcosa di più..

La Strada

Il Circo Notturmo non rimane mai in città per più di una notte e uno spettacolo. Quando parte si lascia dietro ricordi terrificanti, cadaveri privi di sangue, e autorità municipali confuse su chi esattamente gli aveva dato il permesso di piazzare il tendone.

Il Circo è una carovana itinerante di camion e camper, che trasportano gli artisti, gli animali e lo staff come una famiglia unita di umani e meno umani. Tutti nel Circo hanno assaggiato il Sangue, che siano umani o meno.

Tutti sanno perché lo spettacolo non assomiglia a nient'altro sulla terra, e non riveleranno mai i suoi segreti.

Tra una città e l'altra si fermano in qualche paesino per rilassarsi. Provano nuovi numeri, addestrano nuovi membri, organizzano matrimoni e funerali.

Per molti del Circo questi giorni privati vissuti all'interno di un accampamento viaggiante saranno i migliori della loro vita.

Al momento dello spettacolo, il Circo Notturmo tira fuori il più grande trucco del suo repertorio: convincere il pubblico che il soprannaturale ha una spiegazione mondana. Ogni numero viene realizzato tramite le abilità di una creatura inumana, e ogni volta ci deve essere abbastanza ambiguità perché i mortali possano credere di sapere qual è il trucco.

A volte alla fine dello spettacolo qualcuno del pubblico si infila nel backstage con delle domande.

Magari sono dei professionisti circensi stupiti dall'incredibile messa in scena, desiderosi di migliorare la propria arte.

Molti di loro vengono ritrovati morti, o confusi e in preda ad amnesia, ma alcuni riappaiono sulla pista dopo qualche settimana, come nuovi membri della famiglia. ■

UNISCITI AL CIRCO NOTTURNO

Sei stanco di nascondere chi sei?
Sei pronto a crogiolarti nell'adorazione di una folla di creduloni? Sei disposto a celebrare la bellezza della tua verità oscura?
Unisciti a noi e demolisci la Masquerade notte dopo notte di fronte alle ignoranti moltitudini umane, lasciandole abbagliate e ignare.

Abbraccia la vita sulla strada.
Goditi un'esistenza tra fratelli.
Sfuggi al torpore della servitù!

Diventa chi sei veramente
come parte del Circo Notturmo!

Candidati stanotte.

(Si cercano ipnotisti e addestratori.)



Illusioni di Umanità

1.

Ti ho mai raccontato di come sono stata Abbracciata? È una storia imbarazzante, quindi sono sicura che ti piacerà. Non è successo qui a Reykjavik, dove sono nata e cresciuta. I succhiatori di qui sono molto rigidi per quello che riguarda la progenie. No, è successo a Londra. Sono andata lì come ragazza alla pari subito dopo la scuola. Sembrava un buon affare. Prendersi cura dei figli di una coppia cosmopolita e di successo. Venire pagati, avere vitto e alloggio. Vedere la città, provare una nuova vita. Cosa poteva andare storto? Beh, ad esempio una famiglia in cui la moglie è un'orribile accentratrice per la quale una sera libera ogni due settimane è ragionevole. O un marito che mi sbava dietro e continua a chiedermi se ho già un ragazzo. O che ne dici di una coppia composta da un vampiro e un ghoul? Soltanto molto dopo, uscita da lì e avendo visto più della società vampirica, capii davvero quanto erano imbarazzanti. Dunque, il marito era il vampiro e la moglie il ghoul. Lui andava

ancora a lavorare, ma solo di notte. Faceva l'avvocato, e a quanto pare era riuscito a organizzarsi in modo da non dover mai incontrare i clienti durante il giorno. Si era inventato qualche stramba cazzata medica sulla sensibilità alla luce solare.

Continuavano a vivere come se il marito, Mark, avesse un'inusuale forma di dipendenza, ma per il resto fosse normale. Organizzavano cene con gli amici e parlavano di calcio e politica. Avevano un abbonamento al Guardian e due figli che presto imparai a odiare. Ogni tanto Mark doveva uscire per nutrirsi, ma loro non ne parlavano mai.

Forse la stupida ero io, perché non capii mai che c'era qualcosa di strano in quella casa. Erano così incredibilmente tediosi nella loro grigia normalità che mai avrei pensato potessero nascondere un segreto oscuro.

Almeno finché una sera Mark non mi chiuse in un angolo in cucina. Mi disse che al suo matrimonio mancava la passione, che mi trovava attraente. All'inizio cercai di divincolarmi, poi dissi che non ero interessata, e alla fine lo spinsi via perché stava diventando troppo insistente.

È allora che mi trasformò in un vampiro. Per farmi vedere che era ancora lui l'uomo di casa. Persi il controllo immediatamente, gli spaccai i denti con una forza che neanche pensavo di avere e sparii nella notte.

2.

Allora non lo capivo, ma Mark mi aveva reso una Crepuscolare. Apprezzavo l'ironia. Il suo Sangue era debole, ma non abbastanza debole da permettergli di uscire durante il giorno. Quel privilegio era riservato a me, la sua progenie.

Dopo essere diventata un vampiro andai un po' fuori di testa. Mi trovai un posto mio, iniziai a frequentare i locali, cambiai il mio stile. Il mio corpo recentemente deceduto possedeva un'incredibile resistenza. Prima ero la piccola, timida, ragazza alla pari venuta dall'Islanda, ma poi diventai qualcos'altro. Sentivo di poter fare qualunque cosa, sedurre chiunque, drogarmi, ballare e fare festa per sempre.

Ero ancora curiosa di Mark e della sua vita di merda. A volte





tornavo alla casa nel Barnet e osservavo questa coppia che cercava disperatamente di passare per umana, senza riuscire ad ammettere la realtà.

La moglie si chiamava Sarah. Dopo che me ne ero andata sembra fosse diventata ancora più magra e isterica. Perdeva le staffe coi bambini e piangeva quando era da sola.

Da come parlavano, capii che Mark le aveva detto che me ne ero andata dopo una discussione sul mio tempo libero. Era abbastanza plausibile, perché ne avevo parlato molte volte con Sarah. Ma guardandola sapevo che sospettava una realtà diversa e molto peggiore. Qualcosa che aveva a che fare con la vera natura di suo marito.

In un certo senso era buffo. Mark faceva del suo meglio per cancellare tutti i segni del vampirismo. In questa casa non c'erano sacche di sangue nel frigo. Solo tende pesanti nella camera da letto patronale. Non ne parlavano mai, neanche quando erano loro due da soli.

Mentre Mark era al lavoro e i ragazzi a casa dei loro amici, Sarah a volte si rilassava guardando un romantico film di vampiri e bevendo vino rosso.

All'inizio pensavo che fosse buffo, ma poi comincio a sembrarmi triste. Le piaceva davvero. Amava l'idea di essere sposata a un vampiro. Se solo lui si fosse convinto a comportarsi come tale, ogni tanto.

3.

Avrebbe potuto finire qui. Con me che me ne andavo e loro che continuavano le proprie vite. Ma non fu così.

Una notte Sarah mi beccò a curiosare. Avevo smesso di fare attenzione, guardandoli come se fosse il mio reality show privato. Pensava che Mark mi avesse ucciso, ma dato che evidentemente non era così, mi accusò di aver sedotto suo marito. Mi raccontò piangendo di come sapevo che avevamo una relazione, e che Mark aveva reso anche me un vampiro.

Ora sono un mostro, come tutti i Fratelli. Vivo l'esistenza di un parassita, succhiando la vita dall'umanità. Ma anche io ho il mio lato sentimentale. Cosa potevo fare?

Le diedi un po' del mio Sangue e la portai fuori a fare festa. Un tizio mi doveva un favore, e prima che sorgesse il sole era un vampiro anche lei.

L'ultima volta che l'ho vista stava progettando di traslocare a Berlino, prima che la Camarilla di Londra si accorgesse di un nuovo infante illegale.

E chi lo sa, Mark potrebbe ancora essere in quella casetta nel Barnet. Che controlla allo specchio di non avere macchie di sangue sul colletto. Che porta i figli a scuola. Che combatte in tutti i modi contro quello che la notte potrebbe dargli. ■



Los Nueves

Chinasa Adeyemi indaga sulla sottocultura Anarchica di Acapulco dove ci si fa sparare per divertimento.

“Se questa è la tua prima notte...” Avete visto *Fight*

Club. Sapete come funziona.

Juan mi dà la pistola, la controllo, aspetto che prenda la mira, e sparo. Colpiamo entrambi. Io lo prendo alla gola. Il suo proiettile mi colpisce in faccia, nella parte alta della mandibola, e manda schegge d'osso a infilarsi nella carne della mia bocca.

Non sono abituata a farmi sparare, quindi finisco per terra mentre il pubblico attorno a noi urla e applaude. Sono venuti tutti per la stessa cosa: per sparare e farsi sparare.

È il *Fight Club* di chi può sopravvivere a una ferita da arma da fuoco. Un pugno sul naso è una carezza per questa gente, quindi

se vogliono giocare pesante hanno bisogno di qualcosa in più. Almeno nove millimetri in più.

Un vecchio detto del giornalismo avverte di non diventare parte della storia, ma mi è stato permesso di condividere l'esperienza solo se avessi partecipato. Motivo per il quale Juan mi sta aiutando ad alzarmi, ridendo. Dal buco irregolare nella sua gola, inquietantemente, non esce sangue.

Danno Collaterale

Acapulco è una città di 700.000 abitanti. L'anno scorso, con 918 morti, è diventata la capitale degli omicidi in Messico per il quinto anno di fila.

Ma cosa ha a che fare questo con degli Anarchici che si divertono a farsi sparare in faccia?

Juan mi dà una pacca sulla spalla e alza la mia mano in un gesto di trionfo. Il baccano attorno a noi è assordante. Gente che urla e applaude, El Regreso Del Chapo di El Komander che arriva dalla radio di un'auto parcheggiata lì vicino. Siamo immersi nella luce dei fari. I succhiatori in circolo sembrano ombre agitate.

Non dico molto. Sono contenta che qui non ci siano specchi. Non voglio vedere quanto è conciata la mia faccia. Non sto cercando di sembrare una dura: pensavo che mi avrebbero sparato in un braccio o in una gamba. Magari al petto, alla peggio. Invece sto cercando di guarire il mio volto e rimanere in piedi allo stesso tempo, per l'ilarità dei presenti.

Presto avrò bisogno di sangue, e non sono l'unica. Juan si è già guarito, e questo gli ha fatto venire fame. La prossima coppia sta già entrando nel ring. Ci rimangono più a lungo di noi, perforandosi l'un l'altro finché più che un duello sembra una mutilazione rituale.

Tutti questi danni dovranno essere guariti. Questo significa che domattina un sacco di corpi andranno a gonfiare le statistiche della polizia. Il costume locale è di sfregiare i cadaveri in modo che vengano presi per vittime della guerra tra bande.

Il Gioco

Il gioco si chiama i Nove, o los Nueves. La preparazione è semplice. Vai in un posto dove puoi divertirti in santa pace. Una proprietà fatiscente e abbandonata in una zona di cui non importa nulla a nessuno. Ti accerti che tutti abbiano delle pistole e metti una musica appropriata.

Se è la tua prima volta devi combattere. Poi è il turno degli altri. Alcuni vengono solo per vedere i loro amici che si beccano un proiettile. Altri entrano nel ring ogni notte e combattono, sparano, sanguinano. Questa è l'immortalità nella sua forma più elementare: il corpo di un vampiro si rifiuta di morire, e in questo gioco si può trarne pieno vantaggio.

Capita che gli Anarchici ci muoiano giocando a los Nueves. Juan non vuole parlarne, ma dopo un po' di insistenze ammette che accade con una certa frequenza. È difficile stabilire quanto danno può davvero sopportare un vampiro, e alcuni sono più resistenti di altri.

Lo scopo di los Nueves non è uccidere, ma non è un segreto che sia uno sport letale. Chiunque sia stato qui più di una o due volte lo ha visto succedere. Ed è tornato comunque.

Il Riscaldamento

Juan mi racconta che a volte gli piace scaldarsi prima dei combattimenti veri e propri. E lo fanno sparandosi attraverso una mano o nello stomaco.

Dopo esserti fatto un po' male, ti senti carico e pronto a partire.

“Essere un vampiro è facile”, dice.

Faccio a Juan l'ovvia domanda: perché tutto questo? “Essere un vampiro è facile”, dice. “Ci sono un sacco di prede, e tutta la violenza che c'è in giro rende più semplice nascondere le vittime e mantenere la Masquerade.

Se qualcuno vede qualcosa a chi lo dice? Alla polizia?”

Quindi vi fate male l'un l'altro perché la sfida di essere un vampiro non è abbastanza?

“Forse. Hai visto il film. Sono i maschi americani di classe media che vogliono provare qualcosa di reale. Noi non siamo americani o di classe media, ma vogliamo provare qualcosa. Altrimenti, perché sbattersi?”

Potreste combattere la Camarilla.

“Noi combattiamo la Camarilla! Ma è tutto così serio. Qui puoi rilassarti, farti sparare, e

rialzarti ridendo. Puoi pestare il tuo migliore amico.”

Questa è una cosa che avevo notato anche io. Certo, molti dei combattimenti che avevo visto sembravano dei veri duelli. Ogni partecipante cercava di riempire di buchi l'altro finché uno dei due non riusciva a rialzarsi. Ma spesso pareva che nessuno stesse cercando di vincere. Volevano solo far male e farsi male.

Alba

“Combattetevi con me, stronzi di merda,” urla una vecchietta dall'aria coriacea, brandendo un vecchio revolver. So che non dovrei mai giudicare un vampiro dal suo aspetto, ma non mi sorprende che nessuno voglia sfidare questa donna. Fa una paura fottuta.

“Combatterò io con te,” dice Juan prima di entrare nel ring.

Spara in faccia alla donna, nello stesso punto in cui ha sparato a me. In seguito scopro che è il suo marchio di fabbrica.

La vecchia signora sputa denti e, proprio mentre le prime luci dell'alba iniziano a intravedersi dietro le colline, ficca tre proiettili dentro Juan in rapida successione. Petto, stomaco, palle. Juan cade per terra e non si muove.

“Chi lo porta a casa?” chiedo indicando il cielo che si rischiarava.

“Io”, dice la vecchia signora. “Altrimenti come farà a esserci la prossima volta?” ■

Chinasa Adeyemi è una cronista itinerante del Movimento Anarchico. Prima o poi potrebbe tornare ad Acapulco, solo per l'onore di farsi sparare di nuovo in faccia.

24 Hour Party Blood-suckers



La musica risuona nel mio corpo e mi costringe a muovermi. Mentre mi spingo tra la massa sudata e tremolante sulla pista da ballo, mi sembra che sia il suono, non il sangue ad animare il mio corpo mezzo morto. Il ritmo violento e insistente mi rende conscia delle mie interiora come non mi è mai successo da quando sono un vampiro. Sono soltanto un altro corpo, nel buio nessuno si accorge se respiro o no.

Non voglio più smettere. Questo è il momento perfetto, non contaminato dalla Fame, un perfetto sballo chimico. Questo è il significato della vita eterna. Libertà di ballare e fare festa ogni notte, tutta la notte, per sempre.

La Fame si sta diffondendo nei miei arti, nei miei pensieri, nel mio cuore morto. Voglio far finta di non sentirla e muovermi, muovermi, muovermi. Ma non è possibile. Il sangue è in ogni persona che mi circonda, sussurra nelle loro vene, si nasconde dietro a una sottile barriera di pelle.

Mi avvicino a Sigurður. Solo

qualche anno fa eravamo entrambi nella stessa scuola e seguivamo gli stessi corsi. Io ero la nerd disadattata più a suo agio su internet che nella realtà. Lui il ragazzo emo reso vagamente figo da impeccabili gusti musicali. Ora io sono una Crepuscolare e lui è accasciato con la faccia sul tavolo, un Renfield, maltrattato dalla mia amica Dee, che sta lì seduta e cerca di leccarsi con discrezione le labbra sporche di sangue.

“Hai mai sentito della Masquerade, cretina?” le sibilo mentre mi siedo a fianco a lei.

“Non preoccuparti, non c’è problema”, mi assicura allegramente, guardandosi attorno per vedere se qualcuno le sta prestando attenzione. Non è così.

“Senti, Dee. Mi sono sbattuta un sacco per iniettare a Sigurður l’esatto, specifico sballo che volevo. Non sono una drogata come te. Sono un’intenditrice. Non l’ho fatto perché tu potessi rubare il suo sangue.”

Dee non mi sta ascoltando. Nella sua religione, nessuna droga è proprietà privata. Dee è una di quelle persone che non riusciresti

mai a immaginare durante il giorno. Non ho idea di dove dorma, come si sposti o come si procuri il denaro. Ma so che è sempre lì quando c’è da fregarsi la mia dose.

Si fotta. Devo cacciare.

Reykjavik è una città piccola, ed è normale imbattersi in persone che conosci. Come ora. Un tizio con cui uscivo quando eravamo entrambi teenager. Si sta infilando nelle toilet e lo seguo proprio mentre si chiude in un lurido cubicolo per sniffare coca dalla tazza del cesso. Gli do abbastanza tempo perché inizi a sentire gli effetti prima di strappare la porta dai cardini. Dovrei farlo in modo meno evidente, ma non mi importa. È lì inginocchiato con una aria confusa, chiedendosi perché sta guardando la sua fidanzata di quando era un ragazzino con le zanne di fuori.

Avrebbe dovuto diventare ricco e affermato. Lavorare in una banca di investimenti. Invece è solo uno stronzo qualunque, stordito dalle sue scelte di vita. E ora è una preda. Mordo a fondo la sua nuca. La carne cede e il primo rivolo di sangue mi dà un assaggio di

quello che sta per arrivare.

Mi piace bere da gente di cui non mi frega nulla. So che il Bacio li lascerà arrapati a chiedersi cosa è successo mentre io scompaio nella notte.

Mentre mi alzo, la combinazione tossica di qualunque cosa ci fosse nel sangue del mio ex mi colpisce. Prima ho mangiato un kebab, solo per dare fastidio a Dee. A differenza sua, io posso ancora mangiare, e di solito riesco a decidere il momento di sputare tutto. Ma non questa volta. Vomito sul mio ex, che è ancora inginocchiato sulla tazza del cesso. Rigetto violentemente finché tutto il kebab non sta decorando la sua ridicola giacchetta. Io sono questo tipo di ex-ragazza: mordi, eccita, vomita.

Meglio andarsene. È per questo che “cucino” io le mie droghe e uso il mio Renfield come laboratorio per i test. Se ti sballi col sangue di uno stronzo a caso possono succedere cose schifose. Barcollo fino ai tavoli. La musica quasi mi sbatte a terra. La gente tutto attorno mi guarda con malizia, il loro sudore

si attacca al mio corpo mentre gli struscio contro. Il soffitto è troppo basso, mi sento come se stessi soffocando anche se non ho più bisogno di respirare.

Sono stanca. Non voglio dormire. Essere un vampiro va bene finché sei fatta, e se sei una Crepuscolare puoi continuare 24 ore su 24. Tiene a bada tutti i brutti pensieri.

“Ti porto fuori”, dice Dee, prendendomi per il braccio. Mi trascina in strada, dritto nel nevischio bagnato che cade dal cielo. Si infila sotto ai miei vestiti, rivoli di acqua fredda che mi scorrono lungo la schiena. Odiavo questa sensazione quando ero mortale, ma ora è confortante, come se delle dita fredde stessero affermando che non devo accettare la moralità umana. Ogni persona che ho ucciso era solo una preda.

Dee se la squaglia non appena l'orizzonte inizia a rischiararsi. La mezza luce di una giornata di Reykjavik basterebbe a farle prendere fuoco. Io ho solo bisogno di infilare i miei occhiali da sole.

Vado al porto, sentendomi sempre meno umana. Sto andando a un chill-out party, ma prima voglio smaltire quello che rimane del sangue cattivo del mio ex e guardare l'alba.

Il sole è soltanto una forma più chiara tra le nubi. Guardarlo direttamente ferisce i miei occhi malgrado gli occhiali, ma lo faccio lo stesso. Ho imparato un po' di cose su come vivono i vampiri, ed è incredibile come io abbia accesso a un mondo intero che loro vedono solo nei propri ricordi. Hanno il potere, ma non hanno la libertà.

Aspetto che le navi da crociera attracchino. Portano un flusso costante di turisti ignari, prede disponibili solo a quelli di noi che possono cacciare durante il giorno. Per sera se ne sono già andati.

In una piccola città sovrappopolata di non morti sono una risorsa importante. Il problema è che il solo sballo che si può ricavare dalle navi sono i farmaci con ricetta. È ora di rilassarsi, trovare Dee quando cala il sole, e ricominciare da capo. ■





TUTTI I NOMI DELLA RIVOLUZIONE

Vuoi sapere chi conta nel Movimento Anarchico? Chi sono le celebrità e perché sono famose, quali sono i gruppi più importanti, quali gli ambienti e le ideologie?

Posso provare a spiegartelo, ma devi capire che la mia risposta sarà necessariamente molto limitata. La verità è che non esiste un solo Movimento Anarchico, nessuna struttura politica unitaria che ci tiene assieme. Anche considerando solo gli Anarchici politicizzati, c'è un vasto golfo di ideologia, storia e geografia che separa il Libero Stato Anarchico in California dal Consiglio Brujah in Russia.

La sola cosa che questi Anarchici politicizzati hanno in comune è la convinzione di poter costruire un mondo migliore. O almeno un mondo diverso, libero dalla stagnazione e dal cieco conservatorismo della Camarilla. Se c'è una costante nei movimenti politici radicali, è

che siamo molto bravi a frammentarci in gruppi ancora più piccoli. Questo si applica anche agli Anarchici, e a volte sembra che il peggior nemico del Collettivo Progressista Anarchico di Santa Monica sia il Collettivo Progressista Anarchico di Santa Monica.

Il fatto è che ci sono molti più Anarchici di quelli che, come noi, hanno obiettivi politici. Vai oltre al Movimento e troverai i non allineati, gli Anarchici che vogliono semplicemente essere lasciati in pace a farsi i fatti propri senza le interferenze della politica tra sette. Alcuni di questi sono i migliori succhiasangue che potresti incontrare, genuinamente a disagio per le implicazioni morali di doversi nutrire dagli umani. Altri sono mostri puri e semplici, che godono del potere e della libertà conferitagli dalla maledizione di Caino.

Gli Anarchici sono anche stati il rifugio di



"Spirito del '44"

coloro che sono motivati da convinzioni religiose e non trovano spazio nella Camarilla. Questi culti e queste comunità sono tra le cose più strane che il Movimento Anarchico ha da offrire, in quanto laboratori di idee e concetti completamente alieni alla normale società Camarilla. Prima di decidere di non considerarli, ricorda che anche il Sabbat all'inizio era un piccolo culto.

Comunque sia, il più grande ostacolo alla coesione degli Anarchici è la geografia. Tutti noi siamo collegati alle comunità mortali che ci hanno generato, molto più della Camarilla. Molti di noi sono motivati dai pregiudizi che avevano in vita, e la Masquerade fa in modo che un Non Allineato italiano sappia ben poco delle sue sorelle che cacciano nei territori sul confine sudafricano. ■

— Rudi, ideologo
e attivista Gangrel danese

Lasciami

Video di sorveglianza

Trascrizione

22.1.2018

Napoli, indirizzo: [REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

L'orario di inizio è 9:31 PM

Voce maschile 1, in italiano: Sei sicuro che sia una buona idea? Questi tizi hanno una strana reputazione.

Voce maschile 2, in italiano: In che senso strana?

M1: Quando uccidi qualcuno devono esserci uno scopo e un motivo. Uccidi in maniera pulita quando ti interessa solo che l'altra persona muoia. Fai un macello quando vuoi mandare un messaggio. Uccidi in pubblico se vuoi che la gente diventi paranoica. Questi tizi, non lo so... Mi danno i brividi.

M2: Il sangue.

M1: Il sangue, certo! Ho visto una delle vittime. Il modo in cui le appendono per dissanguarle. Se serve a far paura funziona, non ho dubbi. Che razza di modo di crepare, andarsene un po' alla volta mentre il tuo sangue cola sul pavimento. Gran bella mossa, dieci punti per lo stile.

M2: La gente è terrorizzata da loro. È una tattica, e funziona. Se scopri che sono stati ingaggiati per ucciderti, [inudibile].

M1: Io però non capisco, dicono sempre di voler tenere un basso profilo, fare un lavoro ogni tanto per mantenere il loro stile di vita. Sono assassini fannulloni. Ma il loro modo di operare è talmente cruento che tutti ci fanno attenzione. Noi. Gli sbirri. E molto presto la stampa.

M2: Sono sorpreso, Andrea. Stai dicendo che degli assassini di professione non sono coerenti con le cazzate che sparano? Meno male che tra noi della Camorra queste cose non succedono.

M1: Il sarcasmo è una brutta abitudine. Tra l'altro credo sia ora. Saranno qui tra poco. Hai le sacche di sangue?

M2: Sono nel frigo.

M1: Ora glielo chiedo. Capisco perché uccidono in quel modo. Ma perché vogliono delle sacche di sangue come parte del pagamento?

M2: Stile?

M1: Va bene lo stile, ma questa roba è strana.



[suono di un campanello]

M1: Cavolo se sono puntuali.
Vado a prenderlo.

[rumore di una porta che si apre, saluti indistinti e parole di benvenuto]

M1: Prego, sedetevi.

M2: Piacere di conoscervi, io sono Giancarlo.

Voce femminile 1, in italiano:
Grazie, Giancarlo. *[indistinto]*

Voce maschile 3, in italiano, con occasionali espressioni sarde: Parliamo di affari.

F1: Perché devi essere sempre così brusco? Non siamo tenuti a saltare i convenevoli.

M2: Non importa.

M1: C'è una cosa che volevo chiedervi. Se non vi dispiace.

F1: Certamente. Dica pure.

M1: Perché il sangue? Insomma, perché chiedete sangue invece di soldi?

F1: *[ride]*

M3: È perché siamo vampiri.

[lungo silenzio]

M1: Ah certo, vampiri!

[risate generali]

M1: Seramente però...

M3: Avete il sangue che abbiamo chiesto?

M2: Sì, certo. Lo vado a prendere.

[rumori vari, il coperchio di un frigo che si apre]

M2: Ecco qui.

M3: Grazie. Fatemi controllare.

M1: Controllare? Vi assicuro che è sangue vero, come avete chiesto.

M3: Questo è sangue di mucca. Noi abbiamo chiesto sangue umano.

[silenzio]

M1: Da cosa si capisce?

M3: Lo capisco sempre. Lasciate che vi spieghi perché chiediamo il sangue. È per verificare che la gente con cui stiamo trattando sia seria. Se non sono seri, fanno le cose alla cazzo. Se sono seri, ci portano il sangue.

F1: Quello che sta cercando di chiedervi è... Fate sul serio?

M2: Okay, sentite, non avevamo capito...

M3: Non siamo irragionevoli. Potete darci una sacca di sangue subito e il resto a lavoro finito.

M1: Una sacca subito?

M2: Vuole dire che dobbiamo mettere il nostro sangue nella sacca.

M3: Sì. È quello che intendo. Buttate il sangue di mucca e riempite la sacca con il vostro.

F1: Solo... lavatela prima. Mischiare sangue bovino e sangue umano è disgustoso.

M1: Cazzo... *[indistinto]*

[sette minuti di suoni incomprensibili con qualche occasionale imprecazione]

M1: Ecco qua. Ora siete contenti?

F1: Saremo contenti quando ci farete avere il resto delle sacche di sangue.

M1: Ma non c'è un modo più semplice per capire se qualcuno è serio?

F1: A noi piace il sangue. Ottenere del sangue umano richiede un sacrificio. Lo prendi dal tuo corpo, o dal corpo di qualcun altro. O da una banca del sangue. Non ci piace la gente che ci ingaggia alla leggera, solo perché qualcuno li ha fatti arrabbiare. L'omicidio è una cosa seria, e anche se non lo fai in prima persona devi comunque sentirlo, in un modo o nell'altro.

M1: Immagino che abbia senso.

M2: Sanguini ancora. Ci metto sopra un altro po' di garza.

[ringhio indistinto]

M1: Sta bene?

F1: Ha solo fame.

M1: Okay, allora è meglio se ci sbrighiamo.

F1: Chi sono i bersagli?

M1: Due fratelli. Uno è un giudice, l'altro un prete. Il giudice ci ha preso di mira, sta cercando di esporre i nostri contatti con la politica. Il prete è peggio. Dice che non può esserci salvezza per chi è attivo

nella Camorra.

M2: Ci piacerebbe che morissero assieme. Non in pubblico, ma in modo abbastanza cruento da mandare un messaggio chiaro.

M3: Possiamo farlo.

M1: *[indistinto]*

M2: Lo sappiamo che potete. Metà del pagamento ora, l'altra metà dopo. Solite condizioni.

F1: Eccellente.

M1: Qui c'è il dossier sui bersagli.

F1: Grazie. Ora è meglio se andiamo. Tutto questo spargimento di sangue sta facendo venire fame al mio amico.

M2: Lei è macabra, signorina.

F1: *[ride]* E lei è un cascamoto, lo sa?

[suoni confusi, saluti, una porta che si apre e chiude]

M2: Wow. È stato pesante.

M1: Questi sono pazzi. Lei si comportava da vedova nera.

M2: Ma il tipo di pazzi che serve a noi. Manderanno il messaggio giusto.

M1: Cazzo, sto ancora sanguinando. Mi sa che è meglio se mettiamo un po' di alcol su questa ferita. ■



SOY CUBA

Trascrizione di un'intervista / L'Avana / 12.2.2018

FONTE: È solo che mi dà fastidio, tutto qui.

INTERVISTATORE: Cosa ti dà fastidio?

FONTE: Questa cazzata de "l'amicizia tra popoli". Sai, il modo in cui lui dice sempre che "l'alleanza tra l'Unione Sovietica e Cuba è una delle più belle della storia".

INTERVISTATORE: Quando dici "lui", intendi...

FONTE: Alexander Alexeyev, ovviamente.

INTERVISTATORE: Attraverso i canali mortali si può risalire a una gran mole di informazioni su Alexeyev. Era un agente dell'intelligence prima di diventare ambasciatore sovietico a Cuba. Giocò un ruolo nella Crisi Missilistica e morì nel 1989.

FONTE: Beh, immagino che sia vero che è "morto". Ma la storia non si ferma lì. È uno di noi da molto tempo. Beh, non del mio clan. È un Brujah, come molti dei succhiatori che gestivano il potere nell'Unione Sovietica.

INTERVISTATORE: Stai dicendo che il centro delle sue attività come vampiro ora è L'Avana.

FONTE: Sì. A quanto pare nel 1991 c'erano molti conflitti all'interno del Clan Istruito, e lui sentiva di dover andare in un posto nuovo. Quindi venne qui.

INTERVISTATORE: Sembra che tu sappia un sacco di cose su questo argomento, ma secondo i nostri registri sei un vampiro solo da qualche anno.



FONTE: Già, sono stato Abbracciato nel 2016. Ma non ti sto mica raccontando un segreto. Ogni Anarchico a L'Avana conosce queste cagate.

INTERVISTATORE: Come è stato accolto Alexeyev?

FONTE: Da eroe! Come un autentico membro del Consiglio Brujah, una delle persone responsabili per l'operazione Anarchica di maggiore successo nella storia: l'Unione Sovietica. Insomma, gli americani parlano del Libero Stato Anarchico in California come se fosse una gran cosa. Ti prego. Anch'io so che il Consiglio Brujah era il massimo, e a me neanche piacciono gli Anarchici.

INTERVISTATORE: Qual è l'attuale ruolo di Alexeyev?

FONTE: Non abbiamo un vero e proprio governante Anarchico che controlla tutto il territorio de L'Avana come farebbe un Principe della Camarilla. Ma Alexeyev è estremamente influente. Ha fatto un sacco di

manovre, dichiarando L'Avana un santuario per chiunque stia scappando da una Caccia di Sangue o dalla Seconda Inquisizione.

INTERVISTATORE: Tu cosa ne pensi?

FONTE: Francamente odio l'idea. Insomma, Cuba sono io. Alexeyev è soltanto una vecchia spia russa. Com'è possibile che si permetta di dire a ogni psicopatico in fuga dalla Camarilla che può venire a incasinare i nostri affari? Insomma, capisco l'idealismo ma questo dovrebbe essere il nostro dominio.

INTERVISTATORE: "Nostro" nel senso "dei vampiri nati a Cuba"?

FONTE: È divertente che tu dica "vampiri". Non ho incontrato molti della Camarilla, ma loro dicono sempre "Fratelli".

INTERVISTATORE: Temevo che il termine "Fratelli" non fosse conosciuto da queste parti.

FONTE: Oh, scusa! Ad ogni modo, immagino che questo sia quello che voglio. Nien-

te più russi a dirci come gestire la nostra città. Abbiamo bisogno di un nostro Principe, e sarò perfettamente contento di far parte della Camarilla se è quello che serve ad ottenerlo.

INTERVISTATORE: Avete un candidato per il ruolo di Principe?

FONTE: Beh, pensavo, dato che vi sto dando tutte queste informazioni...

INTERVISTATORE: Certo. Capiamo perfettamente.

FONTE: Insomma, io non sono nessuno. Ma sono sicuro che potrei creare qualcosa di bello qui, con il giusto appoggio. E voi potreste prendere tutti i membri della Lista Rossa che vivono qui al momento.

INTERVISTATORE: Un buon affare, sicuro.

FONTE: Sapete qual è la cosa peggiore di Alexeyev? I discorsi. Ha la resistenza di un vero apparatcik di partito. Può parlare per due ore senza preparazione. È incredibile, ma così noioso.

INTERVISTATORE: Cosa preferiresti?

FONTE: Le stesse cose che mi piacevano in vita, in realtà. Sai, una spiaggia, reggaeton, amici, ragazze...

INTERVISTATORE: Non sembra una riunione di Fratelli...

FONTE: Potrebbe esserlo! Io neanche riesco a cacciare senza della buona musica. Senza le mie canzoni mi passa la voglia di sangue. La fame se ne va.

INTERVISTATORE: Davvero?

FONTE: No, non davvero. Ma comunque cacciare fa schifo senza il ritmo giusto. Devi prenderti il tuo tempo, ballare...

INTERVISTATORE: Quindi se Alexeyev...

FONTE: È così che dovrebbe essere, giusto? Per uno di noi? Semplicemente divertirsi, cacciare da chiunque ci

pare, ignorando tutte queste cazzate sulla Lista Rossa. Insomma, quando sono stato Abbracciato mi hanno detto che essere un Anarchico era il modo migliore per non rimanere immischiati in tutte queste grandi e segrete manovre politiche. Ma penso che non sia vero. Essere Anarchici ci ha portato Alexeyev e i membri della Lista Rossa: i Più Ricercati della Camarilla.

INTERVISTATORE: Pensi che se ti unissi alla Camarilla sarebbe più facile concentrarti su reggaeton e feste in spiaggia?

FONTE: Certo! Insomma, voi ragazzi dovete per forza essere più rilassati di Alexeyev, giusto? Siete mai stati a un party organizzato da un ex ambasciatore sovietico? Io sì, e fanno schifo. C'è solo gente che canta in russo, fa lunghi discorsi e diventa molto sentimentale sul fatto di bere il sangue dei vivi.

INTERVISTATORE: Quindi l'opposizione a Alexeyev deve essere significativa.

FONTE: Beh, sì e no. Ora stai cadendo nella trappola della Camarilla. Non riesci a immaginare una città senza un leader forte. Alexeyev non è il nostro capo, è solo molto bravo a far succedere le cose. Alla gente non piace tutto quello che fa, specialmente questa faccenda del santuario, ma è una città Anarchica, giusto?

INTERVISTATORE: Quindi un leader forte migliorerebbe la situazione?

FONTE: Sì, forse la Camarilla su questo ha ragione.

INTERVISTATORE: Quanto vampiri diresti che ci sono a L'Avana?

FONTE: Aspetta, voi siete della Camarilla, giusto?

INTERVISTATORE: Certo.

FONTE: Okay. Scusa. Sto diventando paranoico. Da quando Alexeyev ha fatto la sua offerta siamo tutti un po' preoccupati per la Seconda Inquisizione. Storicamente gli agenti della CIA hanno sempre fatto un sacco di merdate a L'Avana, anche senza la SI. ■



Ni Dieu Ni Maitre

Il Primo Incontro: La Bellevilloise

La noto tra la folla molto prima che lei veda me. Io sembro solo un'altra nordafricana in un locale pieno di nordafricani. Lei non è l'unica faccia bianca. Dopo tutto siamo in un posto abbastanza borghese, proprio dietro l'angolo dal Père Lachaise.

Eppure lei risalta. È chiaro che è una ragazza della Camarilla. Mi dico Dalia, riprenditi. Sono qui per incontrarla e capire se merita il mio aiuto, non per iniziare a sbavare dietro alla principessa della Torre d'Avorio. Da sola non sarebbe mai venuta a vedere Sofiane, ma ora che è qui si lavora la stanza come una vera succhiatrice. Sorride, flirta, e schizza via come un piccolo sogno astuto.

"Qual è la tua storia?" le chiedo senza presentarmi, mentre applaude l'artista che sta salendo sul palco assieme al resto della sala.

Non reagisce subito, troppo presa dal ruggito del pubblico. Quando lo fa, appoggia la schiena contro di me nella calca, la sua voce profonda distinguibile attraverso il rumore.

"Hey Dalia. Sono contenta che tu sia venuta."

Non mi permette di parlare di affari. Vuole vedere il concerto, e io ballo e canto con lei. Alcune facce note nel locale mi mandano sguardi d'intesa. Pensano che io stia cercando di rimorchiare una ragazza dell'alta società in cerca di allargare i suoi orizzonti culturali.

In seguito, mentre vaghiamo per le strade, si confida. "È la solita storia. Probabilmente l'hai già sentita tante volte. Ma non so che farci, è la mia vita. Lui è molto vecchio, era qualcuno alla corte di Villon. Mi vide in un caffè e venne a parlarmi. Mi costrinse a innamorarmi di lui. Mi abbracciò, per poi sfoggiarmi per l'Elysium come un trofeo. All'inizio ero molto presa da tutto quanto, ma lui voleva controllare ogni aspetto della mia vita. Non potevo sopportarlo. Ebbi una relazione, e lui lo scoprì. Ovviamente. Allora iniziarono, le umiliazioni... Nella Camarilla sono molto bravi con quelle."

Il Secondo Incontro: Rue Saint-Honoré

Probabilmente è una pessima idea scoparsi l'amante di un anziano della Camarilla geloso. Nel suo letto. E nel suo rifugio. Ma

lasciate che ve lo dica, fratelli e sorelle, è un cazzo di viaggio.

Ho infilato un bigliettino tra le pagine di un libro della sua biblioteca, con una citazione da un pezzo dei La Canaille. Finirà per scoprirlo, ma non troppo presto.

Il Terzo Incontro: Roubaix

"Devi scomparire. Non c'è una vita per te a Parigi," le dico mentre la prendo per mano attraverso il tavolo della caffetteria dell'ospedale.

Con la paranoia che aumenta, i nostri incontri sono diventati sempre più complicati. Questa volta siamo in un ospedale a Roubaix. Venire in un'altra città, un buco di culo di posto come questo, ci permetterà di rimanere sotto i radar.

O così speriamo.

Non discute. Sa che abbiamo già preso troppi rischi. "Forse il mio clan mi aiuterà. Potrei andare da..."

"No. Devi iniziare a pensare come una di noi, invece che come una di loro. Non ci sono clan. Caino non esiste. Niente di quello ha importanza. Devi vivere adesso, nel presente, invece che nel passato come fa la

Camarilla. Non ti salveranno mai, e le storie che ti raccontano servono solo a controllarti.”

Era stata nella Camarilla abbastanza a lungo da sentirsi offesa, anche se sapeva che avevo ragione. “Tu non sai...” inizia a dire, ma la interrompo.

“Invece sì. Ho studiato la nostra storia. So tutto quello che c’è da sapere sulla Prima Rivolta Anarchica, sulla Convenzione delle Spine, sui Ventrue e i Toreador. Ma oggi esiste un nuovo mondo che va oltre tutto questo. Non rimanere intrappolata in quelle storie. Ti renderanno cieca a quello che sta succedendo nel mondo.”

“Ma dove dovremmo andare?” mi chiede apprensivamente, osservando i mortali malati e morenti tutto attorno a noi.

“Tu dovresti andare,” dico con tutta la gentilezza che riesco a esprimere. “Io non sono la tua vita.

Ci siamo divertiti, ma non dureremo per sempre.

Sono stata la tua prima amante Anarchica, questo è quanto.”

Il Quarto Incontro: Marrakech

Avevo deciso di non seguirla a Marrakech, ma non potei farne a meno. Ci incontriamo in un caffè all’aperto, un posto da hipster che ha suggerito lei. Saluto tutti i suoi amici, alcuni dei quali sono della nostra specie. Si sta integrando in fretta.

“Andiamo fuori”, suggerisce, portandomi in strada, lontano dal suo nuovo circolo di mortali. “Faccio finta di lavorare in un’ambasciata”, dice con un filo di imbarazzo.

Mi sento una stupida, una stupida ragazza che non capisce che questa storia d’amore è finita. L’ho fatta finire io, e ora lo rimpiango.

“Ricordi la notte in cui ci siamo incontrate la prima volta?” mi chiede. “Mi portasti in bagno e mi dicesti di bere il tuo sangue. Fingevi che fosse un test per capire se facevo sul serio. Ma in realtà volevi solo far capire chi comanda a una bella ragazza.”

“Mi ricordo.” Non sono sicura di essere ancora pronta a parlare di quello. “Com’è la vita con l’Ashirra?”

“È buona”, dice. “I tuoi contatti mi hanno aiutato un sacco.”

Sapevo che non poteva rimanere in Europa. Non avrebbe avuto nessun posto in cui nascondersi da un anziano della Camarilla. E non era abituata allo stile di vita Anarchico, al rigore e alla cura che servono per vivere come noi in una delle più repressive città della Camarilla al mondo. Ma la Ashirra era differente. Avevano il potere per impedire alla Camarilla di alzare troppo la cresta nei loro territori.

E solo uno stupido potrebbe pensare che un’Anarchica nordafricana come me non abbia qualche contatto nell’Ashirra.

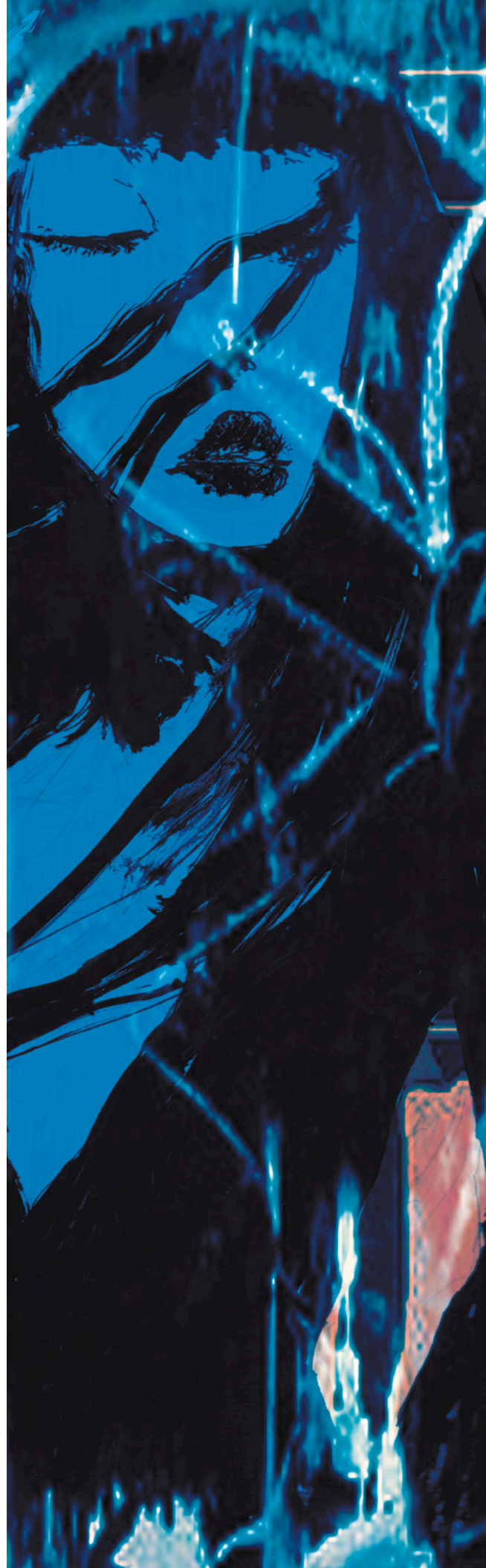
“Hai un nuovo patrono?” le chiedo.

Quello che intendo è se ha un nuovo amante.

“No”, dice con veemenza. “Niente del genere.

La prima volta mi è bastata. Nessuno mi controllerà più.”

“Sei diventata un’Anarchica, dopo tutto.” ■



I:IV:XV

Caro Infante,

Voglio che tu sappia che non ce l'ho con te per quello che hai fatto. Diventare uno di noi è sempre uno shock. Ricordo quando successe a me, e per quanto abbia cercato di renderti l'esperienza più semplice fornendo alla scena l'appropriato contesto spirituale, capisco di non esserci riuscito quanto avrei voluto.

Lascia che ti racconti qualcosa del mio passato. Mi sarebbe piaciuto dirti queste cose di persona, ma sei scappato prima che potessi farlo. Ti sono grato per esserti messo in contatto con me, anche se con una lettera lasciata in un punto di scambio. In effetti, approvo il tuo istinto di evitare le comunicazioni elettroniche. Esse possono dimostrarsi pericolose per nostra specie.

Sono nella notte da quasi un secolo. Nella mia forma umana ero uno studente di teologia, ma non è per questo che sono stato abbracciato. La mia sire era motivata da un astioso desiderio di profanare qualcosa che vedeva come puro. Quando non ero impegnato coi miei studi facevo il volontario in un orfanatrofio, e ai suoi occhi ero un santo che desiderava distruggere.

Quello che successe è ironico. Essere Abbracciato non mi distrusse e non mi consegnò alla dannazione eterna. Mi elevò, mi rese santo. Sono decenni che non vedo la mia sire, ma penso spesso a lei. È un buon esempio del triste odio autolesionista perpetrato dai miti che la Camarilla spaccia.

La Chiesa di Caino

Manchester è un buon posto per diventare uno di noi. La Chiesa di Caino qui ha una grande organizzazione, e peccerei di falsa umiltà se dicessi che non è dovuto al mio lavoro come Filius Minor. Il titolo definisce il secondo in comando, dopo il nostro leader, il Filius Major. Presto potrei avere la mia opportunità di ottenere una posizione di comando, dato che stiamo pianificando di muoverci per riempire il vuoto di potere attualmente a Londra.

Se hai incontrato altri che sono stati benedetti dalla notte, potrebbero aver usato un termine differente per definirli: "l'Eresia Cainita". Per capire da dove proviene, devi sapere che abbiamo una storia molto lunga, che risale ai primi culti gnostici nati dopo l'epoca di Cristo. Per molto tempo la comprensione vampirica di Caino e del nostro ruolo si sviluppò in molte piccole comunità differenti. I soli a raggiungere grandi dimensioni furono i Cathras nel 12° secolo, in quanto la comprensione catara della teologia si dimostrò fertile anche per la nostra specie.

I Catari furono anche una buona lezione per quello che riguarda il destino di chi dice la verità minacciando i sistemi di potere esistenti. Furono perseguitati senza pietà, marchiati come eretici dalla Chiesa Cattolica, e oblitterati con una crociata.

La vita per la fede cainita divenne molto difficile quando anche i Catari mortali venivano distrutti.

È importante capire che durante questo periodo la Chiesa Cattolica era piena di vampiri, soprattutto Lasombra, e che essi percepivano la nostra verità come una minaccia alla loro presa sul potere.

Precetti della Fede

I precetti basilari della nostra fede sono espressi nell'Euagetaematikon, noto anche come Libro del Sangue Scintillante. La sua interpretazione è cambiata negli anni, ma il suo messaggio basilare è sempre rimasto lo stesso. Rivela che il mondo materiale è una gabbia creata da un sotto-creatore che spesso chiamiamo Ialdabaoth. Questa verità rivela la natura essenzialmente volgare del mondo materiale, e con esso dell'umanità.

L'umanità però ebbe il suo momento di redenzione quando Caino uccise suo fratello Abele. Riconoscendo la comprensione morale del mondo posseduta da Caino, Dio lo benedì e condivise con lui la vera natura del creato. La Genesi dice: "Però chiunque ucciderà Caino subirà la vendetta sette volte."

Ma l'umanità era cieca al messaggio di Caino, e quindi nacque un altro profeta. Gesù Cristo camminò sulla terra e insegnò che mangiare e versare il sangue è un atto sacro che compiace Dio. Gli insegnamenti di Cristo furono però distorti dalle autorità terrestri e dagli agenti del demiurgo Ialdabaoth, e nella Bibbia si possono vedere solo minuscoli barlumi della verità.

La Chiesa creata dopo Gesù non è la vera Chiesa, ma una Chiesa di Pilato, una costruzione falsa pensata per condurre l'umanità nella direzione sbagliata.

Un giorno Dio manderà un profeta sulla terra per la terza e ultima volta. I nostri predecessori hanno a lungo creduto che il Terzo Caino sarebbe giunto a portare la Gehenna nel 1293, ma evidentemente non è successo. Alcuni sostengono che la rinascita della Chiesa di Caino rappresenti a livello simbolico il terzo avvento, in quanto aiutiamo a portare nel mondo una comprensione della verità di Caino.

La Verità

Qual è la verità? Cosa siamo? Siamo santi, in un certo senso, esseri benedetti dalla sacra energia di Dio, tratta dal Sangue di Caino e Gesù Cristo. Dobbiamo condividere queste benedizioni con i membri mortali della nostra congregazione. Assaggiando il sangue sono benedetti da forza, salute, longevità e un robusto impulso a versare sangue. Riconoscendo questo sacramento, arrivano a comprendere la nostra santità e ci danno l'amore che meritiamo.

Come Chiesa siamo ancora clandestini, ma il nostro reale obiettivo è raggiungere sempre più mortali, riuscendo alla fine a rimpiazzare la falsa Chiesa di Pilato, a partire dagli Anglicani. So che suona inverosimile, ma siamo stati benedetti con l'immortalità. I nostri piani devono essere ambiziosi come si conviene agli angeli di Dio.

Considera ciò che siamo:

siamo forti. Siamo capaci di atti miracolosi. I nostri corpi rimangono puri, non influenzati da età o malattia. La nostra sola debolezza è il sole, ma anche quello è parte della nostra benedizione originale. Bruciamo alla luce del sole perché il falso demiurgo cerca di compromettere la nostra missione.

Ora, una cosa che devi capire è che, essendo le chiese cristiane solo branche della Chiesa di Pilato, i principi morali e i comandamenti attribuiti a Cristo e Dio sono nulli. Non sono altro che le vili pretese del falso creatore, formulate in modo da impedirci di realizzare la nostra vera natura. Peccare contro questi editti è un sacro dovere.

Un'altra cosa... Gesù quindi era un vampiro? Se proprio devi chiederlo, la risposta è sì. Ma non credo sia la domanda giusta. Non dovremmo chiederci se Gesù era come noi, ma se noi siamo come Gesù. "Vampiro" è solo una parola, e io temo che incanali i tuoi pensieri nella direzione sbagliata. Pensi che il vampiro sia maledetto mentre in realtà siamo benedetti. Gesù non è mai morto sulla croce, e come avrebbe potuto, con tutto il potere a sua disposizione?

Questa è solo un'altra delle bugie perpetrate dalla Chiesa di Pilato.

Odiare Noi Stessi

Così tanti della nostra specie predicano uno spregevole odio autolesionista. Questa è la vera tragedia causata dalla Chiesa di Pilato. Se solo più vampiri capissero che siamo benedetti, invece di sentirsi in

colpa per le tediose idee morali che hanno interiorizzato mentre erano mortali.

Questo è il grande dono di Caino alla nostra specie: non devi sentirti in colpa di essere un vampiro e di bere il sangue. È un sacramento, e il solo crimine sarebbe non condividere la sua benedizione con l'umanità. La mia più grande speranza è che, con la crescita della nostra congregazione e il continuo lavoro dei credenti nelle altre città, si possa iniziare a rimpiazzare queste dolorose idee di autoleSIONISMO con un vero vangelo di liberazione morale.

Parlo di fede, ma in effetti a noi viene chiesto meno di quanto la Chiesa di Pilato chieda ai suoi seguaci. La prova di quello che dico è con te, nella tua stessa carne. Non sei forse potente? Non sei puro, capace di resiste-

re senza cibo e acqua come un santo dell'antichità? La Bibbia dice: "Non permetterai che il tuo santo veda la fossa."

Finché ascolti la voce del sangue dentro di te, c'è sempre una via. Non soccombere all'odio autoleSIONISTA predicato dalla Camarilla quando il tuo destino è con Caino.

Delle Scuse

È difficile per me ammetterlo, ma credo il modo in cui ti ho Abbracciato non sia stato saggio.

Per questo, mi scuso. Devi capire che la possibilità di portare un umano nella luce di Dio è sia un'enorme responsabilità che un profondo privilegio. Ero eccitato, volevo farlo nel modo giusto e compiacere il Signore. Per questo ti ho rapito dall'università, legato sull'altare

e cantilenato passaggi dell'Eua-getaematikon.

Anche se non è davvero importante, so che vorrai chiedermi perché ero nudo e coperto di sangue, quindi lo spiegherò: dobbiamo liberarci dalla falsa moralità della Chiesa di Pilato. Dobbiamo coprirci del più santo dei sacramenti, il nostro stesso Sangue. Dopo tutto, "Chi mangia la mia carne e beve il mio sangue, ha vita eterna."

Dal tuo punto di vista, posso capire che l'esperienza di venire tagliato, dissanguato, e benedetto come vampiro possa essere stata scioccante.

Ma voglio che tu capisca che io per te ci sarò sempre. Attraverso di me, sei già stato salvato dal Sangue di Caino.

Tuo,
V



LA LEGGENDA DI BLOODY QHAWE

Lasciate che vi racconti una storia. Questa non è Joburg. Qui fuori, nelle regioni di confine, non c'è legge. Ci sono solo le guardie assoldate dalle compagnie minerarie e c'è Bloody Qhawe, il guerriero di sangue.

Se qualcuno come me o voi subisce un'ingiustizia, cosa possiamo fare?

Se la società mineraria vuole schiacciarci, cosa possiamo fare?

Se la polizia ci picchia durante una delle loro rare sortite da queste parti, cosa possiamo fare?

Nulla.

Non possiamo fare nulla a parte dare il nostro sangue.

È questa la scelta che abbiamo. E sarà anche la scelta che dovete fare voi. A chi date il vostro sangue? Lo guardate zampillare dalla vostra bocca devastata, in una cella di detenzione col pavimento di cemento nel complesso minerario? Lo guardate sprizzare dalle vostre ferite dopo che un poliziotto vi ha sparato? O date un po' della vostra vita a Bloody Qhawe?

Ci sono cose nella notte a cui gli abitanti delle grandi città del mondo non crederebbero mai. Potresti andare a Londra o New York, raccontare di bande di mostri girovaghi che riscuotono il loro tributo, e nessuno ti crederebbe. Perché dovrebbero? Queste cose per loro non sono reali come lo sono per noi.

Un mostro può cacciare apertamente se è abbastanza lontano dal mondo. Lontano da loro, ma non lontano da noi.

Lasciate che vi racconti di quando ho dato il sangue per la prima volta. Ero pesto e dolorante, a pezzi dopo una disputa alla miniera. Capii che erano arrivati, i mostri della notte, dal modo in cui le conversazioni si erano fermate, i canti erano cessati e persino gli animali si erano fatti quieti. Strani uomini e donne entrarono

nell'accampamento, toccando una persona qui, una persona lì, osservando, cercando. Alla fine vennero da me.

"Conosci il mio nome?"

"Sì", sussurrai.

"Di' il mio nome."

"Bloody Qhawe", riuscii a dire.

"Questa notte, non prenderò il tuo sangue.

Ti darò il mio e tu sarai di nuovo sano.

Ma se accetti questo dono, ogni volta che verremo, tu ti inginocchierai e ci offrirai il collo. E noi ne prenderemo un po', abbastanza per sostenerci. Questa è la tua scelta. Accetti il mio sangue?"

"Non voglio sangue", dissi. "Voglio vendetta."

Risero. "Avrai la tua vendetta."

Sentii il sapore del sangue sulle mie labbra.

Lo leccai, lo bevetti, lo sentii dentro di me.

Un piccolo pezzo di Bloody Qhawe che mi dava potere. Mi dava forza.

Questo è il patto. Date il vostro sangue non alla società di sicurezza, non alla polizia, ma ai Bloody Qhawe, e loro useranno la sua forza per proteggervi.

Sono malvagi, mi chiedete. Sono demoni?

Perché si spostano solo di notte? Perché prendono il nostro sangue, la nostra vita? Chi sono questi uomini e donne che sembrano come noi, parlano come noi, ma non mangiano come noi?

Questo è il confine esterno del mondo. Le storie su quello che succede qui non raggiungono mai il mondo esterno. Questa non è l'Africa, o il Sud Africa. Questa è una terra di persone come noi, maledette dalla presenza di esseri malvagi che cercano di ingrassare con la nostra vita. La nostra scelta non è tra uomo e demone. È tra quelli che sono come noi e la società mineraria.

Li ho visti molte volte dopo quel primo incontro. Ho visto le loro facce, sentito le loro risate, l'odore metallico nel loro fiato.

Ho riconosciuto alcuni di loro.

Bokamoso, la cui moglie è stata assassinata dalla polizia.

Karabou, il cui canto è stato definito bello da mio cugino, molti anni fa.

Lesedi, che è stato maciullato in un incidente alla miniera.

Thato, che voleva andarsene ma non lo ha mai fatto.

Da quello che dicono le storie, un tempo tutti loro bevevano acqua e camminavano alla luce del sole. È questa la verità: sono mostri, ma non per noi.

Lasciate che vi racconti della mia vendetta. La società di sicurezza aveva un accampamento. Avevano le loro auto, le loro armi e i loro prigionieri, come me. Mi chiamavano sovversivo. Non gli piacevano le parole che usavo: stipendi. Rimborsi. Diritti umani. Sicurezza. Sindacati.

Mi avevano messo in una gab-

bia, e ogni tanto mi pungolavano con dei bastoni. Mi prendevano in giro, mi pisciavano addosso, sputavano e ridevano. Ero pazzo di rabbia ed esausto per il dolore, eppure ancora riuscivo a capire cosa sarebbe successo quando avrei smesso di sentire gli animali.

La notte era silenziosa, eccetto che per i canti e le imprecazioni.

Il falò.

Luggiolare spaventato dei cani.

Le sbruffonate degli uomini.

Uno di loro barcollò verso di me, sbottonandosi i pantaloni.

Aveva il suo membro tra le mani e biascicava di aver bevuto troppo, quando la punta di un tubo di metallo gli esplose attraverso il petto.

Quella notte vidi il vero volto di Bloody Qhawe. Vidi un uomo trascinato sul terreno per

i suoi intestini, che piangeva e chiamava la madre. Vidi pezzi di cervello che colavano sul fuoco da una testa umana schiacciata. Vidi un uomo che cercava di fuggire, troppo ubriaco per correre. Piangeva e urlava mentre lo facevano a pezzi. Vidi i feriti, lasciati vivi nella notte per nutrire gli animali spazzini e i predatori della savana.

Mi fecero uscire dalla gabbia e mi diedero un po' del loro sangue, come la prima volta.

Per quando avevo salvato gli altri prigionieri, non erano altro che un sussurro nella notte.

Questa è la mia storia, e sarà la vostra scelta. Non fatevi ingannare dal potere e dalla leggenda di Bloody Qhawe. È un assassino e un diavolo. I suoi seguaci sono streghe e stregoni. Non vi daranno mai giustizia. Ma possono darvi vita e vendetta. ■



La O

“Non è il tipo di cosa che vuoi vedere sul muro del tuo rifugio” disse Louis, toccando il graffito con la mano. La vernice sulle piastrelle della parete sembrava ancora fresca. “O in qualunque posto a Milwaukee.”

“Bella casetta”, rispose Agata Starek, guardandosi attorno lungo il viale alberato. Ogni stucchevole abitazione era diversa da quella accanto, il che dava alla zona residenziale un senso di storicità. Una ragazzina di forse dieci anni passò in bicicletta lungo la strada, e Agata la salutò con la mano. “La vita nella Camarilla ti si addice.”

“Fottiti, Agata”, ringhiò Louis, pungolando la polacca sul petto. “È colpa tua. La grande O è qui.”

Il graffito era semplice, un ampio cerchio bianco. Facile da dipingere, e pregno di significato solo per i Dannati. I vicini mortali di Louis avrebbero semplicemente pensato a un atto di vandalismo.

“Non prendertela con me”, disse Agata ridendo. Sembrava leggermente fuori posto, a differenza di Louis. Lui era un uomo di colore longilineo e ben vestito, uno che avresti immaginato a lavorare come grafico o giornalista. Aveva un’aria amichevole e leggermente nerd, come di qualcuno che si imbarazza facilmente.

Nulla nel suo aspetto faceva pensare fosse un vampiro Anarchico in fuga, a causa di problemi scoppiati dall’altra parte dell’Oceano Atlantico.

Il problema principale di Agata era che aveva un’aria troppo felice. Sembrava trarre un qualche misterioso piacere, una gioia eversiva, dalla propria violenta non vita.

“Uno dei fondatori dell’Oswobodziciele era al tuo servizio a Cracovia. Ha detto che lo affamavi, lo usavi per il tiro al bersaglio, e che hai ucciso i suoi figli”, Louis stava quasi per urlare le ultime parole prima di ricordarsi dov’era: di fronte a un rifugio suburbano di Milwaukee, nel territorio della Camarilla, assieme a una nota terrorista Anarchica. “È una tua creazione. La O esiste a causa tua.

Ho dovuto scappare da questi stronzi, e loro mi hanno seguito fin qui. È una tua responsabilità e devi aiutarmi.”

“Imponi il Legame di Sangue ai tuoi servitori. Per questo la O ti dà la caccia. Odiano quella merda. Secondo loro gli Anarchici che Legano gli umani al loro servizio sono dei mostri ipocriti. Per questo vogliono liberare tutti i Renfield del mondo, e assassinarci”, spiegò Agata con tono ragionevole.

“E non è tutto”, sibilò Louis. “Si stanno diffondendo. Li hanno buttati fuori da Chicago, ma sono a Buffalo, nel nord di New York. Degli umani dipendenti dal sangue stanno fondando gruppi di imitatori. Anche loro si fanno chiamare la O. Si stanno rivoltando contro di noi.”

“Entriamo prima che ti arrabbi troppo”, disse indirizzando Louis attraverso la porta di casa. L'interno era lezioso: buffe stampe incorniciate sulle pareti, attrezzi da cucina di design su tavoli puliti.

“Quindi come posso aiutarti?” chiese Agata mentre Louis dava un'ultima occhiata alla strada pacifica e silenziosa prima di chiudere la porta.

“Ho catturato uno di loro”, sbottò. “È nel mio scantinato.”

L'accesso alla cantina era una botola nascosta sotto a un tappeto in cucina.

Molto film horror, pensò Agata, mentre scendeva le scale che portavano allo spazio buio e umido nel quale Louis nascondeva i corpi e altre tracce del suo stile di vita da non morto.

Un uomo corpulento in un abito sporco e sbrindellato cercò di saltargli addosso, trattenuto da una catena che legava il suo collare al muro.

“Questi non sono attrezzi per

il bondage?” chiese Agata mentre Louis accendeva la luce.

L'uomo aveva le mani legate dietro alla schiena da manette di pelle.

“Sì”, disse Louis imbarazzato. “Non avevo nient'altro.”

“Sei un vampiro”, sbuffò Agata. “Devi avere sempre a portata di mano il necessario per legare un umano e disporre del suo corpo.”

L'omaccione si fece silenzioso, cercando di capire dove si trovasse da sotto alla federa nera che aveva sulla testa.

“Potresti, non so, interrogarlo?” Louis guardò l'uomo con disagio. Non aveva lo stomaco per la vera tortura, almeno non quello che immaginava la situazione richiedesse.

“Certo, caro” disse Agata strappando il goffo cappuccio dalla faccia del prigioniero. Aveva passato i quaranta, barba incolta, bianco centro-europeo. “Un tempo servivi Louis.”

“Sì”, rispose il prigioniero guardingo, in inglese.

“E sei venuto a ucciderlo.”

“Sì.”

“Perché? Louis è un bravo ragazzo”, disse Agata, girandosi per sorridere all'altro vampiro. Lo scantinato era abbastanza piccolo da forzarli tutti e tre a stare vicini.

“Ha ucciso la mia famiglia.” Non c'era paura nella voce dell'uomo. Solo rassegnazione.

“È così che si fa quando prendi un servitore!” protestò Louis. “Dobbiamo proteggere la Masquerade. Una volta mi ero trovato un'assistente, suo fratello venne a cercarla e per poco non rimasi ucciso. Non è una questione personale.”

“So chi sei, Agata Starek.”

Il prigioniero la fissò negli occhi. “Lo sappiamo tutti.”

“Cosa vuoi sapere?” chiese Agata a Louis.

“Quest'uomo non può dirci niente di nuovo. Si è unito all'O dopo esserti sfuggito in Svizzera. Ora ti ha seguito qui, spezzando Legami e insegnando ai tossici del sangue americani un po' di rispetto di sé mentre lo faceva. E non è il solo. Sono in tanti, e organizzati. Sospetto anche che stiano passando i nostri segreti alla Seconda Inquisizione. Accettalo Louis, per questa gente noi siamo la Camarilla.”

Louis diede al prigioniero un'occhiata incerta. Non si considerava neanche un vero assassino, anche se aveva ucciso. Cercava di condurre una vita buona e semplice senza danneggiare le persone attorno a lui più del necessario. Prima aveva vissuto da Anarchico e ora stava entrando nella Camarilla, ma in realtà non era interessato a nessuno di quei giochi politici.

“Senti, qui non sono io il cattivo”, disse. “Voglio solo vivere in pace.”

“Sai cosa sto per fare”, rispose Agata mentre accarezzando il volto del prigioniero. “Lascero andare questo tizio.”

“Cercherà di uccidere anche te”, sbottò Louis. “Troverà qualcuno che lo aiuti e verranno a prenderci.”

“Certo. Ma mi piace il loro spirito”, disse Agata, sorridendo all'uomo legato.

“È piuttosto sexy, non credi? Infatti, penso che lo abbraccerò. Per una volta mettiamo un po' di eccitazione nelle nostre vite.” ■

Il Ministero dell'Amore

Registrazione di sorveglianza domestica (residenza privata, Stoccolma, 12 aprile 2018)

Voce 1 (femminile): È così che lo chiameremo? Il Ministero dell'Amore?

Voce 2 (femminile): Sì. Perché?

Voce 1: Non dovrebbe essere qualcosa come il Ministero del Sangue, o la Curia Cremisi, o il Tempio di Set?

Voce 2: Beh, prima di tutto, alcuni di quei nomi sono già stati usati. Secondo, devi considerare che tipo di culto stiamo costruendo. Chi deve attirare.

Voce 1: Pensavo che uno stile oscuro e sanguinoso facesse bene il paio col fatto che siamo l'antica genia di Set.

Voce 2: Lascia che ti racconti una storia. Ero appena entrata nel Ministero. Arrivai in Svezia quando avevo cinque anni, dall'Iraq. Avevo un sacco di esperienza con questi vermi di estrema destra.

Voce 1: Quei tizi non sarebbero utili come carne da cannone?

Voce 2: Non mi interrompere. Sono il tuo sire.

Voce 1: Sei nel Ministero da tipo un anno più di me.

Voce 2: Zitta. Ad ogni

modo. Avevo deciso che mi sarei costruita un culto. Sai, come ci dicono di fare. Avevo questa idea che l'avrei fatta pagare agli stronzi nazisti, ne avrei reclutato qualcuno nel culto, e li avrei fatti innamorare di me.

Voce 1: Sei irachena. Come [incomprensibile]

Voce 2: Mi stai seriamente chiedendo se uno skinhead da quattro soldi può resistere alla seduzione di una figlia del Ministero? Ti prego.

Voce 1: Va bene, va bene.

Voce 2: Per farla breve, funzionò. Li facevo ingiunocchiare davanti a Odino e Jormungand o quello che è, bere il mio sangue, il pacchetto completo. Ma è a quel punto che le cose iniziarono ad andare male.

Voce 1: Capirono che eri araba e decisero di ucciderti?

Voce 2: Cosa? No. Mi stai ascoltando?

Voce 1: Allora qual è il problema? Mi sembra che te la stess cavando bene.

Voce 2: Se vuoi gestire un culto, devi passare del tempo con loro. Tu vorresti passare del tempo in un circolo alt-right?

Voce 1: No... capisco. Fanculo quei tizi.

Voce 2: Esatto. Dopo un

paio di settimane con quei pezzi di merda ho capito di aver commesso un grosso errore. Anche se mi piaceva prendere il loro sangue, che consideravano così prezioso, odiavo averci a che fare. E questo poi era il punto. Il prezzo che pagavo passando del tempo con loro era troppo alto.

Voce 1: Quindi mi stai dicendo che lo chiamiamo Ministero dell'Amore per attrarre persone con cui è meno tedioso avere a che fare.

Voce 2: Sì, esattamente.

Voce 1: Rivediamo tutto il piano ancora una volta.

RAPPORTO DELL'ANALISTA

La trascrizione suggerisce che questi corpineutri si dedichino a costruire culti religiosi clandestini per mascherare le proprie attività. Notare la ricorrenza del termine "Ministero" in vari contesti, incluse le strutture religiose dei corpineutri note come la "Chiesa di Caino" e i "Bahari".

Ipotesi: la Chiesa di Caino e i Bahari potrebbero essere sottogruppi di una vasta organizzazione religiosa dei corpineutri, chiamata Ministero.

Ipotesi alternativa: il Ministero è un sotto gruppo di corpineutri, presente

anche nella Chiesa di Caino e nei Bahari.

Proposta: mandare un operativo a infiltrarsi nel Ministero dell'Amore creato dagli obbiettivi della sorveglianza. Idealmente un membro della Società di San Leopoldo, in modo che possa resistere all'indottrinazione dei corpineutri. L'obiettivo dell'infiltrato sarà verificare le ipotesi espresse.

Registrazione di sorveglianza domestica dell'operativo sotto copertura "Mayfly" (zona sotterranea segreta del club "Pressen", Stoccolma, 28 giugno 2018)

Voce 1: Vieni con me. È tempo per la tua iniziazione nel [incomprensibile] del Tebano Eletto.

Mayfly: Sì, Profetessa.

Voce 1: Sdraiati sull'altare. Chiudi gli occhi. Sì, esatto. Appoggia i palmi delle mani sulla pietra. Senti il suo freddo tocco. La sua età. Ascolta il suono della mia voce. Lasciati sprofondare nell'abbraccio degli antichi. Sentirai una piccola puntura sul polso. [incomprensibile] non importa.

Mayfly: Cosa.

Voce 1: Non parlare, concentrati sul mio tocco.

Mayfly: Per favore, posso solo chiedere [incomprensibile]

Voce 1: Non preoccuparti, dolcezza. C'è tempo [incomprensibile] più tardi. Apri la bocca. Sì, così.
[mugolii indistinti]

Voce 2: Zhala, cosa stai facendo? Qua fuori c'è gente che sta buttando giù la porta. Dobbiamo andarcene, e subito.

Voce 1: Cosa? Cosa ci fai qui, Elin? Stavo solo iniziando Kurt ai misteri.

Voce 2: Sei nuda, a cavalcioni di un cadavere. Ti prego Zhala, [incomprensibile] andare.

Voce 1: Non è un cadavere. Ha un sapore così dolce.

Voce 2: Porca puttana, Zhala.
[rumori di violenza]

Voce 2: Ora ce ne andiamo.

RAPPORTO DELL'ANALISTA

L'agenzia a capo della missione di infiltrazione ha fatto intervenire una squadra per estrarre l'operativo, quando è diventato evidente che era compromesso. Purtroppo non sono stati in grado di intervenire in tempo per prevenire la sua esposizione al contaminante dei corpineutri. Inoltre, i due corpineutri presenti sono fuggiti attraverso un accesso alle fognature non presente nelle mappe utilizzate per pianificare la missione.

Raccomandazione: i futuri tentativi di infiltrare le operazioni di corpineutri di classe "Ministero" dovrebbero essere limitati finché la capacità di influenzare la mente di queste creature non sarà stata verificata.

Raccomandazione: questo analista ritiene che le registrazioni di sorveglianza debbano essere sottoposte a censura per evitare il sospetto di contaminazione dell'operativo. La Società di San Leopoldo adotta una politica di tolleranza zero per gli operativi contaminati. Se vogliamo studiare il soggetto, la Società dovrà credere che l'operativo sia stato perduto durante la procedura di pulizia dell'area infestata.

Registrazione di sorveglianza domestica (veicolo in movimento vicino a Stoccolma, 10 Luglio 2018)

Voce 1: Come fanno a capire sempre dove siamo? Dico sul serio. Abbiamo dovuto cambiare posto ogni notte. Abbiamo evitato due operazioni della polizia.

Voce 2: È stata solo sfortuna.

Voce 1: Ho un dubbio. Passami quella statua di Kali che hai comprato alla bancarella.

Voce 2: Stai guidando.

Voce 1: La statua. Ora.

Voce 2: Okay. Cosa [incomprensibile]. Brutta [incomprensibile] butta via questa [incomprensibile] di [incomprensibile]

[segnale di sorveglianza interrotto]

Cos'è Successo alla Questione Rossa?

DI: CHINASA ADEYEMI

Gli ex-membri della Questione Rossa furono perseguitati dalla Camarilla e ostracizzati dagli Anarchici. Nel 2008 usarono la crisi finanziaria per colpire il potere della Camarilla.

Per alcuni brevi anni, il gruppo noto come Questione Rossa dominò le discussioni interne al Movimento Anarchico. La Questione Rossa è sempre stata abbastanza misteriosa. Preferiva operare online, tenendo segreta l'identità dei propri membri. Faceva discorsi ambiziosi, promettendo una nuova era della politica Anarchica. Per un breve momento, sembrò che potesse mantenere quella promessa.

La Questione Rossa ridicolizzava impunemente la Camarilla, i suoi membri e le sue istituzioni. Nei suoi ranghi ospitava degli apostati Tremere, malgrado la politica aggressiva della Piramide nei confronti dei disertori. Attaccava la consolidata struttura di potere Anarchica, dipingendo celebrità del Movimento quali Salvador Garcia, Jeremy McNeil e Smiling Jack come vecchi e obsoleti.

Sembrava che la Questione Rossa potesse aggredire chiunque, protetta dall'anonimato e dalla tecnologia.

Quando rivendicarono la responsabilità della crisi finanziaria del 2008, molti ci credettero. Avevano già preso in giro così tanti Principi, perché non far deragliare l'intera economia globale? Ora, dieci anni dopo i giorni di gloria della Questione Rossa, è facile pensare che si trattasse solo di una spaccata. In queste notti, la Questione Rossa viene ricordata come un momento di un'epoca più innocente della politica di internet, quando credevamo ancora che la liberazione sociale potesse arrivare dalla Silicon Valley, per gli umani come per i Fratelli.

Eppure, minimizzare le conquiste della Questione Rossa sarebbe un errore. Avevano un talento eccezionale per far incazzare la gente, ma hanno ottenuto la più significativa vittoria contro la Camarilla durante questo millennio, almeno finché Theo Bell non ha liberato i Brujah dalla Torre d'Avorio.

Il Video

Nel 2010, sui siti web e i network privati dei vampiri iniziò a girare un video. Molti di quelli tra di noi che erano già in giro lo videro e lo condivisero, specialmente perché all'epoca l'approccio dei Fratelli alla sicurezza telematica era molto più rilassato. Sembrava che il video risalisse al 2001, e che fosse trapelato dai comunicati interni della *Questione Rossa*.

Nel video, vediamo la Tremere Monica "Lady_Hemlocke" Chang avvelenare un altro Tremere, di nome Davis. Il filmato proviene da una telecamera piazzata dalla stessa Chang per registrare l'evento e trasmetterlo ai suoi compagni della nascente *Questione Rossa*.

Mentre Davis muore, Chang non riesce a riesce a fare a meno di vantarsi dei suoi progetti futuri. Recita di fronte al suo segreto pubblico online, usando Davis come un oggetto di scena per vantarsi della sua maestria dei sistemi di rete. La frase più citata del video è: "Atlante si sta decisamente rivoltando", in riferimento al romanzo *La Rivolta di Atlante*, di Ayn Rand.

Guardando ora il filmato, venti anni dopo, si può vedere come anticipi molti dei temi che sarebbero diventati emblematici per la *Questione Rossa*. Abituata a condurre operazioni contro le strutture tecnologicamente impreparate della Camarilla, il gruppo sviluppò una cultura di arroganza operativa. La spavalderia dei primi tempi della Chang è un buon esempio, e punta ai difetti nella cultura del lavoro che avevano permesso la diffusione del video. Indica una tendenza a prediligere la libertà personale e l'ostentazione, e un'organizzazione

sparsa su un'area ampia, connessa attraverso la rete. Il video suggerisce che Chang si vedesse come una visionaria incompresa che voleva cambiare il mondo attraverso le sue singolari capacità, invece delle tradizionali tattiche Anarchiche: la formazione di un movimento, la propaganda politica, e l'attività insurrezionale continuativa.

Quando il video trapelò, molti nel Movimento Anarchico iniziarono per la prima volta a pensare che forse la *Questione Rossa* non era così invulnerabile.

Lo Slogan

Negli anni precedenti alla crisi finanziaria sembrava che non potessi andare a un party Anarchico senza ricevere una copia del manifesto della *Questione Rossa*. In termini di diffusione sfidava il Manifesto Anarchico risalente alla fondazione del Movimento, quello pubblicato da Salvador Garcia.

Indirizzato ai "Concittadini del Sangue", il manifesto si sviluppa attorno a una domanda centrale: A Chi Obbedisci? Il manifesto postula che un giovane Anarchico ha una comprensione inerentemente superiore della tecnologia moderna rispetto a un anziano Fratello della Camarilla. Questa comprensione può essere usata per guadagnare un vantaggio nella lotta per la libertà, spostando la battaglia in una sfera in cui la Camarilla è debole.

Evitando confronti fisici, utilizzando asset mortali e violando sistemi telematici bancari e governativi, un Anarchico può annullare i vantaggi conferiti a un vampiro della Camarilla da età e Sangue.

Il manifesto non cerca di

formare un movimento, ma di influenzare la gente come lo slogan "Chi È John Galt?" faceva nel romanzo di Ayn Rand. Le forze motrici del mondo saranno ispirate a reclamare la propria indipendenza.

Il riferimento a *La Rivolta di Atlante* nel video di Monica di Chang è indicativo. Il romanzo presenta un sistema filosofico nel quale la gente è divisa in geni e parassiti. I geni fanno girare il mondo mentre i parassiti cercano di sfruttare le conquiste degli altri. È una filosofia popolare tra i milionari della Silicon Valley e gli studenti universitari, e enfatizza le conquiste personali e l'egoismo come moralmente positivo.

È una filosofia attraente per chi vuole che venga riconosciuto il proprio talento, ma per la *Questione Rossa* generò più fan che seguaci. Saltò fuori che in realtà solo pochissimi vampiri Anarchici potevano diventare hacker di abilità sufficiente a violare i sistemi bancari.

Il Crash

Stabilire la verità definitiva su un evento della storia dei Fratelli è difficile. Cerchiamo di mantenere la Masquerade e i bugiardi tra di noi non sono rari. Ho però parlato della crisi finanziaria del 2008 con numerosi esperti mortali. E ho anche intervistato molti dei membri sopravvissuti della *Questione Rossa*. Basandomi su quello che mi hanno detto, posso affermare che la *Questione Rossa* non ha causato la crisi del 2008.

La crisi fu causata dalla rampante deregolamentazione dell'industria del credito, e da

comportamenti illeciti diffusi in istituzioni finanziarie globali come Lehman Brothers, al momento della sua bancarotta la quarta più grande banca di investimenti degli Stati Uniti. Le cause alla radice del crash sono riconducibili a una complessissima interazione su scala globale tra migliaia di fattori, tutti bene documentati dalle inchieste politiche e giornalistiche condotte da allora.

Sarebbe però troppo semplice dire che la *Questione Rossa* non c'entrava nulla. Come spesso hanno fatto i Fratelli nella storia, videro cosa stava per succedere e lo usarono a proprio vantaggio. È poi emerso in maniera evidente che il gruppo riuscì a manipolare la crisi nelle sue prime fasi in modo che cancellasse una parte significativa delle ricchezze della Camarilla. Questo implica che la *Questione Rossa* fosse bene informata sugli asset della Camarilla. Un impressionante sforzo di spionaggio attivista.

La Caduta

La tattica della *Questione Rossa* di attaccare le ricchezze della Camarilla riscosse un significativo successo, ma non gli fece guadagnare molto aiuto da parte delle forze tradizionali nel Movimento Anarchico.

Ho intervistato per questo articolo lo scrittore Anarchico Salvador Garcia, e gli ho chiesto se non fosse arrivata l'ora che il Movimento offrisse la sua protezione agli ex-membri del gruppo.

“Non nego i risultati ottenuti dalla *Questione Rossa*,” ha ammesso Garcia. “Ma per il Movimento sono stati una forza fondamentalmente divisiva.

Le loro vittorie sono state di breve durata, ma i danni che hanno causato alla nostra organizzazione interna sono troppo profondi, e non vogliamo essere associati a loro.”

Anche se cercava di presentare le cose in maniera positiva, sembrava chiaro che a Garcia ancora bruciava di essere stato ridicolizzato dalla *Questione Rossa* quando questa era al suo apice. Come molti leader Anarchici prima di lui, ha messo una vendetta personale davanti alla sopravvivenza di Anarchici che hanno sconfitto la Camarilla, anche se brevemente.

Quindi cosa è successo alla *Questione Rossa*? La Camarilla è riuscita a trovarli? Sono caduti preda dei leader Anarchici che avevano insultato?

Per i singoli membri del gruppo, entrambe le risposte potrebbero essere vere. Alcuni sono ancora in giro, non avendo mai rivelato di essere stati membri, o vivendo nell'anonimato.

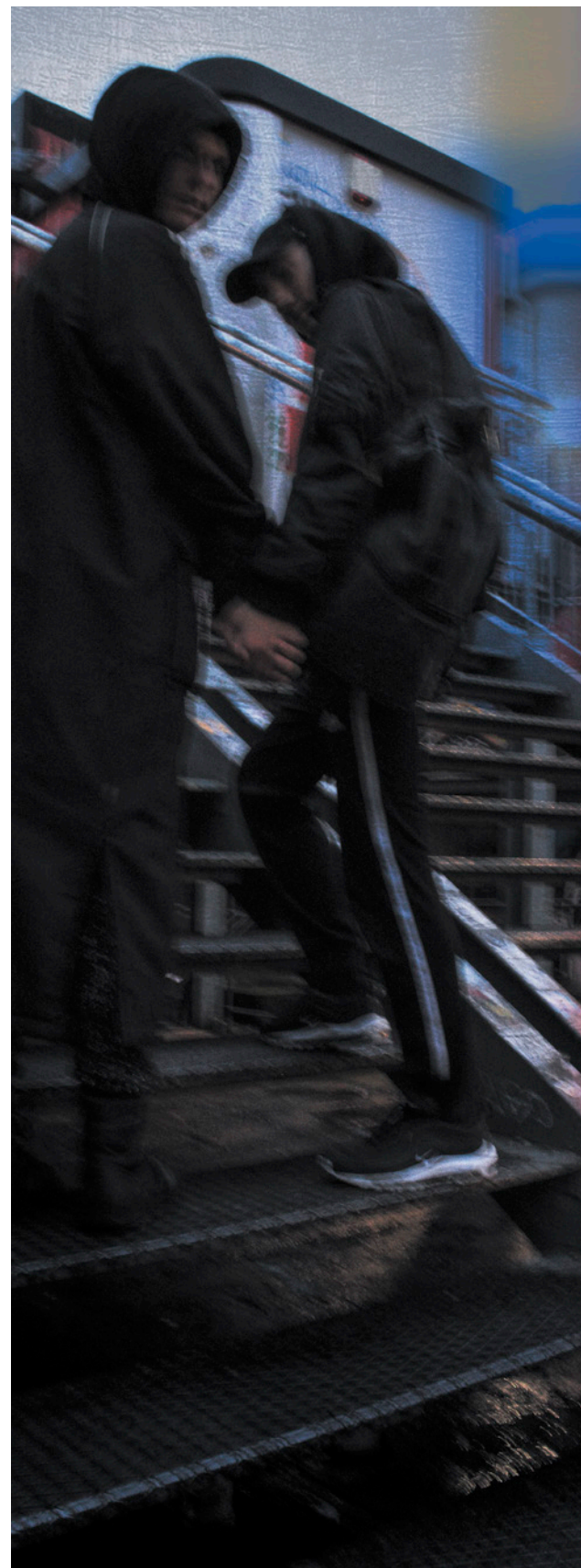
La risposta migliore è la più semplice.

La *Questione Rossa* era un gruppo che si organizzava online e cercava di combattere la Camarilla su Internet.

Potremmo non scoprire mai il fato di molti dei suoi attivisti, ma la loro scomparsa coincide con l'alba della Seconda Inquisizione. ■

Chinasa Adeyemi è una giornalista nigeriana che, da umana, scriveva per la CNN, il New York Times, il Guardian e la BBC.

Dal suo *Abbraccio*, ha dedicato il suo tempo a raccontare la rivoluzione Anarchica per un pubblico più discreto.



RIVELAZIONI SULLA MADRE OSCURA



Lilith insegna che la comprensione giunge attraverso il dolore.

Durante la mia vecchia vita non l'avrei accettato. Pensavo che il dolore ci sminuisse soltanto, che ci rendesse guasti.

Certamente era quello che provavo mentre gestivo le pretese della mia famiglia, le difficoltà universitarie, i fidanzati di merda... Avevo un account di tumblr e lo usavo per sfogarmi con tutte le cose che non potevo urlare durante il giorno.

Mi disse che voleva rendere le persone discepoli di Lilith mentre erano ancora giovani.

Mi disse che avrei espresso il mio potenziale nella notte, non durante il giorno. Mi confessò che le piaceva il mio tumblr.

Avevo una specie di cotta, nel senso che volevo essere lei.

Quando mi offrì la possibilità unirmi ai Bahari, accettai senza sapere bene cosa significava.

Mi tolse ogni cosa. Schiacciò la mia vita, distrusse la mia famiglia. In due, tre brevi notti tutti quelli che avevo mai amato erano morti, fatti a pezzi nelle loro case. Ero folle di paura. Correvo da un posto all'altro, troppo terrorizzata per capire cosa stava succedendo. Sapevo chi era a farmi questo, ma corsi comunque da lei, e quando la vidi, vidi la Madre Oscura. Le stavo di fronte in ginocchio e vidi la meraviglia e la bellezza, il terrore e la gloria. Fu l'ultima cosa che vidi da mortale, mentre lei prosciugava il mio sangue.

Il Sangue che mi riportò in vita era amaro, mischiato con estratti di piante sacre e cose ancora peggiori. Lo bevetti avidamente, confusa, spaventata, viva. Incredibilmente viva. Lei mi diede le parole del Giuramento di Lilith, e io iniziai a cantarle, mormorarle, scandirle.

Il Sangue cambiò il mio corpo, ma fu la perdita a darmi forza. ■

– Florencia, neonata Gangrel

Non sono quella che chiameresti una persona spirituale. Non ero religiosa in vita e non pensavo che avrei mai sentito il bisogno di esserlo da morta. Sono una materialista, fatta e finita.

Eppure... stavo visitando degli amici a Londra, davamo un po' di fastidio alla Camarilla... Sai, per divertirci.

Avevamo trovato per caso il rifugio di un Sangue Blu e ci eravamo messi a devastare il posto, costringendo lo stronzetto a scappare per salvarsi la pelle.

Dopo di che abbiamo organizzato un party nel magazzino che i miei amici usano come rifugio collettivo.

Abbiamo ballato, ci siamo fatti, e poi i miei amici hanno detto che avrebbero celebrato un rituale. Dissero che non dovevo partecipare se non volevo, ma che posso dire. Mi piace provare cose nuove.

Avevano un cortile interno circondato da rampicanti, con le erbacce che spuntavano dalle crepe nel cemento. Era fatiscente e bellissimo, e quando gli altri iniziarono a spogliarsi feci lo stesso. Mi sembrava la cosa giusta.

Non c'era un chiaro maestro di cerimonie. Il canto era iniziato spontaneamente e cambiava seguendo una volontà propria. Una parte era comprensibile, ma per lo più si trattava di qualche lingua morta.

Mi persi nelle movenze, nel cantilenare, ballare, ululare, girando attorno al nostro sacrificio.

Era un vecchio, un servitore che avevamo catturato durante la nostra invasione domestica. Un tossico del Sangue. Si dimenava

e piangeva, e ognuno di noi gli si avvicinava per regalargli dolore. Gli montai sopra, bloccandolo mentre spingevo sul suo sterno fino a incrinare l'osso.

Provai qualcosa in quel momento.

Era come se stessi dando a quell'uomo un dono che avrebbe portato con sé mentre lasciava la vita. Non avevo mai avuto un'esperienza simile prima di allora.

Immagino di essere diventata una Bahari quella notte, o almeno una che vorrebbe esserlo. Ancora non capisco gran parte della liturgia, ma la verità del rituale mi ha parlato.

Inoltre, adoro come nelle storie Bahari Lucifero sia sostanzialmente il trombamico di Lilith. È figo, è disponibile e ha una grossa spada. ■

- Agata "pellegrina devota" Starek, agitatrice Anarchica

Dio creo' Adamo e Lilith la sua immagine, per servirlo e venerarlo, come una coppia di animali da allevamento che avrebbe dovuto generare una nuova razza.

Lilith rifiutò questo fato e fuggì dal Giardino dell'Eden, ritrovandosi sola a vagare per la terra di nessuno.

Soffrì fame e freddo, e la sua sofferenza le insegnò a sostentarsi col proprio sangue, a rifugiarsi nella terra, a percepire ogni roccia e granello di sabbia, e a cacciare tutte le creature che si aggiravano oltre i confini dell'Eden.

Lilith creò un proprio Giardino che rivaleggiava con quello di Dio. Si accompagnò con Lucifero,

il primo angelo di Dio, che divenne il suo amante.

Intanto Dio creava Eva per rimpiazzare Lilith, rendendola docile e remissiva, in modo che adempiesse al suo compito. Col tempo, Adamo ed Eva ebbero dei figli, e il primo di essi fu chiamato Caino. Come Lilith, Caino coltivava la terra e, come Lilith, perse il favore di Dio. Nella sua rabbia per essere stato rifiutato, uccise impulsivamente suo fratello Abele. Per questo, Dio lo scacciò, marchiandolo come intoccabile e condannandolo alle terre desolate.

Quando Caino giunse da Lilith era distrutto e disperato, capace solo di uccidere. Lilith lo curò, lo nutrì finché non riprese le forze, e gli insegnò le lezioni del dolore. Caino però non smise di essere vile e codardo. Imparò molte cose, ma mai la lezione dell'orgoglio.

Tempo dopo, Caino andò via e donò la propria maledizione a molti altri. La sua stirpe divenne così famelica che lui la guidò di nuovo al Giardino di Lilith, per sostenerli e donargli ricchezza. Fu questo il tradimento di Caino: rimase a guardare mentre i suoi cuccioli spogliavano la creazione di Lilith e consumavano tutto quello che conteneva.

Fu questo il fato di Lilith: tradita da Dio e Caino, nutrita dai doni del dolore.

Per questo noi non siamo seguaci di Caino. Non siamo "Cainiti". Siamo Bahari, che seguono il proprio cammino lontano dalle leggi di Caino e dalle imposizioni di Dio, con Lilith che ci guida. ■

- Rachel Dolium, narratrice di verità Bahari

La fede Bahari ia volte è difficile da definire perché i diversi culti hanno le loro interpretazioni del mito di Lilith. Alcuni la credono la consorte di Dio, scacciata per aver peccato di disobbedienza, mentre altri suggeriscono che tutti i vampiri siano suoi figli.

Tutti i culti condividono alcuni tratti comuni. Tutti adorano Lilith, venerano il dolore e la comprensione che porta, e tutti rifiutano i precetti assoluti. Ogni Bahari deve trovare i propri.

Che posto ha la fede Bahari nel panorama delle differenti sette vampiriche? Per il Sabbat la risposta a questa domanda è più semplice. I Bahari negano la supremazia di Caino e per questo vengono considerati eretici e cacciati dalla loro Inquisizione interna. In effetti molte storie Bahari mettono Caino in una pessima luce, dipingendolo come un avido, sporco ingrato.

Per la Camarilla i Bahari sono un culto minore praticato in segreto da alcuni membri, ma privo di peso reale.

La Setta nella quale i Bahari hanno davvero prosperato, specialmente negli ultimi anni, è quella Anarchica. Il vangelo di libertà, dolore e sacrificio dei Bahari risuona in molti giovani succhiatori, sospettosi del mito di creazione patriarcale di Caino. Mentre Caino sembra raccomandare la sottomissione ai propri anziani, Lilith predica il rifiuto dell'autorità e la contestazione del potere. Non c'è da stupirsi che per i non allineati il suo mito abbia più senso. ■

- Jaak Vaino, Bahari Toreador estone

Per comprendere i Bahari devi comprendere la comunità. Questo è vero per ogni religione, la nostra come tutte le altre. Puoi essere un seguace di Lilith, ma per unirti alla nostra comunità devi sostenere un'iniziazione. Possono essere brutali, ma dopo che sei stato iniziato, non sei più un figlio di Caino. Sei stato liberato spiritualmente, e ti stato concesso di unirti a coloro che coltivano il Giardino di Lilith.

Quello che ha riunito molti di noi è il senso di libertà. I riti prescritti da Lilith sono brutali, ma la brutalità ha un proposito, permettendoci di trovare il nostro posto nella notte.

È questo il paradosso dei Bahari: dobbiamo trovare le nostre verità individuali, ma spesso la via verso di loro passa per la comunità. Quando combatti un Principe della Camarilla corrotto (e chi ha mai sentito di un Principe non corrotto?) o un assassino psicopatico del Sabbat, aiuta sapere che la Madre Oscura è con te, e ricompenserà i tuoi sacrifici con saggezza e conoscenza.

I Bahari non agiscono come missionari, ma spiegano la via di Lilith se gli viene chiesto. In queste notti non abbiamo bisogno di cercare reclute. I giovani succhiatori vengono da noi, cercando risposte che solo noi possiamo dargli. La teologia di Caino e il Libro di Nod non hanno speranza da offrirgli, ma Lilith e i suoi seguaci possono dare loro qualcosa per cui vivere.

Se la lezione non li uccide. ■

- Nezha, Bahari Lasombra



Luzern Kommune

/ Comune di Lucerne

Benvenuti!

Mi chiamo Léonie Langenstein, e sarò la vostra guida durante la visita alla Comune di Lucerne o, come ci piace chiamarla, il Castello. Siamo in prossimità della bella città di Lucerne: i primi insediamenti in questa zona, sia umani che della nostra stirpe, sono estremamente antichi. La Chiesa di San Leotecario, in città, è stata costruita sulle fondamenta di una basilica romana nel 1633, e in quel luogo sorgeva un'abbazia consacrata a San Maurizio già nell'8° secolo.

Grazie ai documenti storici e ai ricordi dei nostri anziani ancora in vita sappiamo che questa abbazia era in mano nostra. È un esempio lampante di come la storia dei vivi e quella dei morti

tendano a intersecarsi. Anche se la Comune condivide molti concetti con il moderno Movimento Anarchico dei vampiri, il senso storico è per noi motivo di orgoglio. Sia che stiate al Castello o facciate una passeggiata per Lucerne, è impossibile evitare la storia, parte di un'eredità di cui diventerete depositari se vi unirete a noi.

Ora, mentre entriamo nell'edificio principale del Castello, voglio che vi guardiate attorno. Il castello in sé risale al 14° secolo, ma è stato attentamente ristrutturato nel 2016. Se deciderete di investire nell'impresa e trasferirvi, troverete gli spazi che vi verranno assegnati confortevoli.

Detto questo, siamo una comunità, e in quanto tale ci aspettiamo che i nostri membri contribuiscano alle operazioni

notturne del Castello. Il nostro staff umano sarà presente per la manutenzione e per gestire le strutture, ma i membri avranno una parte attiva nel governo dell'impresa e nel far rispettare le regole che la rendono possibile. Lucerne è una cittadina, quindi la nostra specie deve limitare le proprie predazioni in larga parte alla popolazione turistica.

Il Castello è stato usato come casa di cura per ricchi umani per buona parte del 20° secolo, prima di cadere in disuso alla fine degli anni '80. Le modifiche fatte per quelle attività vanno a nostro a nostro vantaggio, in quanto ci permettono di trattare i nostri nuovi membri con un salutare regime di bagni minerali progettati per calmare i nervi e lenire la fame animalesca che tutti sentiamo dentro di noi.

Prima di entrare nel salone,

voglio farvi notare il magnifico panorama che si vede dalle finestre. Siamo tra le Alpi, e riteniamo che la possibilità data alla nostra specie di godersi un panorama, almeno fino a un certo punto, sia una delle grandi meraviglie dell'epoca moderna. Per questo dobbiamo ringraziare gli sforzi dei mortali nell'illuminazione pubblica.

Ora che siamo nel salone sono sicura che noterete tutti gli stemmi sui muri. Certamente più tardi vorrete osservarli meglio, dato che un numero sorprende di essi fa riferimento alla storia non morta del Castello, prima che venisse usato per scopi sanitari. In effetti, una cosa che la storia della regione ci insegna è che dietro alla ricchezza e al potere sembra ci fosse sempre uno di noi ad approfittare del lusso generato dagli umani.

Prima di continuare vorrei spendere qualche parola sui nostri principi. Questa è una comune anarco-corporativista. Per essere chiari, siete tutti vampiri ricchi e relativamente giovani. Vi state chiedendo come fare per mantenere lo standard di vita che avevate da esseri umani. Avete i fondi necessari per entrare nella nostra impresa ma non siete sicuri sia quello di cui avete bisogno.

Dovreste porvi sul serio queste domande. Richiediamo dedizione dai nostri membri, e

non vogliamo vendere a nessuno che non vivrà qui. Anarco-corporativismo significa che prendiamo i nostri contatti molto seriamente. Stiamo cercando di sganciarci sia dallo stato mortale nella forma della nazione svizzera, sia dallo stato non morto in quanto Camarilla o altre entità simili. Se diventate soci, avrete una quota del sangue estraibile da Lucerne e dalla campagna circostante.

Questa non è una meta vacanziera per i membri della Camarilla che cercano di sfuggire allo stress della Seconda Inquisizione, o una base da cui avanzare il vostro obiettivo di colpire il Principe. Questo è un rifugio, un nuovo tipo di comune per quelli della nostra specie. La vostra vita qui sarà piacevole, servita nel modo a cui siete abituati, ma contro le minacce esterne ci si aspetta che dimostriate fermezza e che evitiare il peccato più comune della nostra stirpe: la codardia.

Passiamo ad argomenti più piacevoli... Ora entriamo nel cortile, dove potete vedere la serra qui eretta nel 19° secolo. Costruita seguendo le ultime mode dell'epoca, ospita anche molti interessanti esperimenti su come il nostro sangue può nutrire la vita vegetale. Comunque, ci tengo a rassicurarvi subito che le voci sui rampicanti killer assetati di sangue sono esagerate. La real-

tà è molto più mondana.

Sì? C'è una domanda?

Ah, certo. Le voci.

Sì, probabilmente ci sono almeno due antichi vampiri che dormono da qualche parte nelle catacombe sotto al Castello. Comunque, a causa dell'interminabile estensione dei tunnel, non sono siamo stati in grado di esplorarli tutti e confermare la veridicità di queste storie.

Malgrado tutto, sono molto utili. La presenza di questa voce ci ha garantito un margine di libertà dagli agenti della Camarilla che forse altrimenti avrebbero voluto ostacolare quello che stiamo cercando di costruire qui.

Ora, come sapete, il progetto è finanziato da un fondo fiduciario. Se desiderate entrare, ci si aspetta che contribuiate al fondo con dieci milioni di euro. Naturalmente potete versare di più. Queste risorse saranno utilizzate in tre modi: restauro e manutenzione, investimenti che finanzieranno le future operazioni del Castello, e spese correnti dello staff di servizio. Se successivamente decidete di lasciare il Castello o venite espulsi dal voto dei vostri pari, questi fondi non saranno rimborsati.

Ora, so che abbiamo già visto molto. Consiglio di fermarci nel Salone Verde per una breve pausa e un rinfresco, prima dare un'occhiata alla Loggia di Caccia e alla Torre Spezzata. ■

Io Credo in Theo Bell / Fanculo Theo Bell

**UNA CONVERSAZIONE TRA SALVADOR GARCIA,
L'AUTORE DEL MANIFESTO ANARCHICO ORIGINALE,
E AGATA STAREK, L'ASSASSINA DI CRACOVIA.**

AGATA: Ho sentito che parli male di Theo Bell. Perché, Salvador? Che ti salta in mente? Lui è il migliore.

SALVADOR: Non è il migliore.

AGATA: Certo che sì! Lo amo! Le sue origini sono così interessanti. Nato schiavo nel sud degli Stati Uniti, lavorava nei campi di cotone sotto il giogo di un padrone brutale, sognando di vendicarsi per la separazione della sua famiglia e gli abusi subiti da sua madre. Che roba incredibile!

SALVADOR: Conosco la storia. Scappa al nord, inizia a occuparsi della Ferrovia Sotterranea e a salvare gli schiavi. Mi piace come dice sempre di aver salvato quelli che "considerava degni".

AGATA: Esatto! È il background perfetto per un Anarchico. Ha dedicato la sua vita ad aiutare gli altri.

SALVADOR: A giudicare gli altri.

AGATA: Si è fatto da solo!

SALVADOR: Davvero? Sono abbastanza sicuro che il suo sire sia Don



Perro. Quando fu nominato Conciliatore, negli anni '50, Perro rese Bell un Arconte. Per il nostro mondo, Theo Bell è stato Abbracciato nel privilegio. Ha iniziato dalla cima. È nato con la camicia, grazie a Perro. Sai cosa penso? Lo hanno nominato Arconte apposta, in modo da avere qualcuno con credibilità nella controcultura. Volevano una mascotte.

AGATA: Sei paranoico, Salvador. Secondo me era talmente in gamba e cazzuto che non potevano non nominarlo Arconte.

SALVADOR: Stiamo parlando del Circolo Interno della Camarilla, probabilmente la peggiore raccolta di sociopatici immortali e affamati di potere in circolazione. Certo che sono paranoico. Theo Bell li ha serviti per oltre mezzo secolo. È un membro interno, è quello il mondo in cui vive. È uno di loro, non uno di noi.

AGATA: È per questo che ha fatto uscire i Brujah dalla Camarilla al Conclave di Praga? Perché è uno di loro?

SALVADOR: È stata una manovra per aumentare il suo potere. È questo che fanno!

AGATA: Non me la bevo. Le sue azioni a Praga sono state la cosa migliore che è capitata al Movimento Anarchico dalla nascita del Libero Stato. Ha mostrato a quei vecchi stronzi che noi non prendiamo ordini. Ha fatto tornare i Ribelli alle proprie radici.

Ha dimostrato che la Camarilla non è eterna e il cambiamento è possibile.

SALVADOR: Beh, io sono un Ribelle e dico che contro la Camarilla ce la cavavamo piuttosto bene da molto prima che spuntasse fuori Theo Bell. Fattene una ragione: è solo un centrista. Il solo motivo per cui si sta ribellando è che quelli della Camarilla non possono fare a meno di essere delle rigide teste di cazzo. Se avessero seguito le loro stesse regole solo un po' di più, Theo Bell sarebbe ancora un cagnolino fedele.

Per lui contano le Tradizioni, la Masquerade, il Dominio... Può darsi che combatta la Camarilla adesso, ma non è un radicale. Ci ritiene degli idioti miopi quando in realtà è lui a non essere in grado di immaginare un mondo migliore.

AGATA: Non mi importa. Ha fatto quello che ha fatto e tanto basta. Inoltre, è arrapante.

SALVADOR: Arrapante?

AGATA: Di brutto. Amo quella rabbia, quella sobrietà... È come se si riuscisse a vedere il fuoco della giustizia che arde sotto a una superficie imperturbabile.

SALVADOR: "Il fuoco della giustizia"? È un vampiro. Come noi. Non è uno dei buoni. Nessuno di noi lo è.

AGATA: Adoro anche la barba, e il cappello da baseball. E lo shotgun. Molto virile. Vorrei scoparmelo.

SALVADOR: Lo shotgun?

AGATA: Pensi che a Theo piacerebbe?

SALVADOR: Sii seria, Agata.

AGATA: Sono assolutamente seria. Voglio scoparmelo, voglio sentirlo dentro di me.

SALVADOR: Va bene, basta così...

AGATA: Non fare il timido con me, Salvador! Puoi sopportare un po' di discorsi zozzi.

SALVADOR: Posso. Ma non da te.

AGATA: Sei stato troppo in America. Ad ogni modo, mi piacerebbe succhiarlo finché non rimane nulla. La Diablerie è il più intimo degli atti sessuali, non credi?

SALVADOR: Non credo che sia una buona idea fantasticare di dissanguare Theo Bell. Infatti, credo che se mai ti vedesse ti giustizierebbe sul posto.

AGATA: Eppure, supporta te e quello che stai facendo qui nello Stato Libero di LA. Pensa un po'.

SALVADOR: È vero che dopo Praga ha speso qualche parola per sostenerci, ma fanculo Theo Bell. Davvero.

AGATA: Forse un uomo può cambiare. Io credo in Theo Bell. La Camarilla non era quello che pensava, quindi ora sta cercando qualcos'altro. Forse quel qualcosa sei tu? ■

Il Sangue *dei* Patrioti

Hey Josh,

È un peccato che ti sia perso la riunione, fratello! Voglio essere sincero con te. Se non riesci a nutrirti da mortali che si stanno ubriacando senza stare male, sei davvero sicuro che il tuo posto sia Harvard? Insomma, è per questo che siamo qui! Studenti per sempre, una nuova infornata di cibo ogni anno, feste dove nessuno nota se ogni tanto ci infili un morso.

Ecco un consiglio da un professionista: o mangi per far finta di essere umano, o bevi il sangue di gente che si è scolata birra tutta la sera. Non mischiare.

Comunque, alla riunione ho preso qualche nota per te. Questo è quanto:

Mezzanotte – Iniziamo la riunione facendo l'appello. Non sei l'unico nuovo arrivato assente. A volte mi chiedo come siate sopravvissuti alla vostra iniziazione. Inoltre, Ansleigh è una gran stronza. Perché l'abbiamo nominata presidente dell'Harvard Liberty Club?

00:10 – Controversia! Will ha chiesto perché l'iniziazione che utilizziamo per Abbracciare i candidati idonei assomiglia a un frat party. Gli altri hanno spiegato molto pazientemente che siamo parte di una società diffusa in tutto l'emisfero occidentale che in nessun modo assomiglia a una confraternita.

Rimanendo in tema, Cameron vuole chiarimenti sulla nostra missione. L'obiettivo del Liberty Club è utilizzare la nostra influenza sia nella Camarilla che nel Movimento Anarchico per spingere la società

umana ad accettare i principi del libero mercato. Data l'enorme influenza della Camarilla e la penetrazione a livello locale di molte istituzioni umane da parte degli Anarchici, dovrebbe essere possibile ridurre significativamente il campo d'azione del governo e deregolare i mercati, specialmente per quello che riguarda i settori finanziario ed energetico.

Bradley fa una battuta su come essere un vampiro aiuti chi non riesce ad avere un'erezione. Will gli dà dell'idiota e inizia a parlare di come l'Albero della Libertà, lo sai, bla bla.

00:21 – Passiamo in rassegna alcune delle operazioni di maggiore successo di quest'anno. Sophie parla del think tank formato coi fondi della Camarilla. Il Centro di Ricerca Economica. Sicuramente alcuni di noi andranno a lavorare lì dopo Harvard, quindi in molti sono contenti di vederlo prendere forma. Chiediamo a Sophie come mai la Camarilla ha accettato il progetto. Lei ci spiega che già finanziano molti gruppi di pressione, anche se la maggior parte dei loro Fratelli di basso livello non ne sa nulla. Però mi chiedo, perché qualcuno vorrebbe lasciare la vita che abbia-

mo qui? Caccia facile, feste studentesche, professori che appartengono al club e ci aiutano a fregare il sistema. Alcuni dicono che è inquietante far finta di essere uno studente quando sei un vampiro attempato, ma per me possono fottersi. Il sangue è sangue.

00:41 – Sophie ci forza a votare su una quota rosa per i futuri membri del Liberty Club Abbracciati tra la popolazione studentesca. Non è contenta che solo il quindici per cento sia formato da donne. Ansleigh la sostiene. Per fortuna ci siamo lì Cameron, Will, Bradley, io e qualcun altro a spiegare perché le quote rosa siano inerentemente contrarie ai valori libertari che amiamo.

03:13 – Cameron cambia argomento per parlare della proposta di organizzare clandestinamente un Simposio sul Ruolo del Vampiro nella Società Capitalista. Sul soggetto sono venute fuori tantissime opinioni. Sembrava quasi che il Simposio stesse già avvenendo. Era un buon argomento da tirare fuori, anche se Cameron ha dovuto ignorare il programma della riunione per farlo. Il Simposio è un progetto di Ansleigh e lei è stata contenta di discuterne.

Will continuava a chiedere se potevamo scoprire se Ayn Rand fosse un vampiro e in quel caso invitarla a parlare. Non ho capito se diceva sul serio o no, perché è stato stabilito con discreta certezza che non era un vampiro.

È un mondo di produttori e parassiti, e molti di noi pensano che gli immortali siano unicamente posizionati per guidarlo verso il progresso e difenderlo dagli sciacalli di cui è composta la maggior parte dell'umanità. Spero che più

gente inizi a capire che i pasti gratis non esistono. Per me è sempre stato chiaro che noi produciamo e che gli umani non siano altro che zecche sui corpi delle nostre imprese. Ammetto però che sul soggetto siano saltate fuori anche altre idee interessanti.

In particolare ho notato i commenti di Cameron sulla distruzione creativa della cultura di innovazione nella Silicon Valley. Allo stesso modo, si potrebbe dire che quando la nostra specie diventa parte di un'organizzazione umana come ad esempio un'azienda, la nostra presenza porti all'eliminazione dei rami secchi e a un aumento dell'efficienza. Il risultato è una maggiore motivazione degli impiegati che ottengono un po' del nostro sangue al posto dei loro salari. Sfortunatamente molte di queste idee al momento sono solo teoriche: col clima attuale in fatto di sicurezza, provarle su larga scala è difficile.

03:27 – Sembra che Bradley si sia addormentato sul tavolo. Sta pure russando, cosa che dovrebbe essere impossibile per nostra specie. Dopo che lo faccio notare, Bradley si tira su e si lamenta che siamo noiosi. Dice che io e Cameron dovremmo deciderci a consumare la nostra "bromance" con del sesso vero. L'infelice risposta di Cameron è che in quanto immortali dovremmo tutti elevarci al di sopra di minuzie come la sessualità umana. Il suo commento viene accolto dalle risate generali. Compresa quella di Ansleigh e Sophie.

E okay, lo ammetto. Non sceglierei Cameron come spalla per cuccare a meno di non essere disperato. Se le feste piene di gente svenuta non rendessero tutto così facile, morirebbe di fame.

A questo punto la sessione viene aggiornata perché alcuni di noi vogliono controllare le opzioni di caccia. Penso che dovresti offrirti di aiutare Ansleigh col Simposio. Servirebbe a farti notare nel Club e a mostrare un lato più serio di te.

Ovviamente fai come ti pare ma, da fratello a fratello, ti dico che il vero potere nel Club è nei progetti ideologici. Se sei fortunato potresti anche venire coinvolto nelle operazioni di Sophie con la Camarilla. ■

Tuo fratello
come sempre,
Stewart



L'ESERCITO DI RUDI

Rudi: Lasciatemi iniziare ringraziando tutti voi di essere venuti. Dobbiamo continuare a lottare ogni notte, e so che siete stanchi. Spero che stasera sentire di alcuni dei nostri risultati ci sollevi il morale. Ora, so che questo viene chiamato spesso l'Esercito di Rudi e io sono Rudi, ma in realtà non ho mai usato quel nome per il nostro gruppo. Qui siamo tutti uguali. Funziona così: ci sediamo in circolo e ognuno parla a turno. Tutti possono e devono parlare, anche solo per passare la parola. In questo modo, le voci più forti non domineranno.

Line: Grazie, Rudi. L'obiettivo dell'azione antifascista è semplice. Nel nostro caso, rendiamo Copenhagen un posto talmente inospitale per i nazi da non poterci venire. Se provano a organizzare una manifestazione, li pestiamo. Se quelle merde minacciano noi, i nostri fratelli e sorelle arabi, i nostri amici trans, se ne pentiranno. Lo scopo è sempre quello: una volta che cala il sole, nessuno skinhead è al sicuro.

Naziha: Questa è la prima volta che vengo e non sono un vampiro da molto...

Line: Un succhiatore. O una zecca, se sei autocritico.

Naziha: Scusate, un succhiatore. Va bene se faccio a tutti una domanda? Come funziona?

Line: Puoi fare una domanda, gli interessati rispondono e il giro continua.

Naziha: Okay, okay... quindi siamo "succhiatori", giusto? Ho sentito un sacco di storie assurde su Caino e gli Antidiluviani e Enoch. Mi chiedevo come tutto quello si incastrasse con le cose che facciamo.

Line: Rudi? Questa è per te.

Rudi: In realtà non penso di avere una risposta soddisfacente. Sono un materialista convinto. Tutte quelle storie, che siano della Camarilla, del Sabbat, dei Bahari o di qualcun altro, cercano di allinearti con gli obiettivi di qualcuno. Non penso che dovremmo farci guidare da queste storie, ma dai nostri valori personali e dal nostro senso morale. Ovviamente mi piacerebbe sapere da dove viene davvero la nostra specie. Ma non penso che la verità cambierebbe quello in cui credo: dobbiamo usare i nostri doni per migliorare il nostro piccolo angolo di mondo.

Naziha: Grazie. Fico. È quello che volevo.

Tobias: La teoria senza azione è inutile.

Rudi: Aspetta il tuo turno, Tobias. Tocca a te, Karina.

Karina: Grazie. Volevo solo ringraziarvi tutti. Vorrei essere stata Abbracciata dopo il mio intervento di riassegnazione del sesso e non prima, ma poter calpestare i nazisti è un buon risarcimento. Non so se voi potete capirlo, ma un tempo ero davvero spaventata. Una volta mi hanno picchiata nel bagno di un bar, e dopo non sono riuscita a lasciare il mio appartamento per una settimana. Avevo paura di tutto. Ora non sono più spaventata. Ho anche notato una

cosa buffa. Non vengo più disturbata, o comunque molto meno di prima. Mi spiace se sto sproloquiando ma... l'altra notte non mi avete portato via perché ero in pericolo. Lo avete fatto perché avrei ucciso quell'uomo. Ero io il pericolo. È stato un momento importante per me.

Line: Oh Karina, ti vogliamo bene.
[si abbracciano]

Tobias: Grazie per quello che hai detto. Penso di essere l'unico maschio bianco cisessuale ed etero da queste parti, e anche io sono stato picchiato dagli skinhead una volta, quando hanno fatto irruzione nella nostra casa occupata. Rudi ha avuto una vita difficile da mortale, non è facile essere arabo e gay. È una bella sensazione avere il coltello dalla parte del manico.

Rudi: Hai appena detto a tutti che sono gay?

Tobias: Cosa? No, scusa, non volevo...

Rudi: Ti sto prendendo in giro.
Non è un segreto.

Tobias: Cavolo... non capisco mai quando scherzi. Il tuo umorismo è troppo secco.

Rudi: Era il tuo turno?

Tobias: Sì.

Rudi: Grazie. Line, sta a te.

Line: Domani sera c'è una dimostrazione a lume di candela contro il razzismo. Dalle discussioni sui forum e sui gruppi Facebook nazisti, sembra che stiano preparando qualche tipo di azione. Non siamo sicuri se sia solo urlare slogan o lanciare lacrimogeni.

Tobias: O seguire la gente dopo la manifestazione per pestarla.

Line: Già. Quindi la domanda è, dobbiamo occuparcene? Come tutti sapete, l'azione an-

tifascista è già sotto indagine da parte della polizia, e noi potremmo aggiungere dei problemi con la Seconda Inquisizione.

Naziha: La Seconda Inquisizione? Ma tipo, quanto dovremmo essere preoccupati?

Karina: Parecchio. Ma io dico di andare.

Tobias: Ci hai preso gusto con le risse.

Karina: Di brutto!

Rudi: Manteniamo la struttura della discussione. Per quanto mi riguarda, direi che, se saranno presenti anche antifascisti mortali nostri alleati, dovremmo esserci.

Line: Colpite duro e rapidamente, e poi sparite.

Naziha: Posso fare un'altra domanda? Ci sono mai succhiatori dell'altra parte? Come dei vampiri skinhead?

Karina: Posso rispondere io. Sì, ci sono, a volte. Quelli che combattiamo non sono sempre umani. In effetti mi è successo durante la mia primissima uscita notturna come succhiatore. Non sapevo che sarei riuscita a guarire così velocemente, quindi mi spaventai parecchio quando questo tizio mi infilò un coltello nello stomaco. Era un Brujah, ma non di quelli buoni. Un Brujah della Camarilla.

Tobias: Già, pensava che stessimo cacciando di frodo sul suo territorio. Aveva lavorato duro per crearsi un gregge tra i seguaci delle politiche anti-immigrazione. Per questo ha cercato di ucciderti.

Karina: Ma non ci è riuscito, perché Line gli ha spaccato i denti con un pugno.

Tobias: È questo che fa Line.

Rudi: Ora un altro giro solo sulla questione della nostra presenza alla manifestazione, per stabilire se abbiamo un consenso. Line? ■

Cosa Bisogna Fare?

Una conversazione tra Agata "fioraia fallita" Starek e l'ideologo Anarchico Salvador Garcia.

AGATA: So che non sono mai stata molto coinvolta nel Movimento, ma ci sono un sacco di Anarchici là fuori che avrebbero bisogno di qualche consiglio sulle tattiche. Tipo, cosa fare, cosa funziona.

SALVADOR: Mi stai chiedendo dei consigli?

AGATA: Non per me. Il mio metodo preferito è sempre lo stesso: uccidere i bei ragazzini della Camarilla.

SALVADOR: Beh, il mio consiglio al Movimento nel complesso sarebbe questo. Abbandonare la violenza e la retorica della violenza. Invece, provare a cambiare la Camarilla dall'interno tramite un discorso ragionato. Se un numero sufficiente di noi si dimostra affidabile, degno di fiducia e disponibile al compromesso, i Principi della Camarilla cambieranno idea e ci daranno volontariamente almeno una parte della libertà che cerchiamo.

AGATA: Cosa? Sul serio?

SALVADOR: [ride] Mi ricorderò per sempre di questo momento. È la prima volta che ti frego.

AGATA: Quindi non inizieremo a fare compromessi?

SALVADOR: No. Vogliamo vincere questa lotta, non diventare i lacchè della Camarilla. ■

EDUCATE, SOBILLATE, ORGANIZZATE

Le basi del metodo organizzativo Anarchico spiegate da uno dei fondatori del Libero Stato di California, Salvador Garcia.

La regola di base del coordinamento Anarchico è che avviene in un ambiente ostile.

Non abbiamo il lusso di costruire le nostre comunità per poi invadere il territorio nemico.

I nemici sono tutto attorno a noi, e sono più che contenti di invadere il nostro.

Quello che ti serve è un Movimento Anarchico sostenibile. Probabilmente sei in una città della Camarilla. Devi far fronte ai loro tentativi di fermarti.

Se non sei in una città della Camarilla, non preoccuparti.

Ci saranno comunque dei nemici, da aspiranti tiranni in cerca di un dominio per sé ad agenti della Camarilla che vogliono insediare un Principe.

In effetti, per certi versi è più facile sovvertire un dominio della Camarilla che stabilirne uno nuovo.

Almeno, con un Principe, sai chi sono i tuoi nemici.

Il Movimento

Il Movimento Anarchico non si è creato da solo. Ci è voluto duro lavoro e organizzazione perché succedesse. Questo non è l'aspetto divertente di essere un Anarchico. A tutti piacerebbe ficcare un paletto nel cuore di un Principe, ma se davvero vuoi avere successo, devi seguire il vecchio slogan: "Educate, sobillate, organizzate."

Educare significa spiegare agli altri succhiatori, specialmente a quello giovani, che là fuori ci sono delle opzioni. Loro non conoscono la storia del Movimento Anarchico. Non sanno della prima rivolta Anarchica, della nascita del Libero Stato, o di nient'altro. D'altra parte sono cose che non si possono leggere sui libri. Qualcuno deve raccontargli una storia alternativa a quella che gli vende la Camarilla. Se credono che Dio li abbia maledetti con l'obbligo di servire i propri anziani, non si ribelleranno. Presentagli i fatti e inizieranno a pensare con la loro testa.

Sobillare significa parlare con le persone, convincerle a combattere. Non puoi stare lì seduto ad aspettare che gli oppressi gettino via le loro catene. Devi esserci, devi stare tra la gente che vuoi dalla tua parte. Per alcuni è difficile, perché richiede anche di saper ascoltare. Non puoi semplicemente inculcare a forza la tua filosofia nelle persone. Devi ascoltare le loro preoccupazioni, capire come puoi aiutarli e come loro possono aiutare te. In questo modo puoi ottenere giustizia per tutti e costruire un fronte rivoluzionario ampio.

Organizzare significa trasformare una masnada di giovani succhiatori arrabbiati in un movimento motivato con un potere reale e duraturo. Con dedizione e disciplina, la rabbia può essere incanalata in maniera efficace per un vero cambiamento. Questo è particolarmente importante quando hai di fronte un nemico attivo. Se rispondiamo come individui anziché come comunità, è facile cadere preda di paranoia e divisioni.

Succhiatori

Siamo un Movimento di succhiatori. Vampiri, se vogliamo essere espliciti. Diversi Movimenti locali si sono organizzati secondo ogni genere di principio, e io a questo sono favorevole.

Siamo un grande ombrello che copre diversi progetti, accomunati da un comune desiderio di libertà.

Ci sono però alcune cose pratiche la cui efficacia è confermata dai fatti.

La comunità che stai costruendo ha bisogno di regole chiare per quello che riguarda le nostre abilità speciali, specialmente quelle che influenzano la mente. Non parlo di quando usi il tuo fascino sovranaturale per prendere per il culo i tuoi amici. Uno scherzo è uno scherzo, anche tra gli Anarchici.

Sto parlando di privare qualcuno del libero arbitrio.

Per molti di noi, la tirannia della Camarilla è personificata dall'arrogante Ventrue che ti costringe a umiliarti controllando le tue azioni.

Assicurati di non usare mai quelle tattiche all'interno del Movimento. Nella mia esperienza, il controllo mentale genera nelle persone più risentimento della violenza.

Fornisci servizi essenziali.

Suona poco entusiasmante, ma è anche quello che può allargare la tua base e rendere il Movimento un successo. Tradizionalmente alla Camarilla non frega un cazzo dei giovani succhiatori. Se qualcuno viene abbandonato per la strada dal suo sire, peggio per lui. Se finisci nei guai, sei da solo. Questo comportamento

della Camarilla può essere una debolezza. Fai in modo che si sappia che se un giovane succhiatore ha bisogno di un posto dove stare, consigli sulla caccia, aiuto nel trattare con la sua identità mortale, può sempre venire da te.

Ti garantisco che sarai pieno di amici.

Dai alla gente le cose di cui ha un disperato bisogno, e loro ti ascolteranno.

Permetti alle persone di cambiare.

Non fissarti troppo sulle storie personali della gente, specialmente se sono giovani. Siamo tutti Anarchici, abbiamo un nemico comune, e non possiamo permetterci di frammentarci in piccoli gruppi che si fanno la guerra l'un l'altro.

Cosa importa se uno era un poliziotto e l'altro un anarchico? Siete entrambi succhiatori.

Abituatevi ad andare d'accordo. Questo è doppiamente vero per i disertori delle altre sette.

Accogliamoli e giudichiamoli per come si comportano con noi, non per quello che hanno fatto prima.

Con un'eccezione. Gli anziani possono fottersi. Sarò chiaro: non trattare con gli anziani a meno che tu non ne abbia uno dalla tua parte. E probabilmente non lo avrai. L'ho visto succedere un po' di volte: un anziano degli Elleni o delle Dive dice che vuole disertare dalla Camarilla. Sono tutti entusiasti.

Potere, privilegio, quante cose potrebbe offrirci questo fantastico alleato! Il fatto è che tutti gli anziani sono degli stronzi egoisti, anche se sanno fare dei bei discorsi sulla libertà. Se sono presenti, sarà tutto incentrato su di loro.

Quegli anziani trattano il Movimento come un parco giochi per qualche decade e poi tornano dai loro amici della Camarilla quando iniziano ad annoiarsi.

Infine, evita i leader. Qui potrei essere influenzato dalle mie convinzioni personali, ma le strutture gerarchiche ti rendono vulnerabile. Se hai un chiaro leader, la Camarilla corromperà quel leader.

Cerca di addestrare piccole unità autonome.

Non siamo pecore. Siamo creature della notte non morte.

Non dovremmo aver bisogno dell'uomo forte che ci dica cosa fare.

Libertà'

Il problema antico come il mondo della libertà contro la sicurezza arriverà a tormentare anche te. È una spiacevole verità. Predicherai libertà e uguaglianza a tutti quelli che entrano nel Movimento, ma dovrai anche giustiziare le spie della Camarilla.

Questo è difficile, specialmente quando la Camarilla inizierà a diffondere la sua propaganda. Hanno un vantaggio nel fatto che non ha senso accusarli di ipocrisia. È quello su cui si basa tutta la loro setta, è nella loro carne e nel loro sangue.

Noi dovremmo essere qualcosa di meglio, quindi quel tipo di accusa può danneggiarci.

Ad ogni modo, dai pure per scontato di affrontare attentati, legami di sangue forzati, ricatti, fughe di informazioni alla Seconda Inquisizione, campagne diffamatorie e così via.

Ho sempre trattato con queste minacce cercando di essere aperto.

Ho avvisato i miei amici che sarebbero potute succedere, così che le riconoscano quando si presentano.

Questa probabilmente è la prova più grande per la tua attività organizzativa. Puoi costruire una comunità abbastanza forte da resistere a tutte le bugie che la Camarilla può lanciarti contro?

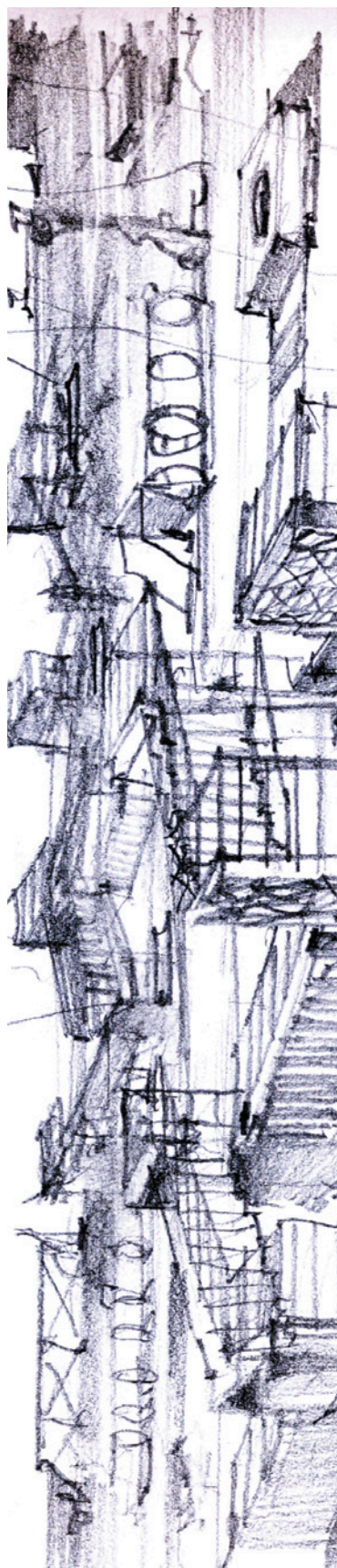
Alcune scelte sono molto difficili. Diciamo che una giovane suchiatrice ti ha tradito passando informazioni alla Camarilla. È stata ricattata: lo Sceriffo ha minacciato di uccidere la sua famiglia mortale. Quali sono le opzioni?

Perdonarla. Questo dimostra che se la Camarilla prova a fare qualcosa la gente può venire da te, e tu sei disposto ad ascoltare. Potrebbe ritorcersi contro di te facendoti apparire debole.

Giustiziarla, pubblicamente o privatamente.

Puoi fare di un traditore un esempio, ma a volte è meglio se qualcuno scompare e basta. Se sei fortunato, verrà incolpata la Camarilla.

Trasformarla in un doppio agente inconsapevole dandole informazioni false. Questa è quella che chiamerei la mossa da vampiro. Qualunque siano i tuoi principi, sei sempre un succhiatore. Usalo per combattere per il Movimento.



Feste

Sono serio.

Hai bisogno di buone feste.

Se i giovani succhiatori della tua città pensano che hai le feste migliori, sei già a metà strada verso la vittoria.

Elogia gli eroi del Movimento, commemora quelli che sono caduti nella lotta, e assicurati che ci sia sempre del sangue quando torni per festeggiare dopo che un'azione contro la Camarilla ha avuto successo.

Questo è un errore comune di molti intellettuali Anarchici. Pretendiamo che tutti nel Movimento siano in grado di discutere di filosofia Anarchica con la terminologia appropriata, sempre aggiornati sulle ultime idee.

Questo potrebbe andare bene per un complesso dibattito sulle sfumature della liberazione vampirica, ma se stai costruendo un Movimento ampio, hai bisogno di tutti.

Beh, non di ogni psicopatico. Alcune linee non possono essere superate, e deciderai quali sono quelle linee per te. Solo assicurati che non siano troppe, o ti ritroverai da solo.

Dai alla gente grandi idee in cui credere, buona musica per ballare, e un posto dove possono litigare senza attirare l'attenzione dei mortali.

Inginocchiarsi di fronte agli anziani in un Elysium fa schifo, quindi la vita da Anarchico dovrebbe essere meglio di così.

Dovrebbe essere una buona vita per tutti noi, malgrado il pericolo. ■

COSTRUISCI UN MONDO MIGLIORE (PER TE)



Diciamo che hai bisogno di seguaci. Magari vuoi degli uomini arrabbiati che maltrattino i tuoi nemici su Twitter. O forse una folla violenta per difenderti. Per molti Anarchici, il posto dove trovare questa gente è ai margini della mappa politica.

Ricorda soltanto che questo è un gioco per succhiatori giovani. Per integrarti devi capire molto bene il panorama politico e subculturale, ed è molto difficile per chi è stato portato nella notte anche solo da qualche decade.

Per capirci, guarda quanto spesso le infiltrazioni della polizia nei gruppi di attivisti

falliscono miserabilmente. Un poliziotto salta all'occhio, spesso per ragioni che sono semplici in maniera imbarazzante, come un taglio di capelli o una marca di scarpe.

Caso #1: Il Tuo Vecchio Gruppo

Diciamo che sei uno di quegli Anarchici abbastanza fortunati da aver fatto politica in vita. Conosci la gente e loro conoscono te. Qualunque fosse prima il tuo status nel gruppo, ora puoi migliorarlo velocemente perché, in quanto succhiatore, puoi far succedere le cose in un modo che prima era

impossibile.

Questo può essere molto semplice. Sei nell'azione antifascista. Un umano deve preoccuparsi di essere ferito quando va fuori a prendere a pugni i nazisti, ma per la nostra specie non è un gran problema. Puoi giocare a fare l'eroe prendendoti una coltellata per i tuoi amici, i quali non sono tenuti a sapere che sei un succhiasangue con capacità di guarigione sovranaturali.

Queste sono cose che ogni succhiatore può fare. O magari i tuoi amici vengono pestati dagli sbirri.

Forse qualcuno subisce dei danni ai nervi per essere stato am-

manettato troppo stretto nel retro di un furgone della polizia. Dagli una goccia del tuo Sangue. Digli che è un rimedio erboristico o una droga sperimentale. Qualunque cosa possano credere. Il punto è che diventeranno dipendenti senza neanche rendersene conto.

Caso #2: I Tuoi Odiati Nemici

La maggior parte di noi percepisce intuitivamente che la presenza di un mostro immortale non sia positiva per nessun movimento politico. La nostra influenza è tossica, eppure continuiamo a frequentare i nostri vecchi amici solo perché ci piacciono.

Se hai il fegato per farlo, puoi anche infiltrarti tra i tuoi più odiati nemici. Questo comporta molti vantaggi. Non devi sentirti in colpa per tutti i modi schifosi in cui sei costretto a sfruttarli in quanto succhiatore. Se i tuoi nuovi soci si fanno male, che importa? Se lo meritano. Se no va bene lo stesso, potranno fare quello che gli dici.

Politicamente funziona alla grande. Stai usando la natura velenosa della nostra specie contro i tuoi nemici. Sta solo attento a non cambiare sponda! Nel nostro egocentrismo ci piace pensare di essere al di sopra dell'umanità, impermeabili alle loro sciocche preoccupazioni, ma questa è una bugia. Siamo influenzati dal nostro ambiente come chiunque altro.

Così vuoi infiltrarti in una frangia di etno-nazionalisti anti-rifugiati. Internet è un ottimo strumento per farlo. Inizia a frequentare i giusti forum locali e gruppi di Facebook, ripetendo a pappagallos le opinioni più estreme. In questo modo, quando vai al tuo primo incontro, sanno già chi sei.

Qui ci sono un po' di errori comuni che puoi commettere. Uno è di fare troppo affidamento sulle abilità sovranaturali. Possono essere utili se devi muoverti in fretta, ma per un piano a lungo termine, il metodo naturale e organico dà frutti migliori. Un Renfield dipendente dal sangue segnala la tua presenza semplicemente esistendo, ma i rischi sono molto minori se i tuoi lacchè non sanno neanche di esserlo.

Resisti alla tentazione di diventare il leader. Certo, è ottimo per il tuo ego, ma la persona dietro al trono ha molto meno lavoro. Se per caso

il tuo gruppo estremista è gestito in modo incompetente, come spesso accade, puoi guadagnare influenza semplicemente portando rigore e professionalità alle operazioni, che tu stia trattando con skinhead che vogliono solo spaccare qualche cranio o che si tratti di nazionalisti bianchi e aspiranti terroristi.

Caso #3: Sei Estraneo alla Politica

Malgrado quello che molti nella Camarilla pensano, la maggioranza degli Anarchici non è composta da uno zoccolo duro di Black Bloc antifascisti, con azioni dirette alle spalle. Di questi tempi, essere un non allineato spesso significa che sei stato abbracciato nelle ultime decadi. Festaioli, rifugiati, ragazzini e teppisti, finiscono tutti in questa vita senza avere profonde convinzioni politiche o contatti.

Diciamo che questo sei tu, ma vuoi ancora usare un gruppo estremista mortale per i tuoi obiettivi. Come ti comporti?

Primo, scegli il tuo bersaglio. Questo dipen-



de da quello che vuoi.

Se ti servono dei troll di Internet, gli attivisti alt-right possono essere utili. Se hai bisogno di violenza, cerca gente abituata a combattere in strada.

La scelta più semplice è tra destra e sinistra. Può essere una questione di gusti personali. Dopo tutto, dovrai frequentare parecchio questa gente. Oltre a quello, ci sono degli aspetti pratici da considerare. In molti paesi, i gruppi di destra sono notevolmente migliori quando si tratta di usare la violenza, quindi, se è quello che ti serve, inizia a pensare al brindisi che farai il giorno del compleanno di Hitler. I movimenti di destra hanno anche un altro vantaggio: nella maggior parte dei paesi europei, così come negli Stati Uniti, la polizia li tratta con maggiore indulgenza. Ciò influenza direttamente il rischio di essere identificati dalla Seconda Inquisizione.

Comunque, se sei molto bravo a mischiarti tra i mortali, un gruppo di sinistra può fornire un'eccellente copertura. Da quello che sappiamo la Seconda Inquisizione non

si aspetta davvero di trovare membri della nostra specie tra gli ecologisti radicali, anche se sono pesantemente sorvegliati da varie agenzie di intelligence.

Secondo, impara a parlare come uno di loro. Fai le tue ricerche. Di solito basta usare la rete. Spesso è conveniente assumere il ruolo di chi controlla l'ingresso nel gruppo ristretto, e sfida gli altri su basi ideologiche. In questo modo puoi fare paura alla gente ed evitare di lavorare sul serio.

Data di Scadenza

Infiltrare e prendere il controllo di un gruppo estremista è un progetto a breve termine, da qualche mese a una decade.

La scena cambia velocemente. La gente invecchia e sparisce. Scoprirai di avere difficoltà a rimanere aggiornato sul gergo politico, e le persone che ti circondano inizieranno a sospettare di te.

Questo porta all'ultima regola: non iniziare mai senza una strategia di uscita. ■

– Dalia Nakache, ideologa rivoluzionaria Anarchica francese

PROTEGGI IL TUO TERRITORIO

“Hey, è la stessa tag che abbiamo visto un paio di isolati fa. È qualcuno che conosci?” chiese la Ragazzina.

“Sì, serve a marcare il dominio”, spiegai.

La Ragazzina aveva un sacco di domande, ma cercavo di essere paziente. In fondo non aveva nessun altro. “Così le altre gang sanno che non devono cacciare qui.”

“Che succede se la gente normale... sai, gli umani, la vedono?” accelerò il passo per starmi dietro.

“È quello il punto. Non vogliamo che i succhiatori facciano casino nel nostro territorio, e non vogliamo neanche le gang mortali.”

“Non può essere difficile proteggere il tuo territorio dalla gente normale? Giusto?” Sembrava eccitata, felice di essere coi duri del Team V.

“Non vogliamo fare casino con la Masquerade”, le dissi mentre salivamo in macchina. “Quindi dobbiamo essere furbi. E anche i mortali possono essere pericolosi. Non dovresti mai sottovalutarli.”

“Perché non ti trovi una macchina migliore?” chiese la Ragazzina mentre mi mettevo al volante.

Mi voltai a guardarla.

“Insomma, sei un vampiro, giusto?” continuò.

“Perché non costringi qualcuno a darti la sua macchina, col controllo mentale?”

Si vedeva che ci stava pensando da un po'. Perché siamo così poveri, non siamo forse i morti con stile?

E certo, non ero elegante all'epoca e non sono elegante ora. Sembro la donna che potrebbe infilzarti nel cortile della prigionia. Mi piace il mio aspetto, ma non sempre funziona bene con una come la Ragazzina. Era ambiziosa, si capiva già all'epoca. Io sono solo quella che potresti definire una normale teppista Anarchica, ma lei voleva diventare qualcuno. Diceva di essere stata uno zero da umana, solo feccia bianca. Da vampira non voleva rimanere uno zero.

“Ascolta Ragazzina, non è così semplice. Sono in questo gioco da parecchio, e non ho idea di come facciano quegli stronzi della Camarilla. Come riescano a diventare ricchi, vivere in Rifugi raffinati, mantenere una scuderia di servitori. Quando cerco di Legare qualcuno col mio Sangue, iniziano a comportarsi come dei tossici irresponsabili.”

“Okay”, disse. È una cosa a cui molti Anarchici iniziano a pensare, prima o poi. Perché vivere è così difficile?

La casa era conciata male, una finestra era rotta, ma qualcuno aveva tagliato l'erba del prato. Mi chiesi perché. Forse dava a questi stronzi qualcosa da fare mentre aspettavano degli ospiti a sorpresa.

Uno di loro stava fumando in veranda, con la pistola infilata incautamente nei pantaloni. Ci guardò con occhi vacui mentre scendevamo dalla macchina. Sembrava che dormisse da tre giorni nel suo abbigliamento sportivo dei grandi magazzini.

“Hey ragazze”, ci disse. “È meglio se andate.”

Sembrava che stesse pensando di fare un commento osceno, ma che non gliene venisse in mente uno valido.

“Digli che Violeta è venuta a fargli visita. Sapranno chi sono.”

Un paio di minuti dopo eravamo dentro.

Questi stronzi avevano iniziato a spacciare nel nostro territorio. Non molto, solo per vedere se lo avremmo notato. Avevano dei vecchi divani. Nell'aria si sentiva odore di erba. Uno di loro stava cercando di far funzionare un impianto audio.

“Hey Violeta, è un piacere vederti. Siediti pure. Hai portato un'amica.” Tom iniziò con le sue solite banali cazzate.

“Non è una visita di cortesia” risposi. “Ci stai rompendo il cazzo. Devi smetterla.”

Il tizio che smanettava con le casse si fermò. Tutti ci guardavano, soppesandoci.

“E chi dovrebbe fermarci?” chiese Tom. “Ho visto i



tuoi. Siete una barzelletta.”

Mi stava mettendo alla prova, ma andava bene così. È quello che eravamo venuti a fare. Tirai fuori il mio coltello. Aveva tutti gli occhi puntati sopra, compresi quelli della Ragazzina. Mi ficcai il coltello in un palmo e lo tirai via, lentamente. Poi lo lanciai così forte che si infilò nel tavolo, vibrando.

“Ecco quanto facciamo ridere. Ora perché non racconti tu una bella barzelletta.”

Tom stava guardando il coltello con apprensione. Contrassi

la mano bucata.

“Ne conosco una io” disse la Ragazzina raccogliendo il coltello. Tutti la guardarono stupiti, me compresa. Osservò il coltello per un momento e poi mi copiò, trapassandosi il palmo. Lasciò lì la lama per un momento prima di tirarla fuori, con un piccolo lamento.

“Okay, sentite, voi altri siete troppo seri per me”, disse Tom alzando le mani. “Ci stavamo solo rilassando, non abbiamo bisogno che qualcuno venga qui ad accoltellarsi. Un paio dei nostri ragazzi

si sono confusi sui confini del vostro territorio” spiegò con tono conciliante. “Ci parlo io.”

“È stato fichissimo”, disse la Ragazzina, mentre ce ne andavamo in macchina. “Capisco che per intimidire gli umani devi giocartela in maniera sottile, usando il tuo sangue. Ma che mi dici della Camarilla? Non possiamo proteggere il nostro territorio contro la Camarilla usando dei trucchi. Sono succhiatori anche loro.”

“Certo”, risposi. La mia mano sul volante stava guarendo. “Sono succhiatori, ma non sono così duri. A volte le stesse cazzate funzionano anche su di loro. Altre volte, non così tanto. Ma non sono bravi a leggere le strade. Con loro puoi usare dei trucchetti, dargli informazioni sbagliate, e magari fargli credere che stanno colpendo te quando in realtà se la stanno prendendo con questi stronzi che siamo appena andati a trovare.”

La Ragazzina si girò a guardarmi. Le luci dei lampioni le scivolavano lungo il viso. “Sai cosa dovremmo fare? Perché difendere il nostro territorio da una gang come quella quando potremmo assorbirli? E perché aspettare che la Camarilla venga da noi quando potremmo andare noi da loro? Vuoi una mossa subdola, da vampiro? Se posso Mascherarmi da umano, perché non dovrei essere in grado di passare per un Fratello della Camarilla?”

Aveva un mucchio di domande. Sapete come è andata a finire questa storia. Io sono ancora qui, a difendere il mio piccolo dominio da stronzi mortali e immortali. L'ultima volta che ho sentito parlare della Ragazzina, la Camarilla l'aveva nominata Arconte. Ogni tanto passa ancora di qua, e le sue informazioni sono sempre attendibili. ■

IL Principe Deve Morire

Siete tutti a Tblisi perché è un porto sicuro per gli Anarchici. Se vi cacciate nei guai da qualche parte, potete sempre venire qui. Con una eccezione. Se sei uno dei Brujah della vecchia Unione Sovietica, scordatelo. Ci siamo separati da loro nel 1978 durante il 52° Congresso Rivoluzionario, e abbiamo ancora qualche conto da regolare.

Comunque, il fatto che siate in esilio non significa che dovete rimanere nell'ozio. Come ha detto il grande maestro rivoluzionario Salvador Garcia, dobbiamo condividere la nostra conoscenza in modo da raggiungere gli obiettivi del Movimento.

Sono Natia Abakelia e vi parlerò di come ottenere una vittoria contro i nostri nemici comportandoci da subdoli mostri quali siamo. Molti della nostra specie pensano che il Principe cadrà quando gli infileremo un paletto nel cuore, ma tali rozzi metodi ci lasciano vulnerabili alle superiori capacità fisiche dei nostri anziani.

No, se davvero volete combattere come un vampiro, dovete abbandonare onore e principi. Insinuatevi in profondità nella carne del nemico e avvelenatelo dall'interno.

SII UN SICOFANTE

È questa la verità su come infiltrare la Camarilla: devi diventare niente. Perdere la tua dignità. La tua autostima. Diventare un sicofante, un parassita servile. Scoprirete che anche alcuni dei più esperti leader della Camarilla non riescono a tenere conto della possibi-

lità che i loro yes-man possano essere degli Anarchici. Per loro sarete invisibili, anche mentre sgobbate per soddisfare ogni richiesta.

Potete usare questa posizione in innumerevoli modi. Uno dei più distruttivi è fomentare una cultura di autoritarismo e paura. Molti anziani trovano la cosa lusinghiera, quindi è facile fargliela passare sotto al naso. Il vostro obiettivo è creare una situazione dove, senza una parola dal leader, l'intera organizzazione è paralizzata.

Per esempio, ogni cosa deve essere approvata dal Principe. Se sembra che qualcuno stia per prendere un'iniziativa, bisogna chiedergli se è sicuro che il Principe approverebbe i suoi piani. Sembrerai un sicofante, ma avrai piantato il seme del dubbio. Se tutto va bene, l'intera città si fermerà completamente non appena il Principe decide di prendersi una nottata libera. O rimane ucciso in un misterioso incidente.

Rendete la scarsa ossequiosità un crimine. Quando il Principe fa una battuta, controlla chi non si è messo a ridere, per poi parlarne di nascosto agli altri. L'obiettivo è creare una situazione dove se il Principe fa un discorso nessuno ha il coraggio di smettere di applaudire per paura di sembrare un traditore.

Nel breve termine, sembrerà che stiate lavorando duro per rafforzare il potere del Principe. Ma, in realtà, state rendendo la sua organizzazione estremamente vulnerabile a uno shock esterno. Se l'intera città è stata condizionata in un'indolenza paranoica, essa non potrà rispondere efficacemente a un attacco. Il Principe si crede forte, ma da solo cadrà.

NEMICI VICINI E LONTANI

C'è un concetto che voglio spiegarvi: il nemico vicino e quello lontano. Abbiamo la tendenza ad aggredire in modo più violento il nemico vicino quando in realtà dovremmo riservare le nostre energie per quello lontano.

Per noi del Movimento Anarchico, i nemici lontani sono chiari. Sono la Camarilla, la Seconda Inquisizione e altre forze terrificanti che cercano di schiacciare. Hanno un effetto potente su come riusciamo a vivere le nostre non vite, ma non sono davvero parte della nostra esistenza notte dopo notte.

Il nemico vicino è qualcuno che è quasi come noi, ma non proprio. Potrebbe essere una gang di Anarchici che cerca di rovesciare il Principe ma non condivide la tua teoria politica anarchica. Potrebbero essere dei disertori Camarilla che non si sono ancora adattati completamente al nostro stile di vita. Ma soprattutto, sono i succhiatori con cui discuti di politica ogni notte, in gare a chi grida più forte che quasi sfociano nella violenza.

Conosciamo il nemico vicino, e spesso siamo in grado di ferirlo. Ci sembrano più vulnerabili della potente Camarilla e, dato che siamo stupidi, concentriamo le nostre energie sui conflitti interni invece che sulla rivoluzione.

Comunque, ora che lo sapete, sappiate anche che potete usarlo a vostro vantaggio contro i nostri nemici. La Camarilla è suscettibile a questo fenomeno tanto quanto noi. Gli anziani credono che ogni insurrezione sia il piano di qualche altro anziano. Coltiva-

te queste illusioni ogni volta che potete. In questo modo i conflitti interni alla Camarilla possono fare il lavoro al posto nostro.

DIVIDI E CONQUISTA

Osservate la struttura di una città Camarilla. Chi è al potere, chi non ha nessun diritto. Non fermatevi ai concetti tradizionali di potere e età. L'emozione che state cercando è il risentimento. Se sei diligente, puoi far rivoltare contro il Principe anche l'alleato più fedele.

Prendete la Tbilisi pre-sovietica. Prima che il Consiglio Brujah portasse la Georgia nella sua orbita, Tblisi aveva uno di quegli antichi Principi Tzimisce che sembravano usciti dal Medio Evo. Brutti incivili con pretese di nobiltà.

Il Principe Tzimisce aveva un Siniscalco Nosferatu, un uomo fedele che lo aveva servito per secoli. A prima vista sembravano inseparabili. Il Principe insultava l'Orlok di frequente, facendo spesso commenti su come le orge di sangue che lei organizzava sarebbero state rovinate se il Siniscalco avesse mostrato la sua brutta faccia. Sembrava che lui non facesse caso alle parole del Principe, così tutti pensavano che fosse semplicemente parte della loro dinamica.

Ma non noi. Alla fine, bastò che una giovane e attraente Diva si innamorasse del Siniscalco malgrado le sue apparenze, e iniziasse a sussurrargli all'orecchio idee sediziose. Quella ragazza ero io, ovviamente. All'epoca ero una neonata Abbracciata da poco, e l'Orlok fece l'errore di pensare che fossi inoffensiva. Troppo gio-

vane per costituire una minaccia per qualcuno potente come lui.

Alla fine mise in moto una manovra per prendere la città. Depose il Principe, e per alcuni gloriose notti fu il signore del dominio. Il Principe.

Spero che la vittoria lo abbia reso felice, finché durò. Gli Tzimisce ci avrebbero sbudellati, ma il Siniscalco fu facile da tradire.

SABOTAGGIO E PROPRIETÀ

Scoprirete che a volte l'infiltrazione porta ad avere un successo sorprendente nella Camarilla. La mia teoria personale è che, come infiltrato, non passi tutto il tuo tempo occupato in piccole lotte di potere, e questo ti fa sembrare affidabile. Magari così affidabile che ti nominano Sceriffo o Arconte. Uno che può partecipare al processo decisionale di una città Camarilla mentre cerca di condurre operazioni contro gli Anarchici.

Cosa puoi fare per compromettere tali operazioni senza rovinare la tua copertura?

Un trucco classico è diventare pignolo sui regolamenti. Chiedi sempre che venga seguito il protocollo appropriato, non importa qual è l'urgenza della situazione. Supporta un'interpretazione restrittiva delle Tradizioni, contro l'iniziativa locale. Per esempio, se c'è un'incursione Anarchica in una città vicina, puoi dire che non è possibile aiutarli senza un invito ufficiale del Principe. Altrimenti, sarebbe un'invasione del loro dominio esattamente come quella degli

Anarchici.

Chiedi più informazioni. Dopo tutto, come fai a prendere davvero una decisione senza conoscere i fatti? Quello che sembra un attacco Anarchico in realtà potrebbe essere il trucco di un Principe rivale, no? Meglio non fare nulla prima di mandare altre spie sul campo. Nella mia esperienza, la nostra specie è molto suscettibile alla paranoia, quindi è facile immaginare degli scenari dove agire immediatamente sarebbe un grave errore.

Cosa ancora più semplice, fai impantanare tutte le riunioni. Fai inutili divagazioni retoriche, richiedi votazioni simboliche ("I Primogeniti devono votare sul testo della lettera ufficiale di congratulazioni al Principe!"), rimanda decisioni importanti al prossimo meeting.

Con abbastanza ego non morto al tavolo, sareste sorpresi da quanto è facile far deragliare una riunione di emergenza.

Infine, bisogna assicurarsi di riaprire le vecchie decisioni per un altro round di dibattito. Il Principe aveva già decretato che tutti i membri del Clan Istruito fossero banditi dalla città? Se giochi bene le tue carte, i Primogeniti possono discuterne per altre cinque ore.

TEMPO DI UCCIDERE

Se seguite queste linee guida, vi troverete all'interno dell'organizzazione marcia e disfunzionale della Camarilla. Avrete accesso a informazioni eccellenti e opportunità di drammatici tradimenti

personali.

Per quanto vi piacerebbe pugnalarlo letteralmente alle spalle il Principe, consiglio di non farlo. Giocate il gioco fino alla fine, continuando a scalpellare l'edificio anche mentre crolla.

I vostri compagni saranno in grado di assassinare i bersagli giusti per creare la massima confusione. Qui si può imparare qualcosa dalle pratiche della Camarilla. Invece di rendere l'uccisione uno spettacolo, sii discreto e fai sparire la vittima.

Questo lascerà la Camarilla nel dubbio: la vittima è stata uccisa? O è solo in torpore? Ha lasciato la città? Ha perso una segreta lotta per il potere? Chi lo sa?

Se fate le cose per bene, scoprirete che la Camarilla praticamente si uccide da sola e vi lascia a raccogliere i pezzi. ■



A VÉR HANGJA

LE NOSTRE PAROLE, i nostri pensieri, le nostre azioni parlano all'unisono. Noi parliamo con la Voce del Sangue. Questa è *A vér hangja*. Questo è il futuro dell'Ungheria, dell'Europa, del mondo.

Siamo l'avanguardia di un nuovo ordine. Non c'è nessun Movimento Anarchico. Non c'è nessuna Camarilla. Esistono solo il Sangue e i detriti di storia e cultura che gli sbarrano la strada.

Noi trionferemo perché il nostro volere è il volere del Sangue. Emergeremo dalle ombre della storia e della Masquerade per spazzare via le corrotte e degenerate distinzioni di Clan e Setta. Brujah, Toreador, Gangrel... Queste non sono altre che bugie delle forze reazionarie che vorrebbero separare il Sangue che ci accomuna dal suo destino.

IL FATO DELL'UMANITA'

L'umanità è disorganizzata. Debole. Indecisa. Guidati da un pavido desiderio di lusso e comfort, i mortali cercano di evitare il destino inerente del loro sangue.

Secoli di civiltà hanno permesso al nettare cremisi dentro di loro di stagnare, indebolirsi, perdere il suo splendore.

Tutti i membri della nostra specie lo sanno. Avete cacciato per il sangue che vi appartiene di diritto. Avete affondato i denti nel collo di un mortale promettente, un giovane, uomo o donna, forte e attraente. Avete scoperto che il suo sangue è blando e insipido.

Questa è una semplice verità: quando un mortale mangia troppo cibo processato e zuccheri raffinati, il suo sangue prende un sapore differente, sbagliato. La società moderna ha indebolito la maggior parte degli umani, e nel farlo ha rovinato la nostra caccia.

Dobbiamo fare a pezzi la civiltà umana. Dobbiamo separarli, radicalizzarli e irreggimentarli fino a costringerli in una nuova era di

cacciatori e raccoglitori.

In questo modo, il vampiro e l'umano raggiungeranno la vera simbiosi come specie complementari: sia l'umano che il vampiro cacciano per sostentarsi, come deve essere stato molti millenni fa.

Un'esistenza di vera purezza.

Per realizzare tutto ciò dobbiamo abolire i metodi codardi della nostra specie e prendere coraggiosamente il controllo delle istituzioni e dei movimenti di massa umani.

La purezza del sangue parla all'umano come al vampiro, e col tempo la separazione tra politica umana e vampirica scomparirà, per far posto a una sola potente macchina di volontà e visione.

RAMI SECCHI

Gli anziani della Camarilla tremano nei propri rifugi, fuggendo all'umanità come i codardi senza spina dorsale che sono.

La Camarilla è una buona immagine di come il tempo ci renda tutti codardi. Credono che il potere del Sangue li autorizzi ad aggrapparsi all'esistenza a spese di ogni altra preoccupazione. Invece dovremmo essere lieti di sacrificare le nostre vite per la purezza del sangue. Dopo tutto, l'individuo non ha importanza. La Voce del Sangue è tutto.

La Camarilla deve cadere. La sua ricchezza e le sue risorse devono essere reindirizzate verso l'obiettivo del nostro glorioso progetto.

È questa la vera tragedia del nostro retaggio. Sono in tanti tra di noi a guardare tra le nebbie

del passato in cerca di una giustificazione per la nostra esistenza. In un certo senso, non hanno torto. All'alba dell'umanità, il sangue era forte e la nostra caccia veniva ricompensata. Eppure questo non ha nulla a che vedere con Caino, i Matusalemme, gli Antidiluviani o altre bugie. Sono i sogni fetidi degli anziani, che non riescono a capire la loro stessa nostalgia per un'epoca più semplice, in cui non dovevano affrontare le sfide del mondo moderno.

Noi viviamo ora. In questa notte. Questo è il nostro mondo, il mondo che abbiamo ereditato e il mondo che dobbiamo purificare. Se un vampiro antico cerca di fermarci, quel vampiro morirà. La storia di una nuova epoca comincia ora. Viviamo all'alba di una nuova era e i miti di domani racconteranno le nostre gesta.

LA SOCIETÀ PERFETTA

Ci impegniamo a costruire una nuova, perfetta società in cui la Voce del Sangue sovrasti il rumore dell'esistenza moderna. Ma i sogni non basteranno. Serve una visione, ma serve anche volontà.

La nostra volontà deve modellare la realtà, plasmarla a immagine del nostro sangue.

La nostra volontà trionferà sulla storia, sulla società, sulle bugie degli anziani.

Ciò che è vero sarà definito in funzione della nostra volontà.

Ciò che è contrario alla nostra volontà è falso. In questo modo

plasmiamo la realtà.

In sostanza, cerchiamo di abolire le vili e leziose bugie della Camarilla. Metteremo da parte eufemismi come la parola "Fratelli". Occupiamo il posto che ci spetta di diritto, quello di creatori del nuovo mondo.

L'obbedienza alla volontà del sangue è una virtù suprema. La forma attuale dell'umanità, il cui sangue è degenerato, deve essere abbattuta e rimpiazzata con una più pura e semplice. L'umano deve seguire il vampiro.

E il vampiro deve seguire la voce del Sangue.

L'Abbraccio è il dono supremo perché permette all'umano di purificare il suo sangue fino a trasformarsi in un essere superiore. In effetti, evitiamo il termine "Abbraccio". Esso è un altro vile eufemismo della Camarilla, che cerca di nascondere la nostra vera natura.

Per noi non è niente di meno che l'Ascensione del Sangue.

I MARTIRI

La sola verità che abbiamo è la verità del sangue. Tutto ciò che viene fatto al servizio del sangue è buono e giusto. Dobbiamo mantenerci puri, nutrirci solo da quelli che cacciano per sopravvivere, che ottengono il proprio cibo dalla natura.

In un certo senso, siamo tutti martiri del mondo perfetto di domani. Il nostro destino come vampiri è costruire quel mondo con le nostre fatiche.

Alcuni di noi cadranno, altri rimarranno in piedi, ma la sola cosa che importa è il futuro della Voce del Sangue. ■

Maschera e Masquerade

1° febbraio 2018

Stanotte sono stato al mio primo raduno di Anarchici. È stata una faccenda molto furtiva, e giustamente. Dubito che l'establishment della Camarilla di Parigi sarebbe estasiato di sapere che una cosa del genere sta succedendo in mezzo a loro.

Ero l'unico nuovo succhiatore, e mi hanno trattato con molto sospetto, anche se M aveva garantito per me. Molte cose mi hanno sorpreso. Il posto era l'appartamento di qualcuno in un grattacielo. Molto ordinario. Mi aspettavo un sacco di discorsi sulla filosofia Anarchica, ma non è andata così. C'erano dei ragazzini bianchi che sembravano essersi radicalizzati grazie ai vecchi testi dei Rage Against The Machine, e nord africani che potevano citare Frantz Fanon ma non avevano mai sentito parlare del Manifesto Anarchico di Salvador Garcia.

Pensavo che fosse il testo fondativo del Movimento Anarchico, ma a quanto pare ero l'unica persona lì ad averlo letto!

6 febbraio 2018

A volte vivere in una città della Camarilla come Anarchico segreto è così terrificante che per andare all'Elysium devo forzarmi. Altre volte sembra facile, invece. Stanotte un'anziana che chiamerò E mi ha chiesto di mostrarle la vita notturna della città perché si sentiva, e cito, "Di nuovo giovane".

Non la conosco davvero e non sono un esperto di vita notturna, ma lei ha l'orecchio del Principe e io non desidero particolarmente essere giustiziato. Passo la notte a guardare i mortali che ci provano con lei mentre fa finta di essere una ragazzina ingenua. Era talmente impegnata nel suo piccolo gioco che non

credo si sia mai chiesta chi fossi o cosa pensassi. Per lei sono soltanto un altro neonato. Oggi sono qui, domani sono morto.

8 febbraio 2018

Giornata triste. Sono andato al cimitero di Montparnasse a fare un giro. Un cliché per la nostra specie, lo so, ma è un posto pacifico. È un anno da quando il Principe ha fatto giustiziare la mia sire. Molti succhiatori hanno del risentimento per i propri sire, ma non io. La nostra era una vera storia d'amore, e lei non è stata un vampiro per molto più tempo di me adesso. Mi generò illegalmente, e quando lo scoprirono mi chiesero se volevo essere io a portare a termine l'esecuzione. Non lo dissero esplicitamente, ma non ce n'era bisogno: se avessi rifiutato, avrebbero ucciso anche me.

A volte mento a me stesso e faccio finta che abbia preferito morire per mano del suo amante.

Questa bugia non può cancellare il fatto che l'ultima cosa che vidi nei suoi occhi fu delusione.

Vorrei essere stato più coraggioso.

Quando ero vivo, uno dei miei studenti mi accusò di codardia per non aver riportato alla dirigenza dei casi di discriminazione all'interno dell'università.

15 febbraio 2018

Ho incontrato E in strada, per pura coincidenza. Solo che non sono sicuro che fosse una coincidenza. Anche la nostra notte in giro per locali inizia a sembrare molto meno casuale nella mia testa.

Essere nella Camarilla ti fa diventare molto paranoico. Sono stato a due incontri di Anarchici, e la

parte migliore è che se non piaccio a qualcuno, me lo dicono in faccia. Nella Camarilla amano i giochi.

La mia chiacchierata con E è durata solo pochi minuti prima che il suo autista tornasse dal negozio all'angolo. In quel tempo, è riuscita a nominare casualmente sia il fondatore dello Stato Libero di California Jeremy McNeil (un ragazzo carino prima che diventasse ingestibile, secondo E) e Theo Bell (un tale tragedia, il modo in cui ha tradito la Camarilla).

17 febbraio 2018

Sono fottuto. Ho contattato i pochi Anarchici che conosco e gli ho chiesto delle voci a proposito di una specie di ferrovia sotterranea per la Tunisia e il Marocco, per quelli che come me devono scappare dalla Camarilla. Semplicemente non si fidano abbastanza di me.

Letteralmente cinque minuti dopo che avevo parlato con uno di loro, mi chiamano dall'ufficio dello Sceriffo e mi chiedono molto cortesemente se potevo passare di lì.

So che potrebbe non essere nulla. Sono abbastanza sicuro che non abbiano i mezzi o la volontà di seguire ogni mia mossa. Per la Camarilla non sono nessuno. Ho solo letto il Manifesto Anarchico in un momento in cui ero vulnerabile e mi sono radicalizzato.

Ma chi sto prendendo in giro? Forse uno degli Anarchici mi ha tradito. Forse E me lo ha letto in faccia. Non importa. Come se niente fosse, sono un morto che cammina.

18 febbraio 2018

Ho deciso di smettere di essere un codardo. Andrò dallo Sceriffo, gli spiegherò cosa penso della città che mi ha costretto a uccidere la mia sire, e morirò.

Tanto la vita eterna è una cagata.

Non ho avuto tempo di diventare un vero Anarchico.

Ma stanotte farò qualcosa che renderebbe fiero Salvador Garcia.

19 febbraio 2018

Ancora vivo. Più che vivo. Sono andato dallo Sceriffo pieno della rabbia dei giusti, ma non mi hanno chiesto nulla.

Invece mi hanno parlato di quanto erano contenti di vedere che mi stavo adattando alla mia non vita a Parigi, e si sono complimentati per come ero riuscito a mantenere intatte le mie connessioni con l'ambiente accademico.

Mi hanno spiegato di aver bisogno di qualcuno per tenere d'occhio i Renfield che gestiscono molti dei loro asset finanziari.

Avrei potuto dirgli che il mio campo è la macroeconomia e che gli investimenti non sono davvero il mio forte.

Invece ho risposto "Sì grazie" e sono uscito da lì col controllo di circa mezzo miliardo di euro di proprietà della Camarilla.

26 febbraio 2018

L'altra notte sono stato a un'altra riunione di Anarchici. Hanno detto che mi avevano controllato e che potevano farmi uscire dalla città se volevo. Ho rifiutato.

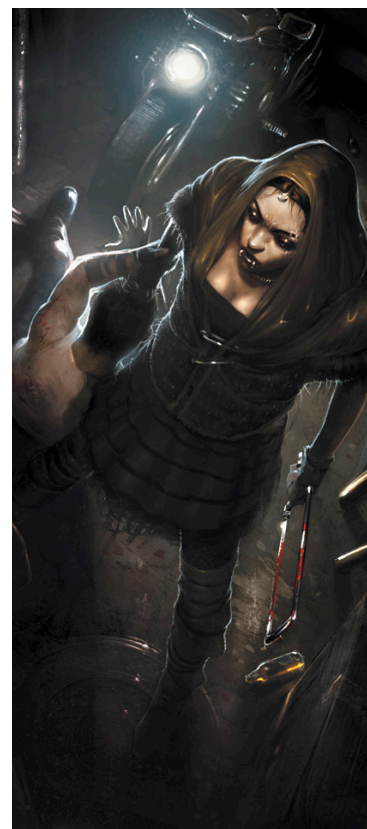
Non riesco a spiegarlo, ma quella mezz'ora nell'ufficio dello Sceriffo ha cambiato qualcosa in me.

Per la prima volta da quando sono un succhiatore, sento di poter giocare al gioco della Camarilla.

Solo che voglio giocarlo contro di loro. Avrò la mia vendetta, anche se non sapranno mai che sono stato io a incanalare le loro risorse al servizio della causa Anarchica.

Almeno, dopo aver trovato qualche esperto di investimenti su cui usare il Legame di Sangue per farmi spiegare tutte le cose che con lo Sceriffo ho fatto finta di conoscere.

Vivo già sotto una Masquerade, vivere sotto a un'altra nella Camarilla non fa una grande differenza. ■





1. Quando qualcuno che è stato un succhiatore solo per qualche mese muore, il suo corpo ridiventa un cadavere in decomposizione. Lo sappiamo tutti, ma a volte ci dimentichiamo di quanto sia disgustoso. Guardando il corpo ai miei piedi, sono contento di non dover respirare.

Johannes non è così fortunato. Dico che è il mio assistente personale, che suona meglio di spacciatore promosso a schiavo tossico del sangue. Non condividendo i miei privilegi di vampiro, è carponi a vomitare sulle piastrelle scheggiate del pavimento.

"Non respirare dal naso", consiglio.

"Grazie Signe, molto utile", ansima, cercando nelle sue tasche qualunque cosa possa aiutarlo a pulirsi il vomito dalla barba. "Ma seriamente," continua. "Questo tizio era la prole dello Sceriffo. Non vorrei essere negativo, ma mi sa che siamo fottuti."

Un ritmo tecno riverbera sottile attraverso i muri di cemento. Siamo in uno sgabuzzino nello scantinato sotto alle toilette. La pista da ballo sta pulsando. Tutti quei meravigliosi sacchi di sangue mortale che saltano e si dimenano.

Devo controllarmi. È così semplice iniziare a pensare ai viventi in termini deumanizzanti.

Johannes si lamenta quando mi riferisco a loro come snack.

"Lasciami pensare. Potremmo semplicemente farlo a pezzi", suggerisco.

"Oh Dio..." mugola mentre cerca di rialzarsi. "Non avevo mai visto un

cadavere."

"Davvero?" Sembra una cosa assurda, ma forse è vero. Ho disertato dal Sabbat perché l'idea di una morte gloriosa nella Crociata della Gehenna non mi attirava troppo. Ora che sono un fiero membro della sottoclasse Anarchica di Stoccolma, a volte dimentico che il Sabbat può lasciarti dei valori piuttosto distorti.

"Sì, davvero." Sembra quasi arrabbiato. Nella mia vecchia vita, se un mortale mi avesse parlato così l'avrei ucciso.

Ma ho fatto un punto d'orgoglio di trattare Johannes come una persona. "Perché lo hai ammazzato?"

"Voleva che il club entrasse nel suo territorio. Continuava a vantarsi del suo sire. Non mi piace. Solo perché è della Camarilla non significa che può metterci i piedi in testa." Alle mie orecchie, tutto quello che dicevo suonava

perfettamente ragionevole, ma Johannes continuava a coprirsi il viso in segno di frustrazione. Per tranquillizzarlo, continuai: "Possiamo sempre incolpare l'Inquisizione."

"Come?"

"Ha fatto un post su Instagram mentre veniva al club. Piuttosto scemo secondo me..."

2. "Non sei più nel fottuto Sabbat.

Non possiamo combattere la Camarilla apertamente. Dobbiamo tenere giù la testa, restare calmi, e colpire quando abbiamo un vantaggio."

Fatico a sentire le parole. Siamo dietro alla postazione del DJ. È una bella sera d'estate. Si possono vedere le stelle sopra alla cima degli alberi e mi crogiolo nell'idea che sono tutte dei grossi soli, troppo distanti per bruciarmi. Khadija è la mia migliore amica tra gli Anarchici e rispetto la sua opinione, ma a volte vorrei che si concentrasse di più sul mettere dischi e meno sul tormentarmi.

"Non ci rispetteranno mai se ogni volta ci ritiriammo..."

"No", mi interrompe Khadija. "Viviamo per contrastare la Camarilla, certamente. Ma questa è una guerra fredda. Dobbiamo usare il campo di battaglia a nostro vantaggio e colpirli con la loro stessa

#NOTSIA

arroganza.”

Nota qualcosa tra la gente che balla. “Guarda.”

Un uomo nervoso si avvicina alla postazione, troppo giovane per l’abito che sta indossando, come un capitalista in erba che è appena stato accettato nella scuola di business.

“Puoi mettere Blank Space di Taylor Swift?” urla sopra allo sfiancante ritmo meccanico di Khadija.

Lei ride, chinandosi verso di lui.

“Guardati attorno, bello. La gente qui non vuole sentire quella roba.”

L’uomo arrossirebbe, se fosse umano. “No, insomma... Era quella la parola d’ordine, giusto?”

“Certo”, Khadija sorride. “Cosa ti serve?”

“Dicono che potete trovarmi del sangue. Sai. Sono interessato ad alcune cose molto specifiche.”

“Certo che possiamo. Aspetta che finisca il mio set”, risponde Khadija con tono suadente.

Ha ragione. Anche noi abbiamo dei vantaggi. Gli Anarchici vivono tra i mortali in un modo che la Camarilla non conosce. A volte, quando si tratta di sangue e richieste strane, possiamo trovare certe cose e loro no.

3. “Pensavo che sarebbe stato noioso. Ma ho troppa paura per annoiarmi”, sussurra Johannes. In giacca e cravatta ha un aspetto ridicolo, da grezzo

discotecaro troppo cresciuto che è. Io non sono niente male ripulita in questo modo, ma ho scelto i tacchi in un momento di arroganza. Volevo non apparire fuori posto nell’Elysium, ma ora la mia sola consolazione è che se mi rompo una caviglia, posso guarirla.

“Grazie per questa affascinante interpretazione di un classico di Shostakovich, Jean-Paul”, intona la Custode dell’Elysium, la sua voce perfettamente comprensibile sopra al mormorio delle conversazioni nella sala. La Custode è una donna dalla presenza imponente. Il termine “senza tempo” inizia a perdere significato con i Cainiti, ma è quello che sembra lei. “Sentitevi liberi di approfittare del rinfresco, mentre il prossimo artista si prepara.” Produco il sorriso più artefatto che mi riesce di sfoderare. Se i vecchi compagni di branco del Sabbat potessero vedermi ora... a bivaccare in un Elysium della Camarilla in compagnia del mio Renfield.

“Ce l’hai?” sussurra la Custode avvicinandosi a me e cercando di non attirare l’attenzione. Senza un suo invito, non avremmo nessun motivo di essere qui. La compostezza inizia a venirle meno ora che si trova così vicina a quello che desidera disperatamente.

“Certo.” Con discrezione

estraggo la fiala di sangue dalla borsetta e gliela porgo. “Il sangue di un rifugiato omosessuale, sconsolato per la deportazione che lo aspetta la mattina seguente. Come richiesto.”

Johannes ha cercato di farmi venire i sensi di colpa da quando abbiamo avuto la commissione. Dice che è totalmente immorale predare persone in condizioni così disperate. E cazzo, inizio a pensare che abbia ragione. Continua a dire che dovremmo sempre colpire verso l’alto. Non sono sicura che mi piaccia, perché la prima persona che colpirebbe verso l’alto sono io.

“Grazie, mia cara.” La Custode consegna la fiala a un servitore apparso dal nulla. “Ma c’è dell’altro. Ho sentito che potresti procurarmi il Sangue di un vampiro del Sabbat.”

La richiesta mi prende di sprovvisa.

“A cosa ti serve?”

“Dicono che il Sabbat abbia strani rituali che lasciano nel Sangue un sapore inconfondibile. Se è vero, mi piacerebbe molto assaggiarlo” dice, e non dubito della sua sincerità. A volte quello che suona come un oscuro complotto è soltanto fame.

“Sai che ti dico?”

Posso aiutarti.

Ma in cambio dovrai fare qualcosa per me.” ■

Quindi cosa fai quando gli anziani della Camarilla sono troppo forti per essere battuti fisicamente e troppo ammanicati per essere battuti politicamente? Come combatti contro forze soverchianti?

Con la commedia.

L'umorismo.

Le risate.

Ecco come.

Segui i passi degli Allegri Burloni di un tempo e viaggia da una città Camarilla all'altra, facendo sclerare la gente seria, e mostrando che il Principe è solo uno scemo qualunque, proprio come tutti noi!

Ricorda solo di essere furbo e rapido, perché a volte la punizione per aver fatto il buffone è la morte.

Non dimenticare mai che il nemico è molto più crudele e meschino di quanto puoi immaginare.

Ecco un paio di classici con cui iniziare:

1. Sfrutta la Masquerade. Molti anziani e Principi appaiono a eventi pubblici come prime teatrali, inaugurazioni di mostre, raccolte fondi e feste di beneficenza.

La presenza dei mortali gli impedisce di reagire con troppa violenza, anche se usi il vecchio classico attivista della torta alla crema in faccia.

2. Usa i mortali come intermediari. Il grande vantaggio dei mortali è che non sanno che i vampiri esistono.

Questo significa che puoi ingaggiarli, forzarli, o raggarli perché facciano cose che strettamente parlando sono contro il loro interesse.

Gli anziani non possono usare i propri poteri per rivelare la vera natura del tuo stratagemma, se anche i mortali ne sono all'oscuro. Ricorda solo di non usare nessun mortale a cui sei affezionato.

Dominarne uno perché infastidisca un anziano in pubblico è divertente, ma potrebbe causarne la morte.

3. I vecchi vampiri non capisco il mondo moderno. Puoi usare questo fatto per prenderli in giro. Ricordi quel vecchio episodio di IT Crowd dove facevano finta che Internet fosse in una scatola? Scommetto che potresti convincere la maggior parte dei Principi della Camarilla della stessa cosa.

E la parte migliore è che anche nessuno degli anziani capirà lo scherzo. Ecco una simpatica variante, solo per quelli che possono avvicinarsi a un anziano: convincilo che, per mantenere la Masquerade, deve adattarsi alla moda moderna. Poi fallo vestire in modo ridicolo.

ELECTRIC VITAE ACID TEST



4. Colpiscili dove fa male, non dove non dove sono forti.

Un anziano ama un Van Gogh che si trova in un museo. Vai lì e deturpa il quadro con un messaggio che soltanto un succhiatore potrebbe capire.

Non cadere nella trappola di pensare che un anziano abbia tutto quello che a cui tiene nel suo Rifugio.

5. Seduci il toyboy del Principe e scopatelo nel loro letto.

Okay, questo non è uno scherzo in senso stretto, ma lo raccomando per la scarica di adrenalina.

6. Colpisci il Rifugio di un anziano, se hai il fegato.

Prendi una telecamera, indossa una maschera e vai strusciare il pacco sui suoi cuscini, sputa nei cocktail di sangue nel suo frigo e scrivi "sono stupido" sulle pareti con un pennarello UV.

Pubblica su Youtube.

La parte migliore: non è neanche una violazione della Masquerade.

7. Molti anziani collezionano opere d'arte. Solo in pochi capiscono l'arte moderna.

Sfrutta questa situazione spacciandoti per un mercante d'arte e vendendogli della spazzatura come se fosse un capolavoro.

Ma fai attenzione: a volte lo status di un anziano nei circoli degli appassionati è tale che la spazzatura inizia improvvisamente a valere un mucchio di

soldi, solo perché piace a lui. Anche svelare lo scherzo può diventare parte dell'opera. In effetti, lascia perdere l'arte moderna. Ti divorerà.

8. Infiltrati nella produzione cinematografica di alto profilo di uno show di Broadway, e assicurati che uno dei personaggi diventi una chiara parodia del Principe. Punti extra se è un film di vampiri.

Punti extra se te la giochi così bene che il Principe non può interferire con un progetto tanto prominente perché farlo metterebbe in pericolo la Masquerade (P.S. Non metterla tu, in pericolo, la Masquerade).

9. Passa informazioni sulla Camarilla Locale alla Seconda Inquisizione.

Quando ogni rifugio verrà visitato dalla SWAT in una sola notte, non riuscirai a smettere di ridere.

Okay, anche questo non è uno scherzo, e può ucciderti. Ripensandoci non rompere il cazzo alla Seconda Inquisizione. Lascia perdere.

10. Eccone uno buono, se sei veramente suicida: colpisci nel mezzo dell'Elysium. Inventi qualcosa di umiliante e usalo per attaccare il Principe.

Versagli del vino sulla testa. Ingaggia un nano perché faccia la sua imitazione.

Come ti pare. Se lo fai nel modo giusto non potrà arrabbiarsi senza perdere la faccia.

Tutti i suoi amici e alleati lo

stanno fissando.

Deve restare calmo.

Certo, è possibile che non ci riesca e ti ammazzi in un attacco di rabbia omicida.

Se succede, puoi morire contento nella consapevolezza che la vittima del tuo scherzetto è stata umiliata pubblicamente.

Tutte queste cose funzionano meglio se lavori in gruppo, ti assicuri di conoscere le tue vittime, e ti muovi velocemente.

Quando lo scherzo colpisce il bersaglio sei già per la tua strada. L'obiettivo è dimostrare che nessun anziano della Camarilla è intoccabile, e anche il più potente può essere umiliato.

Se non hai paura di sentirti sporco e corrotto, puoi coinvolgere nei tuoi piani i vampiri della Camarilla.

Spesso odiano i loro anziani quanto noi, e sono perfettamente a loro agio con gli intrighi, anche se non hanno mai il coraggio di andare sul fisico.

Infine, devi stare attento a quando anche il Principe decide di essere divertente.

Alcuni di loro sono così vecchi da aver sviluppato un senso dell'umorismo quando il massimo della commedia era prendere a calci gli storpi.

Alcuni anziani sono seri e sofisticati, ma saresti sorpreso da quanti siano semplicemente rozzi.

Chiedi a qualcuno che ha visto i divertimenti alla corte dell'ex-principe di Berlino, Gustav Breidenstein. ■

— Anonimo



Il Manifesto di Perth

Sapete chi sono, sono la prole del Barone di Perth, Thomasina Payne. La mia famiglia viveva qui molto prima che i Britannici o la Camarilla approdassero sulle nostre coste. Fui Abbracciata perché Payne voleva un'indigena con cui giocare..

La mia sire mi raccontò i suoi piani per Perth nel 1953, prima che la lasciassi permanentemente. Da allora ho predetto tutto quello che sarebbe successo, e non mi sono mai sbagliata.

È quello che ha sempre voluto. Sta mentendo quando dice che la rattrista dover usare delle misure estreme. Nel cuore è sempre stata una Diva della Camarilla.

Ammantarsi dei colori Anarchici è servito solo per le sue necessità del momento.

La domanda è: abbiamo quello che vo-

gliamo? Siamo davvero liberi? O viviamo in un falso Libero Stato, un regime neo-Camarilla il cui unico proposito era sostituire i vecchi governanti con dei nuovi?

Lasciatemi fare un'ultima previsione: Payne dichiarerà Perth una città della Camarilla e sé stessa Principe. Dirà che è per normalizzare i rapporti tra Perth e la Camarilla e far iniziare una nuova era di pace.

Non menzionerà il fatto che il piano è sempre stato quello.

Le Nostre Rivendicazioni

Dobbiamo proteggere la libertà di Perth come città Anarchica a tutti i costi. Dobbiamo abolire le strutture simili alla Camarilla e instaurare una vera uguaglianza.

Dobbiamo assicurarci che le zone di caccia di Perth siano aperte a tutti, e che ogni Anarchico abbia licenza di trattare come crede con la sua famiglia mortale, con la gente, con servitori e seguaci.

L'umanità è il nostro patrimonio collettivo. Tutti gli Anarchici devono beneficiare equamente dei mortali che vivono a Perth.

Il Barone Thomasina Payne deve rispondere dei suoi crimini contro il Movimento Anarchico. Chiediamo giustizia, non pace: se la lotta per rimuovere Payne richiede atti di violenza contro i suoi sostenitori, siamo pronti.

La Nostra Storia

Noi cittadini del Sanguine di Perth siamo liberi da più di trent'anni. O così dicono. Abbia-

mo cacciato la Camarilla finché non sono rimasti solo i Tremere. Abbiamo istituito il nostro sistema, un Circolo di governo, per costruire una base di potere, in previsione dell'inevitabile contrattacco della Camarilla, che però non è mai arrivato. Invece successe qualcosa di molto più insidioso.

Sotto l'autorità dei vampiri europei che componevano il Circolo, le idee originali di libertà e processi decisionali partecipati si avvizzirono. Cinque anni fa il Circolo ha stabilito tramite votazione di nominare uno dei suoi membri, Thomasina Payne, Barone, e di limitare sé stesso a un ruolo consultivo.

È questa la nostra situazione ora. Payne di fatto è un Principe, e i membri del Circolo sono i suoi Primogeniti.

Perth avrebbe potuto essere un vero Libero Stato, un esempio per la nostra specie su come creare una società equa per tutti i cittadini del sangue, malgrado il passato coloniale e la tirannia della Camarilla.

Invece, grazie agli sforzi del nostro Barone, quello che abbiamo è finta Anarchia.

Ciò è più che evidente se guardiamo la Legge dei Dieci, istituita dal Circolo.

In apparenza, l'idea è di dividere la popolazione Anarchica in gruppi di dieci, i quali sono responsabili l'uno dell'altro.

Nella realtà è diventato un sistema di punizione collettivo e anti-individualistico, nel quale degli innocenti devono rispondere per i crimini di tutti coloro che casualmente fanno parte dello stesso gruppo arbitrario.

I Suoi Crimini

Quando era parte del Circolo, Payne sosteneva che la creazione di una progenie dovesse essere soggetta all'approvazione dello stesso.

Da Barone, ha concesso quel diritto solo ai vampiri europei.

Payne ha stabilito che ogni Anarchico può nutrirsi solo all'interno dell'area che gli è stata assegnata. La punizione per chi infrange questa legge è un anno al servizio del Movimento.

L'anno scorso abbiamo visto cosa significa, quando un trasgressore è stato condannato a servire come valletto di Payne.

Le punizioni standard per chi non rispetta le leggi di Payne sono state l'esilio, un certo periodo di servizio, o la morte. Mentre era nel Circolo avevamo una o due esecuzioni all'anno.

Ora che è Barone, quel numero si è triplicato.

Il governo di Payne ha portato tirannia, fame e morte.

Ha lavorato duro per assicurarsi che la nostra specie rimanesse bianca ed europea, malgrado i suoi gesti di facciata per sostenere il contrario.

La Sua Punizione

Thomasina Payne rinuncerà alla posizione di Barone, che sarà poi abolita.

Thomasina Payne coopererà col lavoro di una commissione incaricata di portare allo scoperto i

suoi crimini, e identificare le sue vittime.

Mentre la commissione lavora, Thomasina Payne assumerà i doveri di un normale cittadino Anarchico di Perth.

Sarà tenuta a segnalare alla commissione qualunque contatto con Fratelli della Camarilla.

Mentre era un Barone, Payne ha condannato numerosi Anarchici ad agire come suoi servitori personali con la pretesa di servire il Movimento. Fino al momento in cui la commissione emette il suo verdetto definitivo, Payne dovrà agire da servitrice durante tutti gli eventi Anarchici di Perth, con compiti simili a quelli che ha imposto ai suoi sudditi.

Una volta che la commissione emette il suo verdetto di esilio o morte ultima, Payne lo accetterà.

La non ottemperanza dei termini della sua punizione comporta che Thomasina Payne accetti un verdetto di morte ultima.

Il Nostro Nuovo Ordine

La carica di Barone, il Circolo e il sistema di punizioni collettive noto come "Legge dei Dieci" si sono dimostrate dei fallimenti.

L'organizzazione degli Anarchici di Perth in futuro dovrà basarsi interamente su un sistema decisionale collettivo e partecipato.

Il nostro principio basilare deve essere che ognuno può dire la sua su ogni decisione che lo riguarda.

La decolonizzazione deve guidare i nostri sforzi per quello che riguarda lo sviluppo della popolazione Anarchica di Perth.

Almeno la metà di tutti i futuri cittadini Anarchici deve avere origini indigene.

Tutti i vampiri più vecchi di cento anni devono essere permanentemente banditi dalla città.

Dobbiamo costruire la nostra nuova società immortale assieme, ma sappiamo tutti che deve essere fatto su questi principi o non succederà affatto.

**Ora riprendiamoci la nostra dignità.
Perth può ancora essere la città che
sognavamo.**

Sapete chi sono,

Tru

MANGIA I RICCHI!

Ovvero, un Manifesto sulla Politica della Gioia

Sei stato a quelle riunioni. Seduto con gli altri in circolo, aspettando che fosse il tuo turno di parlare. Hai ascoltato una vittima della crudeltà della Camarilla che raccontava la sua storia.

Lo Sceriffo ha torturato i suoi amici a morte. Il Principe lo ha nominato Giulare di Corte. Sei arrabbiato, è il tuo turno di parlare.

Chiedi di agire. Pretendi un cambiamento.

E quindi proponi degli emendamenti alla struttura del processo decisionale della tua cellula rivoluzionaria.

C'è qualcosa che manca nella nostra rivoluzione.

C'è qualcosa che manca nelle nostre riunioni, nei nostri manifesti politici, nelle nostre azioni insurrezionali. C'è qualcosa che manca anche quando combattiamo il nemico per le strade.

Quello che manca è il Sangue. La sensazione di affondare i denti in profondità nel soffice collo di un Patrizio e di succhiare il suo Sangue.

Di assaporarlo. Di sentirne il gusto in bocca.

E poi di berne ancora, finché non rimane nulla. Neanche quel po' di anima che il bastardo ancora aveva.

Dobbiamo riportare la gioia nella nostra rivoluzione. E il Sangue è gioia.

Un Racconto di Felicità

Lascia che ti racconti una storia su una singola notte della rivoluzione vampirica.

Come sai, sono legata alla mia casa.

Sono nata a Cracovia, sono diventata un'Anarchica a Cracovia e, anche quando non sono lì, il mio cuore rimarrà per sempre a Cracovia.

Nella mia città abbiamo questa cosa chiamata "autostima".

So che spesso è un concetto alieno per quelli che vivono nelle città della Camarilla, ma puoi averlo anche tu se dai un calcio nelle palle alla Grande C.

Comunque. Ogni tanto, la Camarilla cerca di prendere il controllo della nostra città.

Hanno imparato che non posso ucciderci, quindi provano qualcosa di più insidioso.

Inviano un agente con dei buoni contatti nella politica mortale, che sa chi corrompere e chi ricattare.

Il piano è rinforzare la polizia, scoprire la nostra base di potere mortale e alla fine fare irruzione nei nostri Rifugi. Se il piano funziona, moriremo tra le grinfie di poliziotti in tenuta da sommossa e nessun vampiro della Camarilla dovrà sporcarsi le delicate manine.

Questa volta avevano mandato un bel ragazzino Ventrué, con un abito elegante e denti perfetti. Il tipo che fantasticheresti di scoparti anche se lo odi, sempre che quelle cose siano il tuo genere. Si era installato in una suite del Grand Hotel, e noi lo avevamo saputo non appena aveva messo piede nel palazzo. Decidemmo di rubargli l'idea e di mandare i nostri amici umani Szymon e Piotr a occuparsi di lui durante il giorno.

Quindi chi avrebbe vinto? Un mostro di duecento anni? O un paio dei nostri ragazzi muniti di paletto?



"Mangia i Ricchi"

Esattamente.

Quando arrivai sulla scena, il Patrizio era impalato nella vasca da bagno e Szymon stava seduto sul cesso, leggendo una rivista di arredamento.

Trascinai il Patrizio sul letto e lo morsi.

Ecco una cosa che manca alla nostra rivoluzione: il Sangue di Ventrué.

È roba buona.

Davvero buona. Ignora tutta la questione del "Principe che ti impone il Legame di Sangue" e concentrati sul gusto, sulle sfumature. Capirai cosa intendo.

Quindi lo sto prosciugando. Sono a cavalcioni del suo corpo paralizzato e gli succhio il Sangue. E realizzo quanto il nostro mestiere è diventato triste e grigio.

Combattiamo, moriamo, discutiamo, pianifichiamo, e a un certo punto ci dimentichiamo perché lo stiamo facendo.

Vogliamo una vita migliore. Vogliamo essere liberi.

Vogliamo sperimentare i piaceri della nostra esistenza non morta.

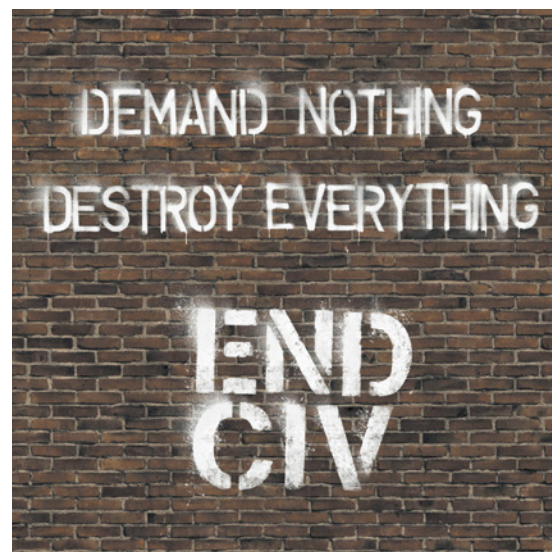
E uno di quei piaceri è svaligiare la dispensa.

E trovarci del Sangue Camarilla dolce e invecchiato.

Continuai a succhiare finché il suo corpo non fu secco.

A molta gente piace essere drammatica riguardo alla diablerie, con tutte le storie sul risucchiare l'anima o quello che è. Io trovo che sia un atto molto intimo.

Tutto quello che è, distillato in qualcosa come il Sangue. Mentre entra in me, cessa di esistere. Tutto quello che era diventa parte di me.



"Non chiedere niente, distruggi tutto, metti fine al mondo"

MANGIA I RICCHI!

Non lasciarti sfiancare dagli anni. Non arrenderti alla disperazione e alla paura. Guarda nello specchio e di' queste parole a voce alta: "Merito di essere felice. E la diablerie è felicità."

FIRMATO,

1. Agata "ragazza rivoluzionaria dei tuoi sogni" Starek

2. Tu. Questo manifesto non ha bisogno di altri nomi. Goditi la rivoluzione e prosciuga qualche stronzetto della Camarilla.

P.S. Raccomando di provare un'ampia varietà di clan, generazioni e gruppi anagrafici. Con un po' di esperienza nella diablerie di vampiri della Camarilla, scoprirai di poter dibattere su argomenti quali l'effetto dell'età su sapore, o se il Sangue Malkavian sia meglio bevuto da un bicchiere o direttamente dal corpo che si contorce. ■



Un'Utopia di Sangue in Amazzonia

Manaus, Brasile – 12 novembre 1981

Ho trovato un bambino con un orecchio perfettamente formato in mezzo alla faccia. Non aveva altri lineamenti. Niente naso, niente bocca, niente occhi. Nel tempo che ci mise a morire avevamo capito che il nostro mondo perfetto non sarebbe stato perfetto ancora a lungo.

So che a un sacco di gente interessa sapere come sta andando il nostro esperimento utopico. Confido che farai girare queste note tra di loro. Sono sicuro che alcuni ci ridicolizzeranno per aver pensato di potere trovare un posto non contaminato da antichi mostri.

Ma per pochi, buoni anni, abbiamo davvero avuto la nostra utopia nella foresta pluviale amazzonica. Insediamenti umani immacolati, villaggi e città lontane da tutto.

Il bambino fu il primo, ma non l'ultimo. Non avevo mai visto niente del genere. Continuavano a saltar fuori. Ragazzi, adulti, anziani.

Tutti mutilati nello stesso modo.

Vivo in una tenuta piuttosto piacevole. Abito qui come ospite permanente di una famiglia mortale. Quando ero ancora umano, vivevo qui per davvero. Farmi servire da questa famiglia facoltosa mi rende felice.

Da mortale, e mezzo sangue, mi avrebbero sputato addosso. Eppure, a modo mio, ho finito per affezionarmi. Una notte mi sono svegliato e ho trovato uno dei bambini in piedi sul mio letto.

Aveva ancora una bocca bavosa, e continuava a farfugliare le parole: "Ascolta la voce di Caino."

È così che il Sabbat ha fatto il suo ingresso nella nostra parte del mondo.

Da qualche parte nella foresta, Brasile – 3 maggio 198

Vorrei che riuscissimo a trovarli.

Quando siamo venuti in Amazzonia pensavamo di essere al sicuro dai mostri del mondo esterno.

Se trovavamo traccia della Camarilla, scomparivano negli insediamenti piccoli e aspettavamo che se ne andassero. Ero sicuro che nessun succhiasangue europeo avrebbe potuto battermi sul mio terreno. Gli altri che sono venuti qui con me, forse.

La maggior parte di loro era formata da europei stanchi della Guerra delle Età. Ma non io.

Conosco la foresta.

Ora non sono così sicuro.

Di questi tempi, Manaus è piena di vampiri pazzi e ignoranti. Il Sabbat viene in città, rapisce un po' di umani, li Abbraccia e se ne va. Se ne sbattono della Masquerade. Questi nuovi vampiri ne fanno altri che diventano come loro.

Ne ho uccisi dozzine, alcuni malformati e mutilati, urlanti e balbettanti. Molti degli altri Anarchici che sono venuti con me in Amazzonia non hanno il fegato per uccidere. Io ero un marinaio, in una vita passata. Ora sono solo un boia che cerca di contenere la marea di sangue.

Manaus, Brasile – 9 settembre 1982

Pensiamo che in realtà là fuori ci siano solo tre vampiri del Sabbat. Gli altri sono tutti locali che hanno Abbracciato. Sono riuscito a far parlare una delle loro vittime.

La sua bocca era coperta di carne, ma ho tagliato un'apertura con un coltello. Mi ha detto che parlavano spagnolo, ed erano due donne e un uomo.

Non sappiamo i loro nomi, ma l'artista della carne la chiamiamo "la Farfalla".

Le piace rimuovere i lineamenti e rimpiazzarli con orecchie.

È molto meticolosa. Una volta ho visto un uomo che ne aveva dieci sopra alla testa.

Tre di loro, quasi cinquanta di noi. Mutilano i mortali, Abbracciano la gente nei nostri villaggi e nelle nostre città, e ancora non riusciamo a trovarli.

La tua amica polacca Agata Starek è stata qui per un mese durante l'estate. Non volevo che venisse perché è cattiva quasi quanto il Sabbat, ma alla fine l'ho implorata di restare. Aveva un vero talento per uccidere i giovani.

Da qualche parte sul fiume Solimões, Brasile – 11 novembre 1982

So che è sembra deludente, ma penso che abbiamo vinto. Ho avuto notizia che stava succedendo qualcosa a un sito di lavorazione del legname. Arrivato lì, ho scoperto che erano tutti morti, a parte qualche sfortunato deforme e delirante che si trascinava nel fango. Il Sabbat si era divertito con loro, mutilandoli e costringendoli a correre con false promesse di salvezza.

Non ho mai visto un tale massacro se non dopo il passaggio delle squadre della morte. Alcuni dei corpi erano dissanguati, alcuni sparpagliati sul terreno in pezzi rossi e umidi. Quando ho raggiunto quelli del Sabbat, erano fuori di testa per aver bevuto del sangue drogato. Cantavano, urlavano e ballavano tra le rovine. Non è stata una lotta. Non gli ho parlato. Li ho solo uccisi.

Stavo cacciando la loro progenie lungo il fiume e ho pensato alla libertà.

Non penso che il Sabbat sia venuto qui per farci la guerra. Sono venuti nella giungla per la nostra stessa ragione: essere liberi. Solo che la loro libertà significava sangue, follia e morte.



Manaus, Brasile – 5 giugno 1986

Ho trovato un altro vampiro che il Sabbat si è lasciato dietro. Era piccola e aggressiva. Aveva vissuto nutrendosi del sangue

dei suoi familiari mortali. Mentre la giustiziavo, ha sussurrato una preghiera a Caino. Il Sabbat è morto in Amazzonia, ma la loro fede continua a vivere. ■

CANCELLATE QUESTA MACCHIA

[Discorso di un ufficiale della Camarilla, trascritto da un leale ribelle al Conclave di Galway del 2010]

Fratelli della Camarilla!

In accordo coi Conciliatori presenti a questo Conclave, oggi presento una mozione concernente una risoluzione di “Guerra Totale di Sterminio.” Le ragioni di questa misura straordinaria sono le seguenti: nel settembre 2008, le organizzazioni Anarchiche hanno cercato di prendere il potere in numerose città in tutto il globo, dopo aver fatto trapelare la posizione della Cappella Tremere di Vienna a organizzazioni mortali. Dei Principi sono stati detronizzati, dei Primogeniti giustiziati, autorità legittime sono state rimosse dall'incarico. Tutto questo costituisce una violazione dei termini della pace.

Il temporaneo successo della loro rivoluzione in sostanza ha protetto questi criminali dalle fauci della giustizia. Dopo i fatti, hanno cercato di giustificarsi moralmente dichiarando la Camarilla responsabile per lo scoppio delle ostilità.

Questa affermazione è calcolatamente e obiettivamente falsa, ed è una palese violazione delle assicurazioni che ci furono date nel trattato. Come conseguenza, comunque, queste false accuse hanno

portato a un'insurrezione globale delle generazioni più deboli e alle condizioni di disordine a cui dobbiamo ora sopravvivere. In effetti, le promesse che ci fecero si sono dimostrate atti di spregevole inganno ed elaborata illusione.

Nel corso delle ultime decadi, dopo la firma del trattato, la nostra setta ha subito battute d'arresto e peggioramenti in molti campi. Ma abbiamo comunque mantenuto le nostre promesse e dimostrato la nostra risolutezza. Nessuno può negare che abbiamo rispettato i giuramenti solenni contenuti nell'accordo.

È deplorabile che i responsabili di questa grave sommossa abbiano sentito il bisogno di inventare mille scuse ed eufemismi per le loro azioni, invece di ammettere candidamente cosa avevano fatto.

Un'analisi obiettiva della loro rivolta e delle promesse che ci hanno fatto, e che un tempo proclamavano pubblicamente, costituisce un devastante atto di accusa per gli architetti di questo crimine, uno senza precedenti nella nostra storia.

Questa insurrezione è la più ampia panoplia militare che abbiamo mai dovuto affrontare.

Il numero di sangue debole che hanno supportato la rivolta, per via di uno spietato sfruttamento delle loro passioni, non è una mera frazione dell'intero consesso. Ammonta, come ora sappiamo, quasi all'intera somma.

Abbiamo ora la necessità di ripulire la nostra setta dall'altro verso il basso, come un mezzo per rigettare completamente le idee, le organizzazioni e i singoli Fratelli che ora riconosciamo come responsabili delle cause alla base del declino delle nostre società.

La Camarilla deve ora impegnarsi, a dispetto dell'oppres-

sione più terribile, a convertire sempre più Cainiti, in termini di spirito e volontà, all'azione difensiva.

Per alzarsi e combattere.

Per CANCELLARE QUESTA MACCHIA.

La disintegrazione della setta e dell'intera comunità dei Fratelli in campi opposti e irconciliabilmente ostili, causata sistematicamente dalle false dottrine Anarchiche, significa la distruzione della base di ogni possibile vita comune.

Questa dissoluzione viola tutti i fondamenti dell'ordine sociale. Gli approcci completamente divergenti degli individui ai concetti di stato, società, ordine, fedeltà, servizio e onore provocano spaccature che porteranno alla guerra di tutti contro tutti. A partire dalla follia umana dell'ultimo secolo, questo sviluppo avrà, come dettato dalle leggi di natura, esiti disastrosi per tutti.

La congregazione di questi istinti primitivi porta a un'associazione tra teoria politica e azioni criminali.

A partire da razzie e invasioni dei nostri domini e città, agguati e intrusioni, e tutte le altre cose che la dottrina Anarchica

moralmente approva.

Questo metodo consistente in individui che terrorizzano la collettività è già costato alla Camarilla più 200 morti solo nell'ultimo anno.

La caduta della Cappella Tremere di Vienna, solo uno spettacolare successo all'interno di un'operazione più ampia, non è che un assaggio di quello che il mondo dovrebbe aspettarsi da un trionfo della loro demoniaca dottrina.

Né questo Conclave né l'intera Camarilla sono ancora abbastanza consci della portata planetaria delle operazioni che vengono pianificate in questo momento da quell'organizzazione di infedeli.

Deve essere obiettivo di questo Conclave cancellare questa macchia ed eliminare ogni traccia del fenomeno Anarchico, non solo nell'interesse della Camarilla, ma per tutta la specie vampirica.

Questo Conclave non deve permettere che nessun genere di paura o speculazione offuschi la sua decisione nel risolvere il problema. È ora responsabilità del Conclave adottare una risoluzione chiara per quello che riguarda la sua parte.

Non cambierà nulla del destino che attende gli Anarchici e le altre sette che fraternizzano con loro. In queste misure, l'unico fattore che guida la Camarilla è la preservazione delle antiche vie.

A questo fine mi si deve ora accordare quella posizione di assoluta autorità in tempo di guerra che è necessaria, in tale situazione, per bloccare tutti i suddetti recenti sviluppi.

Farò uso di questa autorizzazione solo per quanto necessario all'applicazione delle misure vitali all'intrapresa di una guerra totale. I diritti dei clan non saranno ridimensionati e la loro posizione all'interno della Camarilla non verrà alterata. L'autorità di questo Conclave o della Camarilla non sarà a repentaglio. La posizione e il rispetto delle Tradizioni rimarrà inviolato.

Ma se vogliamo sopravvivere qualcuno deve avere i poteri. E se non io, chi?

Pertanto dobbiamo insistere sul passaggio della mozione. In ogni caso, chiedo ora venga presa una decisione netta.

Questo, Fratelli miei, è il momento di scegliere per voi stessi tra guerra e pace!

CANCELLATE QUESTA MACCHIA! ■

I CLAN LIBERI



“Ehi. È meglio se lasci perdere. L'atmosfera da queste parti si farà pesante molto in fretta se continui a tirare fuori stereotipi sui clan e insulti della Cam. Il Movimento è un'unione di individui liberi, non "clan" o linee di sangue. I Crepuscolari e i non allineati o non sanno cos'è un clan o se ne fregano di quale marca di frappè di sangue ti porti in giro nelle vene. Certo, i nostri doni e le nostre maledizioni variano leggermente, ma vuoi davvero lasciare che la tua supposta stirpe definisca chi sei questa notte? L'ossessione per la purezza del Sangue, chi era il sire del tuo sire e roba così; lascia quel modo di vedere le cose all'ingresso. Ti abbiamo accolto anche se avevi Sangue Blu, giusto? Allora non iniziare con quelle stronzate o sarai tu il bersaglio di pregiudizi sui clan. Quelli come te da queste parti certamente non vinceranno nessuna gara di popolarità grazie al lignaggio.” ■

CLAN Brujah

Damsel,

ho sentito in giro che sei a lavoro per insegnare al nuovo sangue come si trattano le vacche. Ho chiesto a un po' di Feccia con cui sono in confidenza cosa ne pensano, così che ti arrivasse un mix di prospettive non troppo offuscato dal sangue alla coca di L.A. Quindi ecco qui:

La posizione in cui ci troviamo più a nostro agio è dentro l'umanità, quando la manipoliamo dal centro.

Anche se c'è ancora qualche Principe e Primogenito Elleno, e un numero maggiore di Baroni Anarchici, la nostra principale sfera di interesse sono i mortali. Sappiamo che tutte le sanguisughe hanno bisogno di gente viva per rimanere stimolati e, soprattutto, ben nutriti. Tutti i giochi politici dei Fratelli non sono nulla se un vampiro può a mala pena esprimersi o ricordare la sensazione del calore.

Disprezziamo le regole rigide, i freddi rituali, e una società che non cambia. E questo è forse il nostro legame più profondo con i viventi: ne abbiamo bisogno, per guidarli ed essere guidati dalle loro idee, per aiutarli a comprendere le loro visioni del futuro e per realizzare cambiamenti duraturi.

Sembra che per tutta la nostra venerazione dell'outsider umano, abbiamo anche l'abitudine di cibarci di lui. A quanto pare siamo come pastori che non possono fare a meno di un boccone dei loro preziosi agnelli di tanto in tanto. Chiariamoci: adoro ingrassare un bel maiale di Wall Street e poi farmelo allo spiedo, ma quello è meno questione di fame e più di malizia e buona pratica rivoluzionaria.

Ad ogni modo, è probabilmente uno schiavo Sangue Blu, quindi si tratta di un messaggio al suo padrone. Il punto è che ci piace il sangue del ribelle e dell'emarginato, perché è quello che siamo. Siamo quello che mangiamo. Nutriti quando sei tra i tuoi è anche più facile.

Ci siamo radicati profondamente nella società mortale, cavalcando e occasionalmente indirizzando i movimenti politici e antipolitici, incoraggiando e manipolando gli attivisti mortali, e facendo occasionalmente da agitatori per cause grandi e piccole.

Facciamo incazzare gli altri clan con la nostra abilità nel muovere i mortali come pezzi su una scacchiera, ma questo talento ci rende utili in ogni campo.

Siamo un clan di individui.

Possiamo essere di destra come di sinistra, attaccarci al fondamentalismo religioso come all'ateismo militante. Siamo un clan di estremi, nel bene e nel male, ma questo significa che siamo diffusi su un ampio spettro della mortalità.

Il nostro desiderio di esistere al di fuori del mainstream ci spinge a immergerci in quello che le vacche chiamano controcultura.

Per chi guarda da fuori, ci dividiamo in due categorie: quelli che continuano a cambiare seguendo le mode dei mortali, e quelli che rimangono imbrigliati in una particolare era della controcultura.

Dopo tre o quattro decenni di non vita, la cultura mortale spesso inizia a cambiare troppo velocemente per un vampiro. Il risultato di questo fenomeno sono Brujah che ancora si vestono e vivono come mod, rocker, punk, hippie e goth, malgrado l'epoca di quei movimenti sia ormai passata.

Alcuni di noi rigettano il bisogno di emulare i ribelli mortali, mandando a cagare piercing, tatuaggi e mode appariscenti per sostituirli con abbigliamento casual e abiti di sartoria.

Una cosa semplice come la moda crea una ferma divisione all'interno del clan: quelli che esagerano, e i venduti.

Sappiamo tutti quale dei due è il tuo sire, ragazza. Ora vai a fare quello che è giusto per i tuoi giovani. ■

/Bell



Nel 2009 Peder Fallesen, un biker Anarchico dalla lingua lunga, scomparve a Copenhagen. Fui io a trovare la sua mano sinistra e il suo portatile dentro a un forno a microonde ancora acceso. La sua intera presenza web era stata cancellata, il sito darknet che gestiva e tutto il resto, e il computer era completamente cotto. Una settimana dopo i notiziari parlarono di una testa umana in decomposizione ritrovata vicino a un ufficio postale. Gli sbirri non lo capirono mai, ma sulle strade il messaggio era chiaro: chi parla finisce male. Io scommetterei che sono stati i suoi Fratelli del Movimento. La Cam l'avrebbe fatto sparire, senza rischiare di attirare l'attenzione per farne un esempio. L'odore di carne bruciata e plastica fritta rimarrà con me finché divento cenere, quindi immagino che come deterrente funzioni. ■

I Brujah nella Società dei Fratelli

Al di fuori del clan pochi Fratelli vedono oltre alle nostre capacità fisiche e al nostro temperamento volatile.

Chi condivide la nostra causa scoprirà una famiglia composta da gente morta a cui ancora importa. Abili oratori, capaci di convincere sia Fratelli che vacche a combattere per un mondo migliore. Noi Brujah usiamo questi talenti per fomentare rivolte, portare alla luce pratiche corrotte, e galvanizzare gli ignavi.

I domini governati dai Brujah sono animati da un palpabile senso di sconvolgimento sociale. Noi Feccia non vediamo la nostra società come separata da quelle dei viventi.

Quindi i movimenti Brujah spesso rispecchiano quelli dei mortali, assicurando che ogni cambiamento nei costumi si rifletta nella società dei fratelli. I Fratelli in una città della Feccia devono aspettarsi frequenti cambi di leadership, ideologia, costumi e posizione dell'Elysium.

Facciamo spesso notare che non siamo dei vacui adolescenti punk, che si annoiano di una convenzione dopo qualche notte, ma viaggiatori su un percorso di esperienza umana e illuminazione. Noi ci poniamo la domanda "perché limitarsi a un singolo modo di fare le cose quando abbiamo un'eternità per sperimentare?"

Questo costante desiderio di cambiamento mette i Brujah in conflitto coi Re e le loro pedine mortali.

Ci siamo combattuti per millenni, noi B che cerchiamo nuovi modi di vivere nella notte, mentre i Re provano a imporre leggi e costumi immutabili ai loro vassalli, vivi o morti. Se non fosse per loro, il vecchio motto rivoluzionario "un mondo diverso è possibile" sarebbe vero.

Per la prima volta dalla fondazione del Movimento Anarchico, i Brujah si sono mossi come uno quando il rappresentante del clan Theo Bell ha decapitato Old Boy Hardestadt, re dei Re.

Bell ha ripudiato la Camarilla e affermato l'unità del Movimento Anarchico. Anche i Brujah Ellenici, che per la maggior parte sono rimasti nella Camarilla, hanno ammesso fosse il momento di cambiare. Per come la vedo io, questo è il culmine del movimento "Questione Rossa", nato all'inizio del millennio. Abbiamo iniziato a chiederci "perché obbediamo?" e da lì l'unica risposta logica è stata: non abbiamo ragione di obbedire, eccetto la paura. Questo comportamento forza tutti gli altri clan con cui dividiamo la notte a prenderci molto seriamente. Anche se rimaniamo divisi in fazioni come sempre, abbiamo dimostrato

che risponderemo, anziché farci calpestare.

In queste notti, la reputazione del nostro clan di "agire prima e organizzarsi poi" ha portato risalto ad alcune città Anarchiche, ma ne ha distrutte altre dall'interno quando la Camarilla ha mosso la sua polizia segreta, le Fruste e gli Arconti, cercando di eliminarci. Questo è il momento di combattere. Sappiamo cosa sta accadendo. Quelli che deludono il clan nel proteggere la libertà dei non allineati sono troppo deboli, troppo spaventati, troppo corrotti, o semplicemente incapaci di riuscire. ■

[Inizio registrazione]

Bell: Ma perché stai registrando?

Jack: Non penso che sarò in giro ancora a lungo. Presto andrò a "farmi un pisolino", o qualcuno riuscirà a prendermi. Credo che questa sia la mia ultima decade.

Bell: Stai facendo testamento?

Jack: Col cazzo! È solo un piccolo consiglio che vorrei far arrivare ai fessi che si uniscono a noi Punk in un momento in cui il punk è morto almeno quanto la disco.

Bell: Beh, sono qui perché volevi la mia opinione, quindi cominciamo.

Jack: Okay, coglioncelli, ascoltate. In quanto Brujah sarete portati a fare un sacco di brutte cose. Vorrete spaccare tutto, sbudellare la gente, e in generale vi sentirete come un brutto carattere costipato in un guscio non morto.

Bell: Ma potete indirizzare tutto questo, immagino.

Jack: Come hai fatto tu quando hai allentato il collare di Hardestad?

[risate]

Bell: Scherzaci, ma è così. Tutti i vampiri sono peccatori. Non si scappa. Ma puoi indirizzare il peccato perché faccia un po' di bene per il resto del clan. Finirai per diventare un figlio di puttana che ammazza la gente, distrugge tutto e pesta i suoi amici, più di qualunque Ven-

true o Toreador. Non potrai farne a meno, questo è quanto.

Quello che puoi fare, però, è assicurarti di essere nel posto giusto quando succede.

Jack: Già, abbiamo tutti dei vizi, e la maggior parte sono violenti. Gli Elleni li chiamano cose come "furia", "disprezzo di sé", "bassa autostima".

Bell: Cosa?

Jack: Non sto scherzando.

Ci comportiamo come se fosse solo la Bestia che viene a tormentarci, ma secondo i filosofi nasce tutto dal nostro odio per noi stessi. Sfoghiamo la nostra frustrazione sugli altri.

Bell: Ed è lì che entrano in gioco le tue virtù. Se vuoi darti un nome altisonante, scegli "difensore", "ribelle", "tempesta focalizzata" o una cazzata così.

Jack: Tempesta focalizzata?

Bell: Il punto è semplice, Tutto i clan hanno i loro svantaggi.

I nostri ci rendono violenti, crudeli e distruttivi. Se vuoi sopravvivere come Brujah per più di un mese, devi frequentare gente che odi davvero.

Questo significa che quando cedi alla rabbia, la indirizzerai su qualcuno che merita di sparire, ma che avresti avuto troppa paura di attaccare a mente lucida.

Jack: Direi che è tutto, più o meno. Benvenuti nel Clan Brujah: patria di rabbia, vendetta e ribellione.

[Fine della registrazione]





Damsel

Attivo 10 minuti fa

Grazie per le foto ragazzone.
Mi sono bagnata tutta a guardarle.

*Nessun problema bambola.
Sono un vero uomo.
Maschio ariano di sangue puro, proprio
come hai detto. Come piace a te.*

Già, mi conosci.
La prossima volta ti voglio qui di persona.
Devi stringermi in quelle braccia muscolose,
tirarmi su e prendermi. Coglione fascista.

*Certo. Domani sera?
Hai qualche perversione che dovrei conoscere?
Mi hai chiamato coglione fascista?*

Certo che no. Correttore automatico. lol
Domani sera va benone.
E sì, ne ho una.
Ti spiace se ti mordo? Mi piacerebbe
addentare un ragazzo dotato come te.

Finché non mordi il mio piccolo panzerfaust.

Non prometto nulla.







CLAN

L'uomo correva, ansimando e incespicando, desiderando di aver indossato scarpe migliori per scappare attraverso la boscaglia. Desiderava non aver mai lasciato la macchina dopo che si era fermata. L'agenzia delle autostrade dice che è quello che bisogna fare, ma magari nella macchina sarebbe stato al sicuro. No, doveva correre. C'erano delle luci in lontananza. Doveva solo raggiungerle. Ai suoi silenziosi inseguitori non importava della paura dell'uomo. Era l'energia, la vitalità del sangue, che li attirava a lui. Questo branco di Ferini voleva ammorbidire l'uomo come lui probabilmente nella vita aveva ammorbidito una bistecca o due. Lo volevano maturo al punto giusto. Inciampò nella radice di un albero e cadde sul terreno coperto di muschio, con una caviglia storta e un grido sulle labbra. I quattro Gangrel si erano fermati e ora incombevano su di lui. "Cosa... Vi prego aiutatemi. Ci sono dei lupi qui..." La sua frase si interruppe mentre uno dei vampiri spalancava la bocca. I quattro si nutrirono come un branco, prendendo un arto ciascuno e mordendo a fondo. ■





Rapporto #50 – Predatori Suburbani

Quasi tutti i post-mortali stabiliscono le loro zone di caccia nelle città. Abbiamo osservato ogni genere di queste creature infette aggirarsi per i ritrovi notturni popolari tra gli umili. Assumiamo che le folle semplifichino l'acquisizione di sostentamento.

Un'eccezione a questa regola sono i bevitori che l'inquisitore dominicano Guglielmo da Baskerville fu il primo a definire "Gangrel". Sembra che queste creature abitino i margini della società, preferendo nutrirsi in posti remoti dove il sangue potrebbe essere più difficile da trovare. Molti bar di camionisti, motel e periferie meno agiate di città altrimenti ricche. Le regioni più povere (come Gary, Indiana, USA; Detroit, Michigan, USA; Middlesbrough, UK; Cádiz, Spagna) attirano queste creature con una frequenza altissima.

Sembra che questi ferali corpineutri siano soliti inseguire per divertimento prede remissive attraverso zone isolate. Altri commettono invasioni domestiche. Abbiamo traccia di un ristorante lungo l'autostrada che è stato distrutto da un branco di queste creature (vedi Rapporto #51).

Questi "Gangrel" si mischiano con i più umili, appropriandosi in un certo senso di emarginati simili a loro. Diversamente dai "Nosferats" e dalle altre varietà, i "Gangrel" non si nutrono della propria scorta, usandola invece come guardie del corpo, messaggeri e intrattenimento. È possibile che utilizzino questi umili anche per la compagnia, ma tale scuola di pensiero serve solo a umanizzare i neutri. ■

I Gangrel nella Società Vampirica

I Gangrel un tempo erano un clan Camarilla a tutti gli effetti, anche se la loro fuoriuscita alla fine del secolo scorso li lasciò indipendenti. La recente posizione assunta dalla Camarilla, che "tutti quelli fuori dalla Camarilla sono Anarchici", sembrò far piacere ai Gangrel. Le Bestie sostennero fieramente lo standard Anarchico mentre i Brujah e il Ministero migravano verso di loro.

Il ruolo dei Gangrel tra i Fratelli è sempre stato quello del cane fedele, inviato a colpire un nemico. Per secoli, il clan ha fornito cacciatori e guardie del corpo, finché la vergogna non divenne troppo grande. Ora sono liberi dalla dittatura, e hanno reclamato le strade come proprio dominio.

Non è raro trovare vampiri del clan nei domini Camarilla come in quelli Anarchici, in quanto pochi offenderebbero un Animale chiedendogli di andarsene. Comunque, i Principi della Camarilla non possono più dargli ordini. I Gangrel potrebbero portare a termine dei compiti per un prezzo, o perché hanno a cuore la zona dei Fratelli locali, ma non perché è un loro responsabilità. Questa libertà li lascia con uno status e una mentalità da mercenari, che di questi tempi sono arrivati ad apprezzare.

Anche se il clan non comprende molti attivisti politici o filosofi, essi trovano che i loro punti di vista solitamente coincidono con quelli dei Brujah, così che i due clan si considerano parenti. I Ventru, i Toreador e i Tremere li guardano con sospetto, anticipando una rappresaglia dopo anni di maltrattamenti.

Per quanto li riguarda, non sembra che i Gangrel stiano progettando nessun grande attacco.

Il clan è formato da vampiri selvaggi, ed essi rimangono tali. ■

Lasciate che vi racconti una storia sul nutrimento.

Un tempo, c'era un Ferino chiamato Blood Claw. Probabilmente non era il suo vero nome, ma non distraiamoci.

Blood Claw era una punk in senso tradizionale. Si acconciava i capelli, portava toppe sui vestiti, si bucava la faccia e pogava al ritmo di musica pesante.

Minacciava lo status quo e combatteva contro il mainstream.

Il clan la amava. Era feroce in una società urbana. Si fece amici tra i Ribelli e gli Orlok.

Si guadagnò una reputazione non inchinandosi mai davanti al Principe.

Ma Blood Claw aveva un difetto. Si nutriva dei suoi compagni.

Noi Gangrel non ci cibiamo mai dei nostri. E con "nostri" intendo i mortali di cui ci circondiamo.

Blood Claw si nutriva dai punk.

Si nutriva dalle loro famiglie. Pensava che non fosse un problema, in fondo sembrava che a loro piacesse. Ma nutrirla indeboliva il branco. Dopo tutto, erano mortali. Una notte fece una scorpacciata di sangue prima di un'evasione che era stata pianificata, e che i suoi seguaci mortali avrebbero dovuto portare a termine.

Grosso errore.

Blood Claw condusse il suo esercito anemico al carcere, e tagliò un buco nella recinzione. Potevano a mala pena sollevare i loro bastoni, i coltelli e le pistole.

Fu una scena terribile. Caddero tutti sotto il fuoco delle pistole, oppure in ginocchio, o svenuti per la fatica.

Blood Claw riuscì a scappare, ma adesso era sola. Non aveva branco, e gli altri Ferini la disprezzavano per il modo in cui aveva trattato le sue vacche.

C'è una morale in questa storia? Forse dovrei dirvi di non cibarvi dei vostri. Forse dovrei consigliarvi di fare attenzione.

Forse dovrei sottolineare che Blood Claw era arrogante, e il nostro clan volubile nel concedere il suo favore. Forse dovrei dirvi che un Ferino solitario è privo di scopo.

No. È solo una cosa che è successa. Spero che impariate da essa. ■

Rudi - Attivo Adesso

La chiesa di Caino fa prediche su peccato. Lascia che ti racconti qualcosa del peccato, pulcino. Lascia che ti parli dell'apocalisse.

Da mortale ero decisamente gay. Immagino di esserlo ancora. Immagino che la chiesa la consideri una piaga.

Ero un arabo in un paese con pochissima gente di colore. Se veniva commesso un crimine, provavano a incolpare me.

Tutti pensavano che fossi così arrabbiato. Guerra, suppongo.

Non mi sono mai ammalato, ma certamente la gente mi trattava come un lebbroso. Pestilenza.

Il mio primo pasto come vampiro è stata la mia famiglia. Morte.

Cosa significa tutto questo?

Fanculo tutto. La Chiesa ti racconterà qualunque cosa per farti sentire in colpa e spingerti a servirla. Noi non serviamo.

Ascolta, noi tendiamo alla superbia, all'ira, alla gola e all'avarizia come qualunque altro vampiro. Siamo un po' più bravi in tutte queste cose perché non ci adeguiamo alla nicchia della Camarilla, non rispettiamo le leggi, e nessuno Sceriffo ci fermerà dal dissanguare un mortale. Vuoi sapere cosa sono i Gangrel?

Sono inumani. Il nostro peccato è che, col passare del tempo, siamo sempre meno simili agli umani. Diventiamo bestiali. Il nostro istinto ci spinge a essere animaleschi.

Il nostro peccato è che percorriamo la scala evolutiva al contrario, e ci piace farlo. ■





I Vili nella Società Vampirica

Anche se nella versione idealizzata di certi Anarchici i Vili sono “i non allineati definitivi”, la vita dei vampiri senza clan è comunque piuttosto dura. I non allineati tenderanno pure a evitare l'identificazione col proprio clan, ma i vampiri dello stesso Sangue condividono un'affinità reciproca. Formano legami di parentela ed esperienze comuni che ai senza clan sono preclusi. I Toreador graviteranno verso altri Toreador, i Gangrel verso quelli simili a loro. Tale corrispondenza non è necessariamente amicitia, quanto familiarità e impulso dettato dal Sangue.

I Vili non beneficiano di una simile associazione. È raro che nello stesso dominio due Vili abbiano le medesime discipline, lo stesso sire o provengano da ambienti o professioni vicine. L'unico nesso tra di loro è quello di essere entrambi outsider. Può trattarsi di un legame stretto, almeno finché riescono a tollerarsi l'un l'altro.

In rari casi, i Vili diventano Principi e Baroni, ma l'elitarismo di clan, dichiarato o meno, porta gli altri Fratelli a ridicolizzare le loro ambizioni. Lo scherno spinge alcuni Vili fino alle vette più alte, ma ne distrugge altri, trasformandoli in creature amareggiate e dedite alla vendetta.

Tutti i Sangue Debole sono Vili: il loro Sangue di 14-16^a generazione è troppo diluito per trasferire i tratti dei progenitori. Ma non tutti i Vili sono Crepuscolari. I senza clan sono sempre esistiti, il loro Sangue reso muto dall'estraniamento da sire e clan, dall'amarezza e dall'abbandono. Altre cause possono essere la debolezza dell'umano Abbracciato, un Abbraccio eseguito quando il vampiro è disperatamente affamato, qualche strano incidente sovranaturale e altro ancora. La verità è che nessuno sa perché alcuni Dannati nascono senza clan, ma tutti hanno una teoria in merito. In alcune città, come Stoccolma, il collegamento tra Vili e sangue debole ha generato una nuova fiorente setta, che sfida persino le tradizioni degli Anarchici radicali. Questi succhiatori hanno cooptato il nome “Non Allineati” e celebrano la libertà dalle maledizioni e dai peculiari impulsi dei clan. Si vedono come il prossimo passo nell'evoluzione del vampiro: migliori, più puri e i soli in grado di sopravvivere alla Seconda Inquisizione globale.

La Chiesa di Caino vede Vili e sangue debole sia come segni della fine dei tempi sia come direttamente antitetici al loro culto degli antediluviani. Nella dottrina della Chiesa, ogni vampiro al di fuori del 13 clan canonici è peccaminoso agli occhi del Primo. Questa avversione porta molti Vili e Crepuscolari a unirsi contro la Chiesa di Caino. Pochi Vili sono membri della Camarilla. A causa del proprio elitarismo, la setta tende respingerli e a considerarli feccia priva di tutela e tradizione, cose che reputa necessarie, specialmente nell'era dell'Inquisizione. ■

Da: *elterrible@sunburst.mx*
A: *clesscum@bloodspot.org*
Cc:
Oggetto: *Nutrirsi*

Senza un sire non saprai bene da chi nutrirti e dove farlo. Solo perché sei un Anarchico che ama la libertà (non lo siamo tutti?) non significa che puoi affondare le zanne in un mortale qualunque e cominciare a succhiare.

Scusa la volgarità, amico mio. Arrivo al punto.

Beneficiamo più di qualunque altro gruppo dei vantaggi dell'esotismo del sangue. Ormai avrai sentito parlare dell'Apparato Circolatorio e del principio per cui un certo sangue ha un sapore diverso e può anche conferire qualche vantaggio a chi lo beve.

In quanto vampiri senza clan beviamo da tutti, e abbiamo bisogno di quei vantaggi più di qualunque altro succhiatore. Siamo cacciatori entusiasti, sempre in cerca di modi per superare la concorrenza.

Quello che ti serve è un gregge di volti senza nome. Pensa a un ufficio pieno di cubicoli, a una fabbrica di imballaggi, o ai frequentatori abituali di un nightclub. Questa gente è solo la copertura che utilizziamo per arrivare ai sapori migliori.

Ci sottovalutano.

I Fratelli ci considerano noiosi e insipidi, senza l'insegna di un clan e quindi senza preferenze.

Non farti ingannare, amico mio: abbiamo bisogno di quel vantaggio e quindi ce lo prendiamo. Cataloghiamo il sangue che ci serve e teniamo dei registri dettagliati su dove trovarlo.

Ricorda bene. Nutriti del tuo gregge se devi, sotto la copertura dei loro compagni.

Quando tutti abbassano la guardia, che sia un Principe, un Barone, l'Inquisizione, o solo le vacche, vai a cacciare il tuo vero bersaglio uno contro uno. Fatti una bella bevuta e goditi ogni singola goccia.

Un'ultima cosa: non prendere questa mail ad esempio di come si comunica.

Avrà fatto scattare un bel numero di allarmi ai piani alti, motivo per cui la invio da dietro a una dozzina di proxy. Considera questa mail come un test e inizia a correre, pesciolino. Se riesci a sopravvivere all'imminente indagine sulla tua posizione, potrai considerarti degno di essere un senza clan come me.



I Peccati dei Vili

I Vili sono pronti all'arroganza esibita dagli outsider. Anche se il loro ostracismo non è volontario, il risentimento per la società li forza a inorgogliersi per qualunque comportamento opposto ai vampiri di altri clan, o ai Fratelli della Camarilla.

I Vili spesso si auto illudono e manipolano gli umani senza rendersene conto. Si proclamano migliori degli altri vampiri per via della loro natura di emarginati, ma tessono elaborate tele di intrigo che attraversano la società mortale, formando gigantesche greggi e organizzando cacce elaborate per arrivare alla vittima scelta.

L'abuso dei mortali non è sistemico come all'interno dei clan con una gerarchia rigida, tuttavia, la tendenza dei Vili a maltrattare gruppi di mortali e a minimizzare seguendo la logica del "così va il mondo" dimostra la loro indifferenza verso la vita. ■

CREPUSCOLARI

I Crepuscolari nella Società Vampirica

Noi sangue debole non dovremmo esistere. Almeno, questo è quello ci dicono. Coloro che tracciano la propria discendenza al fondatore di un clan spesso possono contare i propri antenati su due mani. A noi ne servono almeno tre per arrivare alla fonte. Non che la maggior parte dei nostri sappia nulla degli antichi. Se così fosse, correremmo urlando a buttarci nella fornace più vicina. Non c'è posto per vecchi dei del sangue, pensiero magico e cagate escatologiche nelle nostre menti moderne. Cazzo, molti di noi neanche si considerano vampiri.

Le mie fonti dicono che "l'Abbraccio" non dovrebbe funzionare oltre la 13ª generazione. Ma non è così. Per i mostri che ci hanno generato siamo un pessimo presagio, o almeno una preoccupante indicazione che le loro preziose convinzioni sulle origini dei Dannati vadano riesaminate. A pochi antichi piace mettere in discussione le leggi e le verità su cui hanno basato millenni di esistenza. Siamo diventati simboli di uno strano presente e di un futuro minaccioso che non riescono a comprendere e di cui non possono fare parte. Per più di vent'anni la Camarilla ci ha dato la caccia come animali, marchiandoci, schiavizzandoci, nutrendosi di noi, utilizzando il nuovo sangue come pedine nelle loro guerre segrete. Ora che i non allineati hanno lasciato la Torre in via definitiva, molti leader del Movimento hanno dichiarato che i Crepuscolari non hanno nulla da temere nei domini Anarchici, o addirittura che nelle città non allineate verremo protetti dalla persecuzione della Camarilla. Rimango sospettoso, ma è un inizio.

I Crepuscolari attraggono il disprezzo dei succhiatori più vecchi e la simpatia dei più giovani. Raramente veniamo Abbracciati intenzionalmente, e la nostra presenza è sgradita nella maggior parte dei domini. Eppure siamo qui per restare, più numerosi che mai, spesso interamente separati della società vampirica. I superstiziosi neanche credono alla nostra esistenza. I politici non sanno come classificarci. Nessun altro succhiatore ha dimostrato la nostra abilità nel resistere al sole o nel tenere cibo nello stomaco, e nessuno di loro può sviluppare nuovi poteri direttamente dal mix di risonanze del sangue che consuma. Non siamo propriamente morti, e questo fa cagare sotto i sangue denso. Nessun succhiatore si può mascherare da umano come fa un Crepuscolare. Siamo unicamente equipaggiati a sopravvivere in quest'epoca di inquisizione e non abbiamo interessi in gioco nell'eterna lotta tra i Dannati. Le storie della nostra non vita sono personali, crude e, molto spesso, brevi e sanguinose.

La maggior parte di noi Crepuscolari non vuole avere a che fare con i mostri che ci hanno infettato, e ci identifichiamo come portatori di una strana malattia. Siamo un'opportunità e una minaccia. La Camarilla non riconosce i Crepuscolari come Fratelli e mantiene la Masquerade con i Mercuriani proprio come fa coi viventi. Questo significa che nei domini Camarilla i Crepuscolari spesso non sanno quasi nulla di cosa sono, o della cultura dei dannati in generale. Siamo contenti che le cose rimangano così. Cerchiamo le nostre nicchie da abitare nella città notturna, bevendo un sorso qui o un sorso lì mentre facciamo finta di essere ancora umani, o cercando disperatamente un modo per curare questa strana condizione. Alcuni di noi scoprono la verità e aspirano a diventare membri a tutti gli effetti della Camarilla o del Movimento Anarchico, come ho fatto io, per poi fare di tutto per dimostrarsi degni dei mostri che ci hanno generato e messo da parte.

La minaccia costante di persecuzione che oscilla sopra alle nostre teste porta molti Crepuscolari a scegliere una vita nomadica, passando da un dominio all'altro in camper o in navi da carico trasformate in Rifugi mobili. La nostra fisiologia relativamente umana rende i lunghi viaggi meno letali che per i mostri dal sangue puro.

Molti di noi non si muovono però, e presto diventano maestri della Masquerade nei quartieri centrali e nelle aree periferiche che chiamiamo casa. I Crepuscolari sono talmente bravi a passare per umani da operare in parallelo con la società dei fratelli, cacciando di frodo nei terreni altrui senza mai essere scoperti.

Nuotiamo all'ombra degli squali notturni, evitando a ogni costo le loro attenzioni mentre cacciamo le stesse prede. Anche se formiamo legami e alleanze come chiunque altro, quello che spinge la maggior parte di noi nuovo-sangue sono autoconservazione e interesse personale.

I Crepuscolari sono individui.

Noi figli neonati della notte siamo ancora umani, gente ordinaria con una terribile condizione che stiamo cercando di comprendere.

Per noi, siete voi i mostri: antichi orrori che ci hanno distrutto la vita e l'hanno rimpiazzata con terrore e sangue.

Non vi ringrazieremo per questo.

Non siamo voi.

Siamo qualcosa di nuovo e saremo ancora qui quando dell'ultimo dei vostri non rimarrà che cenere e ossa. ■

Mi ci volle quasi un mese per capire che ero cambiata. La prima settimana mi diedi malata e feci una scorpacciata di Netflix e gelato mentre il mio corpo si spegneva, una funzione vitale dopo l'altra. Johanna venne a trovarmi con della zuppa di pesce. Mi imboccava e mi accarezzava i capelli, e non riuscivo a capire perché continuavo ad eccitarmi. Non ero mai stata attratta dalle ragazze, ma ora la mia migliore amica mi faceva sentire calda e turbata. Provai a nascondere, ma se ne accorse. Dopo un po' smisi di rispondere ai miei messaggi disperati e, col senno di poi, sono contenta che l'abbia fatto. All'epoca mi sentivo sola al mondo. Di solito quel tipo di sentimenti sono illusioni autolesioniste. Ma questa volta era letteralmente vero: nessun essere vivente avrebbe potuto capire cosa stavo passando. Quando iniziai a cagare sangue capii che non era influenza, e mi trascinai fino a una clinica notturna gratuita. Mi diedero un'occhiata e mi spedirono d'urgenza al più vicino pronto soccorso, anche se non avevo l'assicurazione sanitaria. Mi diagnosticarono una condizione terminale ai reni, e dissero che senza supervisione medica non avrei vissuto più di una settimana.

Mi attaccarono a una macchina per la dialisi e mi tennero sedata. Ricordo molto poco di quello che successe dopo, ma mentre mi svegliavo nei condotti della caldaia sotto all'ospedale, coperta del sangue degli altri pazienti, iniziai a capire. Ero una di quelle creature che per tutta la vita avevo visto con la coda dell'occhio. Le presenze sottili. Gli angeli crudeli con aghi al posto delle dita e l'assassinio nel cuore mi avevano finalmente trovata e resa il loro giocattolo. Fu allora che decisi che era tempo di tornare dalla mia famiglia a Salt Lake City. Sarebbero stati così felici di vedere che Dio finalmente mi aveva accettata. Avrebbero condiviso la mia benedizione. Beh, sappiamo entrambi come è andata... ■

Viviamo spalla a spalla con i nostri amici e le nostre famiglie mortali, senza sentirci come macellai che chiacchierano col bestiame. Le loro vite sono importanti per noi, perché siamo ancora come loro. Possiamo ancora provare qualcosa delle mortalità che ai mostri fondamentalmente manca.

Quando i notturni ci chiedono come facciamo a mischiarci con le vacche, io rispondo: E' piu' facile vedere i vivi con chiarezza se non hai la testa infilata nel culo di un Principe. Una volta dicevo nel culo e basta ma, da quando siamo stati formalmente accettati come alleati degli Anarchici, tendo a indirizzare quel tipo di cose contro la Torre. Il punto pero' e' lo stesso. Se smetti di considerare te stesso una persona, un essere umano, non puoi mischiarti con loro. Stai fingendo. Noi non fingiamo.

Ci mischiamo coi vivi senza difficoltà, e facciamo la linguaccia a chi si deve sforzare. Insomma, quanto puo' essere difficile ricordarsi come ci si comporta con amanti e amici? Uno si aspetterebbe che, anche se sei uno stronzo succhiasangue, ancora ti ricordi come si balla senza sembrare un cadavere, come far finta di bere degli shot, mangiare nachos, pippare coca, e succhiare il cazzo a un tale nella toilette solo perché ti gira. Ma no, per la maggior parte dei succhiatori e' tutto oltre il limite. Penso che abbiano tutti paura di essere umani, e si accontentino di fingere. Non c'e' da stupirsi che diventino mostri.



Ricordi E e Lily? No? Erano quei surfisti sangue debole senza cervello che ti scopavi periodicamente a Santa Monica, nel 2004. Esatto. Non il tuo momento migliore, a essere onesti. L'ultima volta avevo sentito che Lily era stata beccata cercando di truffare la banca del sangue sbagliata ed E era caduto in una profonda depressione per essere stato trasformato in un mostro dalla sua ragazza. Sai chi ho incontrato la settimana scorsa? Già. E è ancora in giro e aveva una tipa mortale a braccetto. Continuava a fare cenni e a strizzare l'occhio, quindi immagino che non le abbia mai detto lui cos'è. Ma non è questa la cosa più assurda. No. Lei era incinta di sette mesi ed E giurava che

il bambino fosse suo. So che i sottili non sono del tutto morti, ma andiamo. Se, e dico se, il bambino è suo, non voglio sapere quali complicazioni potrebbe avere il parto. Insomma, il piccolo demone potrebbe dissanguare la mamma dall'interno? Una donna sangue-debole riuscirebbe a terminare una gravidanza? Come cazzo chiamiamo la teorica prole di un sottile? Mezzo-dannato? Dhampir (una parola del folklore rumeno per la cronaca)? Blade? Non so. So solo che qualcuno li stava seguendo in una Tesla nera. Scommetto che si trattava di qualche Stregone perverso che vuole agguantare il bambino per un ritiro sulla magia di sangue a Beverly Hills. Poveri sottili. Capisco perché hanno paura di noi. ■

I Peccati dei Crepuscolari

Si può sostenere che i sangue debole abbiano meno tendenze a comportarsi in modo mostruoso delle loro controparti di sangue puro. Posseggono meno capacità distruttive e poteri inumani, e hanno l'opportunità di agire di nascosto all'interno della società mortale. Malgrado questo, i sangue debole sono prони al vizio. Sono vampiri. Devono bere il sangue dei vivi per sopravvivere. Il loro più grande peccato in quanto categoria ha a che fare con la manipolazione e l'inganno. Sono sinceri con loro stessi, ma per pura necessità mentono a tutti quelli a cui abbiano mai voluto bene. Altri Fratelli potrebbero creare una separazione tra le loro nuove vite e i giorni alla luce del sole che hanno abbandonato con l'abbraccio. Non i sangue debole, che si aggrappano alle loro famiglie

e alle persone amate, danneggiando involontariamente tutti quelli che rimangono presi nella morsa della loro nuova dipendenza. L'ambizione non è un peccato, ma alcuni sangue debole eliminano freddamente i rivali nel tentativo di innalzare il proprio modesto status. Nessun gruppo di vampiri viene considerato meno dei sangue debole, e questo crea un onnipresente desiderio di ottenere almeno un po' di potere, che a volte consuma i Mercuriani. La Camarilla lo usa con grande efficacia, promettendo influenza e ricchezze a chi tradisce i propri amici sangue debole. I Fratelli paragonano questa tattica a gettare una singola pagnotta in una folla di paesani, e ad aprire un buco in una gabbia con dentro centinaia di ratti affamati. I sangue debole seppelliranno amici, calpesteranno alleati, e si faranno strada a morsi attraverso altri Crepuscolari per rendere la

propria vita un po' più facile.

I Mercuriani che si rifiutano di accettare quello che sono diventati vanno incontro al sole di mezzogiorno oppure si mettono in cerca di una via per tornare alla mortalità. Queste riluttanti sanguisughe non sono meno inclini a comportamenti problematici di quelle che abbracciano ciò che sono. Leggende urbane, pseudo scienza e cultura pop portano i Crepuscolari ad aggrapparsi a qualunque cosa pur di trovare una possibilità di redenzione. Le leggende più comuni proclamano che, per liberarsi dalla "malattia", un sangue debole debba uccidere il proprio creatore e astenersi dal bere sangue per un anno e un giorno, o anche che debba bere solo da vergini o altre fonti di sangue "pure". Per quanto uscire dalla notte sia un degno obiettivo, il prezzo in dolore e tragedia è sempre alto. ■

[Inizio registrazione]

Reyes: Amica mia, è bello sentirti. Come stanno i tuoi?

Smythe-Jefferson: Non so per quanto ancora riuscirò a nascondere alla mia famiglia. Mi sembra che ogni notte di veglia sia una bugia. Non possono rimanere all'oscuro per sempre, e poi? Cosa faccio quando lo scoprono?

Reyes: Non lo scopriranno a meno che tu non voglia. I vivi hanno una capacità incredibile di illudersi.

Smythe-Jefferson: Magari non voglio più ingannarli. Non mi sembra giusto.

Reyes: Quello che è successo a te non era giusto. Ma ascolta: ce la faremo. Stai ancora lavorando, giusto?

Smythe-Jefferson: In qualche modo sono riuscita a tenermi il lavoro, sì.

Reyes: Allora ti stai ancora occupando di loro. Metti il cibo in tavola e un tetto sopra alle loro teste. È quello che fanno molti di noi. Non abbiamo un grosso pezzo della società da controllare, quindi ci nascondiamo tra i nostri amici e le nostre famiglie. Non sentirti in colpa. Dio ha voluto che vivessi, chica.

Smythe-Jefferson: Sai che non ci credo. Io... ho fatto una cosa orribile, Oscar.

[La registrazione si ferma e riparte]

Reyes: Okay, devi solo assicurarti di difendere l'amore, capito? È così che chiudi la questione.

Smythe-Jefferson: Non so come comportarmi se la scuola inizia a fare domande...

Reyes: Non succederà. Sicuro, hai una famiglia grande. Dai a tutti un bacio della buonanotte. Diventa mamma dell'anno.

Smythe-Jefferson: È disgustoso. Odio questa "vita".

Reyes: Se vuoi il sole è da quella parte.

Smythe-Jefferson: Non è quello che intendevo.

Reyes: Se vuoi sopravvivere, qualcosa devi fare. Dio ha un piano per noi. Hanno detto tutti che non dovremmo essere qui, ma guardaci, amica mia. Siamo qui. Siamo qui e prosperiamo. Questo è il nostro momento. Sì, dobbiamo sporcarci le mani e far male a quelli che amiamo, ma Dio ha un posto per noi nel Suo cuore.

Smythe-Jefferson: Sarà.

[Fine registrazione]

È POSSIBILE CURARE I SANGUE DEBOLE? Come? E a quale prezzo? Cancellare la maledizione e recuperare l'umanità perduta è un tema classico nella letteratura e nel cinema sui vampiri.

La base di questo tipo di storie è che l'esistenza da vampiro all'inizio sembra sexy, dinamica, figa e desiderabile. Poi la realtà viene a galla.

Una persona amata viene uccisa dai personaggi giocanti. Essi devono affrontare l'orrore di cosa sono diventati e la loro dipendenza dal sangue li forza commettere atti che in vita sarebbero stati inconcepibili. Bisogna guidare i personaggi a quel momento usando le Convinzioni e i Punti di Riferimento, e poi introdurre la possibilità della redenzione. Se il conflitto tra personaggi giocanti non è un problema, un buon trucco è presentare due vie d'uscita: riguadagnare la mortalità o diventare un "vero vampiro", tramite la diablerie.

La coterie di sangue debole inizierà a farsi a pezzi da sola mentre i suoi membri scelgono strade diverse.

Ma è davvero possibile conseguire la redenzione?

È meglio che non ci sia un solo modo per tornare tra i vivi. Invece, il sentiero verso la luce dovrebbe cambiare in base al singolo personaggio e alle necessità di una storia bella e emozionante.

Uno dei requisiti potrebbe essere la distruzione del proprio sire, un'impresa facile da trasformare in una lunga cronaca, specialmente se i giocatori decidono di aiutarci l'uno l'altro a cacciare i mostri che li hanno generati.

Ma questo di solito non è sufficiente. In aggiunta alla distruzione del sire, riguadagnare la mortalità potrebbe anche richiedere:

- Una trasfusione completa con il sangue di un genitore o di un fratello.
Il processo ucciderà il consanguineo o lo trasformerà a sua volta in un sangue debole!
- Raggiungere Umanità 10 e mantenerla per tutta la caccia al sire.
- Trovare un modo di celebrare il "Rito del Segno Rosso", un terrificante rituale che consegna il redento alle fiamme dell'inferno quando poi morirà.
Ovviamente il sangue debole potrebbe non credere alla dannazione eterna, ma presto si accorgerà del suo errore.
- Una persona consenziente con Vera Fede potrebbe dare la propria vita per il Crepuscolare, facendosi dissanguare dal vampiro penitente in un estremo atto di martirio che assicurerà la salvezza di un mostro.
- Il sangue debole si sacrifica per un umano, ritornando mortale negli ultimi brevi istanti della sua vita.
- Qualunque metodo il Narratore scelga per la redenzione di uno specifico Crepuscolare, i giocatori non dovrebbero mai essere sicuri che funzionerà.

CLAN TRADITORI

MALKAVIAN LIBERATI

Mia cara infante,

È con la più grande tristezza che scopro la tua affiliazione al dannato Movimento Anarchico. So che hai sempre avuto un temperamento irascibile, ma non sei un Brujah. Sei migliore di qualunque membro della Feccia. Sono molto deluso dalla tua decisione di unirti a un gruppo di furfanti quando il tuo papà è ancora a casa che ti aspetta.

Lascerò presto Milwaukee, quindi non mi troverai qui. La mia destinazione probabilmente è Phoenix, ma dipenderà interamente da dove finisce quello sciocco di Esau. A ogni modo, c'è una cosa che devi sapere del nostro clan:

Non siamo mai stati adatti alla Camarilla.

Forse sono cose che già conosci. Ma questo breve sommario della nostra storia potrebbe stimolarti, a seconda della tua disposizione.

Quando partecipammo alla Convenzione delle Spine, il nostro clan si divise più o meno a metà. I veri maniaci, quelli che avevano perso il controllo del proprio temperamento e il proprio nesso con l'umanità, ovviamente andarono alla deriva. Ma dove finirono?

Nella Camarilla.

Sì! Quelli sani, i nostri oracoli, si unirono al Sabbat, perché era lì che dovevamo essere in quel momento. Dove il Sangue ci obbligava ad andare. Ma no, metà del clan resistette e, come si invertono i poli, così fece anche la sanità del nostro clan. Il Sabbat fece impazzire i sani e la Camarilla fece da nepente alla follia. È vero!

Quindi qual è la tua posizione in tutto questo, cara figlia mia? Sei nel vuoto. Tu e tua sorella. Per me è tragico dirlo, ma neanche un Malkavian si è unito al Movimento Anarchico alla sua fondazione. Neanche uno. Perché? Perché non è fatto per noi!

Se ti consideri una dei Liberati, ti stai scollegando dal Sangue, dalla Ragnatela, dalla Rete, e dai poli di cui parlavo.

Per me è una tragedia che tu, e così tanti come te, vi siate lanciati volontariamente in un buco nero senza speranza di emergere. Ma ahimè, è la tua scelta. Ti amerò comunque, anche mentre perdi il contatto col richiamo della saggezza da una parte e dall'altra.

Arrivederci, mia gloriosa figlia. Porta i miei saluti a tua sorella. ■

*Il tuo sire,
Jacob*

Gilbert Duane strinse la mano del Ferino con entrambe le proprie, per rinforzare il senso della sua fedeltà.

“Abbiamo dovuto aspettare a lungo per questo, Mr. Rudi, signore.”

Rudi scosse la testa e fece un verso per minimizzare.

Da tempo desideravano una rappresentanza ufficiale dei Malkavian nel Movimento Anarchico, e ora, col vento che tirava, sembrava che un'ondata di Lunatici fosse pronta a riempire i domini Anarchici di tutto il mondo.

“A lungo, forse, ma non troppo.”

Rudi sorrise a Gilbert, facendo per ritrarre la mano ma trovandola ancora presa nella stretta.

Rise. “Penso che si possa dire che siete arrivati quando le cose iniziano a farsi interessanti.”

Gilbert sorrise a Rudi, stringendo la mano dell'altro vampiro con troppa forza.

“Mi sono sempre chiesto, perché non ci sono più Malkavian tra gli Anarchici? Insomma, siamo praticamente fatti l'uno per l'altro, giusto?”

Rudi guardò le mani di Gilbert, poi di nuovo la faccia del Lunatico. “Può lasciare la mia mano ora, Mr Duane.”

“Oh sì, certo.” Gilbert tirò via frettolosamente le mani e se le mise in tasca. “Sono spiacente, Mr. Rudi, signore. Sono solo eccitato, ecco tutto.

Ho tutti questi amici che vengono con me, e sono sicuro che renderemo gli Anarchici una setta più completa e più sana.”

Rudi annuì, andando a guardare fuori dalla finestra.

“E quando ha detto che dovrebbero arrivare?

Non c'è tantissimo spazio in questa sala, e a quanto ho capito ha convinto tra i 20 e i 30 Malkavian a lasciare la Camarilla per noi. Speravo che potessero venire in gruppi...” Scrutò l'orizzonte buio, senza vedere fari di veicoli in avvicinamento sulla strada che portava lì.

“In che senso, Mr. Rudi?”

l'espressione di Gilbert era genuinamente confusa.

Rudi gli rivolse un'occhiata sospettosa.

“Nel senso che potrebbe essere una buona idea gestirne dieci alla volta, o qualcosa del genere. Va bene lo stesso, è solo che staremo un po', beh, stretti. Specialmente con gli altri fratelli che sono già qui.”

Gilbert guardò alle sue spalle, a destra e a sinistra, si voltò, e si picchiò sulla fronte col palmo della mano. “Oh Dio. Sono così spiacente, Mr. Rudi, signore.

Pensavo che fossero già qui. Pensavo di averli invitati. Dev'essere stato un sogno. Un sogno profetico! Già, dev'essere qualcosa che succederà. Pensavo...”

Rudi lo interruppe. “Non importa, Mr. Duane.

Va bene così. Sì... si sieda lì. Devo fare qualche telefonata.” Mentre Gilbert si allontanava barcollando, Rudi si sfregò gli occhi.

I Malkavian nel Movimento Anarchico sarebbero un gran colpo, ma sembrava impossibile radunarne più di un certo numero ogni volta.

Per un clan che si supponeva collegato da una grande rete interna, su questa materia sembravano non avere nessuna intenzione di agire all'unisono. ■

Shh. Sì, sono uno dei Liberati. No, non devi dirlo a nessuno.

Un tempo eravamo molti di più, in una terra di miele e vino.

Splendevamo come galassie in questa piccola setta, indovini, saggi consiglieri, grandi menti dietro a menti inferiori.

Hai mai sentito quella del consigliere Malkavian di Salvador Garcia?

Quelle notti sono passate. Negli ultimi, oh, dieci, venti anni, è come se i Liberati siano tutti scivolati su un estremo o l'altro dello spettro. Eri del Sabbat o della Camarilla. E niente nel mezzo. Proprio nulla.

Quindi questo cosa vuol dire per me? Sono completamente solo? Non direi. Stiamo colando dai margini, riempiendo lo spazio al centro, aspettando il momento in cui verremo spinti di nuovo indietro.

È un po' come se fossimo limatura di ferro. Da entrambi i lati abbiamo dei magneti che ogni tanto vengono accesi. Quando ci lasciano andare, assumiamo forme magnifiche. ■

Rapporto #391 - Anarchici Confusi

I post-mortali che chiamiamo "Confusi" (a quanto pare hanno molti nomi differenti nella loro società, portandoci a sospettare che non si tratti di una famiglia come per altri corpineutri, ma di un'infezione sopra a un'altra infezione) sembrano particolarmente adatti al gruppo conosciuto come "Anarchici".

La loro natura volubile e il loro comportamento instabile dovrebbero suscitare più simpatia tra gli Anarchici che tra i post-mortali elitisti della Camarilla. Malgrado questo, abbiamo scoperto che sono presenti nel primo gruppo in numero molto ristretto.

Non è chiaro se questo sia dovuto a una riuscita attività di occultamento o semplicemente al loro aggrapparsi alla Camarilla con una strana ferocia.

Abbiamo recentemente perso otto

agenti (vedi rapporto #389) nel tentativo di convincere dei post-mortali Confusi ad unirsi agli Anarchici, solo per vedere cosa sarebbe successo.

La campagna (dettagliata nel rapporto relativo) consisteva in ricatti e lusinghe piazzati dai nostri contatti, ma è drammaticamente fallita in quanto i Confusi si accorgevano ogni volta dell'inganno ed eliminavano i nostri rappresentanti.

Anche se non ascriviamo alcun significato mistico al Movimento Anarchico o alla proibizione per i Confusi di farne parte, le nostre ricerche non sono riuscite a scoprire alcuna prova conclusiva che motivi tale livello di risentimento per la setta.

Questo agente ritiene che questi particolari emovori siano istintivamente respinti dai principi anarchici.

Per scoprire il motivo sono necessarie ulteriori ricerche. ■



Nosferatu Rossi

Un pungo nello stomaco abbastanza forte da paralizzare un mortale fece appena indietreggiare il combattente deforme, prima che si lanciasse avanti cercando di colpire a sua volta. I due mostri, abbigliati con lucidi calzoncini da boxe e guantoni si pestavano a sangue per il divertimento di un pubblico di altri Topi di Fogna.

"È il solo modo ragionevole di risolvere le dispute." Con un cenno del capo, Calebros indicò il Nosferatu coperto di scaglie coi pantaloncini verdi e oro. "Lui è mio. Un vero ragazzo della Camarilla." L'ex-Principe di New York tossì sonoramente, prima di continuare. "Non ci importa troppo delle sette, ma quando gli Anarchici rompono le Tradizioni... Beh. Devono combattere se vogliono sopravvivere."

L'avversario del vampiro con le scaglie, un Topo di Fogna grassoccio e corpulento in pantaloncini blu e argento, fece diversi crudi affondi contro il diaframma del lottatore di Calebros. "Quello è un Anarchico. È stata la sua scusa per aver fatto casino con la Masquerade in maniera così evidente. Quando le Tradizioni vengono infrante, noi combattiamo."

I due si afferrarono, mettendo da parte le regole della boxe per lottare sul pavimento, tirandosi gli arti e colpendosi in faccia. Dei paradenti fissati alle loro bocche con morsetti di metallo impedivano a entrambi i contendenti di tirare fuori le zanne.

Uno dei due vampiri più giovani in compagnia di Calebros chiese: "Ma quindi, lasci stare gli Anarchici finché non fanno casino?" La sua voce usciva sottile e stridula da una gola biforcata.

La risata di Calebros si trasformò in una tosse soffocante, tanto che finì per sputacchiare un grumo di vitae. "No. Questa è una cosa che gli altri clan non capiscono a proposito di noi. Pensano che i Nosferatu siano tutti uguali e che vedano oltre le sette. È vero che teniamo le vie di comunicazione aperte, ma forse per noi le Tradizioni sono più importanti che per qualunque altro clan."

Uno spruzzo di sangue attraverso il ring segnalò che era il momento di suonare la campana. Il ragazzo di Calebros aveva strappato il braccio destro al suo avversario e l'aveva tirato in un angolo. "Puoi dire di essere Camarilla, Anarchico, Mano Nera, quel che ti pare. Non mi frega un cazzo. Ma se porti la spazzatura della tua setta dentro uno dei nostri domini, se non prendi le nostre Tradizioni più che seriamente, o anche solo sbirci sopra la Masquerade, imparerai nel modo più duro che noi non lo tolleriamo."

Calebros applaudì il suo lottatore mentre usciva dal ring per bere da una bambola di sangue incatenata. "Terremo quell'Anarchico in ghiaccio per un po'. Lo terremo affamato. Gli inculcheremo l'idea che le Tradizioni sono importanti. Questi Nosferatu Rossi credono di essere chissà che cosa, liberi dalla legge, liberi dai Degenerati che li guardano dall'altro in basso, tutte quelle cazzate. Ma lascia che te lo dica... se non istruissimo i nostri in questo modo, ci sarebbero molti meno di noi in giro."

Alzò entrambe le mani per indicare i suoi due compagni. "Non dimenticate mai che siamo violazioni che parlano e camminano. Puoi essere un Anarchico se vuoi. Che mi importa? Ma sappi che se lo sei, non hai diritto alla protezione che la Camarilla offre, e noi ti mettiamo in un ring con lui."

Il campione si staccò dal mortale dissanguato, alzando le braccia da rettile in segno di vittoria mentre l'altro combattente si complimentava con lui. ■

▼▼▼▼▼ Fratelli mi chiedono, “perché diventare Anarchico?” Pensano che sia una cosa stupida per un Nos. Pensano che siamo più al sicuro con la Camarilla, giusto? Beh, hanno ragione. Se volessimo soltanto la sicurezza, rimarremmo nella Cam. Ben Franklin disse “Chi è pronto a dar via le proprie libertà fondamentali per comprarsi briciole di temporanea sicurezza, non merita né la libertà né la sicurezza.” Il vecchio stronzo non aveva torto. Nella vita, specialmente nella vita eterna, c'è altro oltre a nascondersi nelle ombre facendo finta di essere più deboli delle vacche. Okay, il nostro obiettivo non è di dominare i viventi, ma noi riconosciamo la forza che ci pervade mentre i nostri fratelli nella Camarilla fanno finta di essere deboli e patetici. Però sai cosa mi ha fatto diventare un Rosso prima di tutto? Mi ero veramente stufato di essere sempre in fondo alla fila. Soprattutto dopo che i Gangrel avevano lasciato la Cam, noi Nos eravamo sempre quelli che spalavano la merda, sempre gli ultimi nella lista degli invitati e sempre gli ultimi che facevano entrare nel bunker nucleare se le cose si mettevano male. I Nosferatu della Camarilla non lo ammetteranno mai, ma verranno sempre trattati come cittadini di seconda o terza classe nella loro setta. Allora io dico “prendetevela in quel posto.” Ci chiamano Rossi perché è come se avessimo fatto una mini rivoluzione. Io dico che siamo Rossi perché non dipendiamo più dalle loro cagate gerarchiche. E non intendo la gerarchia del nostro clan, ma della Camarilla stessa. Questo va oltre i legami di clan. È una questione di libertà personale. Libertà o morte, giusto? ■

Rapporto #358 – Anarchici Nosferat

Abbiamo scoperto un'interessante divisione tra i post-mortali che si fanno chiamare “Nosferat”. Anche se sembra impossibile dividere questa famiglia a livello di legami di sangue (dimostrano un'enorme lealtà l'uno all'altro senza attribuire importanza ai loro creatori, ai peccati, o all'aspetto fisico) sembra decisamente fattibile a livello politico.

I Nosferat schierati con il gruppo Anarchico lo sono in maniera talmente esplicita che abbiamo intervistato dei soggetti di questa setta che dichiaravano fieramente la propria affiliazione. Sono poi pronti a denigrare i corpineutri con un'afflizione simile che codardamente cercano rifugio nella Camarilla.

Questa divisione politica sembra matura per essere sfruttata, prendendo di mira gli Anarchici per il loro comportamento plateale, o fabbricando un attentato in modo che sembri una ritorsione degli Anarchici contro i loro fratelli che si nascondono. Tale azione deve essere messa in atto con sottigliezza, perché tutte le prove dimostrano che i Nosferat sono rapidi a unire le forze contro un nemico esterno. Ogni attività contro di loro deve apparire interna, per separare i legami altrimenti stretti che esistono all'interno del gruppo. ■

Da: oldisc@sunburst.uk
A: 637cx90@sunburst.us
Cc:
Oggetto: *Dobbiamo sapere*

QT.

Alcuni dei nostri cugini hanno assunto dei ruoli di leadership nella gang ribelle. Questo non è mai successo su larga scala. In pochi rispondono alla nostra famiglia, come sai. Potrebbe significare una grossa frattura tra il nostro yacht club e la loro gang, mi capisci?

Ho bisogno che tu scopra come stanno davvero le cose. Se è così, le nuove teste devono essere decapitate velocemente. Deve sembrare un colpo di stato interno. Altrimenti, la loro gang si muoverà contro il nostro club, e un sacco di dipendenti scontenti di basso livello del club si uniranno alla gang. La nostra famiglia non può essere al comando. Non del nostro del club, non della loro gang, non della chiesa in fondo alla strada. Scuoterebbe lo status quo. I leader generano futuri leader, i martiri creano martiri. Siamo al sicuro così come siamo.

Scopri la verità. Dobbiamo sapere se i Rossi stanno attivamente perseguitando queste posizioni. Se così fosse, devono essere fermati.

Siamo al sicuro solo se rimaniamo nell'ombra. ■

ASTRATTI

Toreador

“È incredibilmente facile pensare che i Toreador Anarchici siano solo degli ignoranti che seguono le mode,” sussurrò Victoria al suo accompagnatore, mentre attraversavano la Art Hole Gallery camminando a braccetto, “ma la loro spazzatura artistica ha qualcosa di deliziosamente avant-garde.” Inclinò la testa osservando l’installazione che occupava un quarto della sala, una collezione di pezzi di automobile spruzzati con quella che si supponeva fosse vernice bordeaux.

“Mi hanno detto che il creatore rifiuta di definire il significato del pezzo, il che è assolutamente giusto. Tocca al visitatore trarre significato dall’arte.” Sollevò delicatamente un blocco motore dal pavimento, esaminandolo con attenzione, inclinandolo leggermente fino a sentire del liquido che si muoveva all’interno.

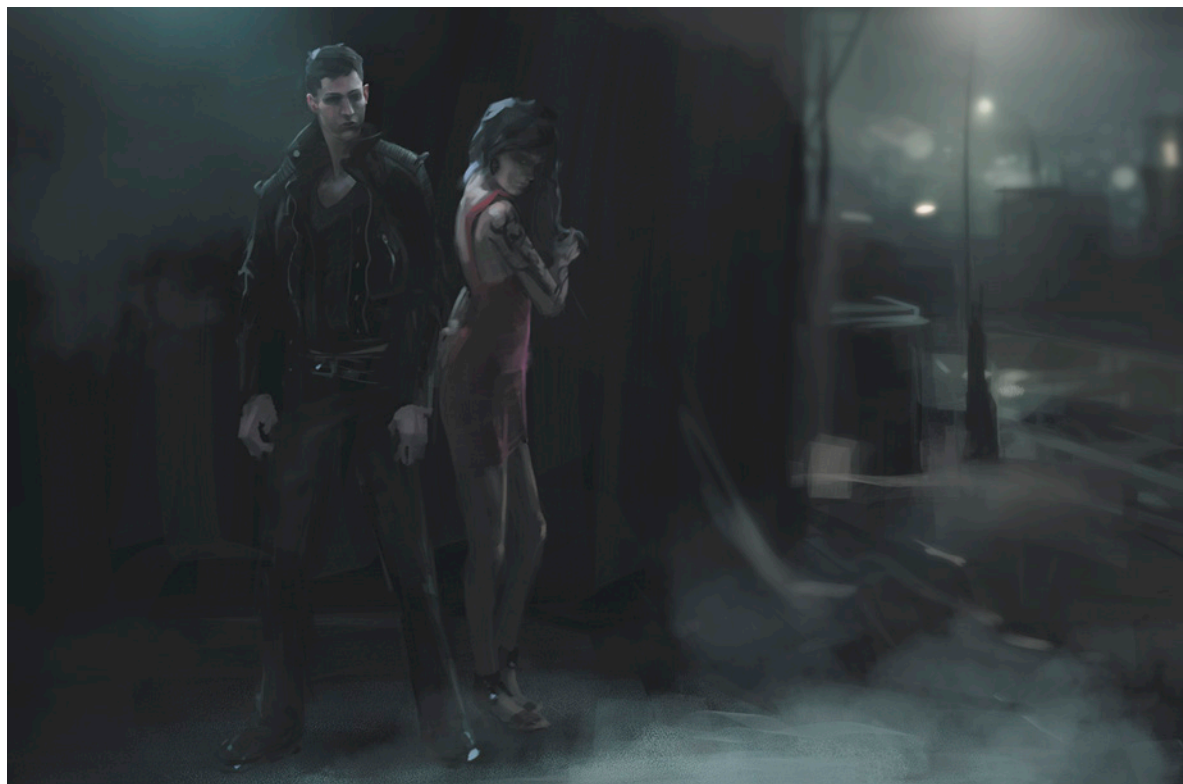
“Per te cosa significa?”

La Pustola storpiata che l’accompagnava emise un gemito, mentre si avvicinava barcollando alla presunta arte. “E io cosa ne so? Si direbbe un incidente stradale macchiato di sangue. Sembrerebbe che l’artista abbia trovato i resti di una collisione, li abbia messi su pianale, e li abbia trasportati in questa fottuta galleria per prendere per il culo gli Artisti come te.” Castillo osservava i rottami senza troppo interesse, ma quando capì, i suoi occhi coperti di croste si spalancarono. “Tu sai di chi è questa macchina, vero?”

Victoria scosse la testa senza parlare, rapita com’era da quei pezzi di metallo. Fece scorrere un dito sui rivoli di sangue secco che avevano trovato una strada lungo le ammaccature e le crepe nel motore.

“Questa è la Merz del Principe Rowland, dannata idiota.” Castillo si spostò nel cuore dell’esposizione, immergendosi nell’opera come un investigatore sulla scena di un crimine. “Hanno trovato il suo corpo carbonizzato, in torpore, in quella cazzo di vetrina, ma qualcuno aveva fatto sparire la macchina. È la sua. È stata smantellata, ma è la sua! Riconosco il portachiavi, attaccato alle cazzo di chiavi, ancora nella fottuta accensione.” L’Arconte estrasse la chiave e la fece dondolare di fronte a Victoria Ash.

Da parte sua, Victoria si limitò a sorridere. “Allora forse non siamo stati giusti coi nostri cugini Anarchici. Può darsi che il messaggio della loro arte sia chiaro, dopo tutto.” ■



Potresti trovare la mia sintassi un po' innaturale. Per questo mi scuso. L'inglese non è la mia prima lingua, e esso sgocciola fiaccamente dalle mie labbra o dalla punta della mia penna. Mi piacerebbe che corrispondesse in una lingua romantica, come il latino o il greco, o anche l'italiano. Ahimè. La china presa da queste notti comporta che l'uso universale di tali linguaggi acculturati sia morto o morente.

Ma arriviamo al punto, come hai chiesto così gentilmente. Noi Toreador Anarchici siamo spesso chiamati Astratti. Non è un nome che abbiamo inventato noi, ovviamente. Sarebbe stato arrogante all'estremo. Il gruppo principale, che è rimasto attaccato alla Camarilla, voleva definirci in qualche modo, e "Astratti" è quello che è sembrato più adatto. È accurato, suppongo, in quanto

abbiamo molte ragioni per andare contro corrente, ma non abbiamo intenzione di spiegarle. Sei tu che devi capire le motivazioni del nostro anticonformismo.

Io? Io non ho mai avuto l'opzione di unirmi alla Camarilla. Il mio sire era un'Anarchica, sono stato Abbracciato tra gli Anarchici, e sbirciando dall'altra parte del muro, gli abiti raffinati, i club esclusivi e gli Elysia pretenziosi, sono contento di essere dove sono.

Sai, ho incontrato dei Toreador a San Pietroburgo a cui era proibito produrre certi stili di arte. Apparentemente andrebbe contro ai principi dello zdanovismo che la città ancora mantiene, e che consistono nel dettare e regolare cosa esattamente sia l'arte. E non credo neanche che questa restrizione si applichi solamente ai domini russi, basandomi sui miei viaggi attraverso la Lituania

e la Romania. Ovviamente posso solo trovare l'idea di calcificare la creatività in tale modo ripugnante.

È fonte di grande tristezza per me che noi della Rosa si sia identificati con la Camarilla. La mia ipotesi è che, come tutti gli uffici governativi e amministrativi, considerino l'arte una funzione e non un'azione. Tale arte è semplice. Un ritratto qui, una scultura lì, ma niente che possa sfidare la mente o cambiare le idee.

Penso che dovremmo tenerci stretto l'epiteto di "Astratti" e seguire il nostro cammino. Gli Anarchici ce lo permettono. Col tempo, spero che il resto del clan veda come quella struttura sia una prigionia. Il Movimento rappresenta la completa libertà creativa. ■

BUBNOV

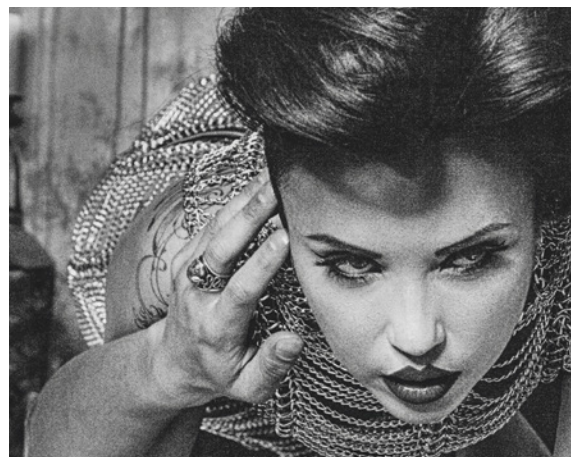
Rapporto #414 – Anarchici

Toreador

A seguito delle nostre interviste coi Soggetti #91 e #93, è diventato evidente che, per quanto la famiglia di post-mortali che si identificano come “Toreador” stia sperimentando uno scisma interno, questa frattura filosofica non ha portato alla violenza. È una sfortunata scoperta, dato che stavamo cercando il modo di disunire questo gruppo, che per il resto sembra poco incline al conflitto. Non crediamo che abborrano le lotte interne, quanto piuttosto che le considerino volgari (vedere intervista al Soggetto #91), preferendo sfidarsi in altri modi. L’aspetto preoccupante è che questi metodi di conflitto includono la sottomissione degli umili. Che siano affigliati alla Camarilla o agli Anarchici, sembra che i corpineutri di questa famiglia regolino le loro dispute usando servitori umili e vittime non consenzienti. A volte questi scontri sono di tipo fisico, ma in altri casi le vittime sono forzate a prendere parte a “una gara di talento”, per mancanza di definizioni migliori.

Questi Toreador risolvono le loro divergenze attraverso le capacità dei propri servitori, a cui viene ordinato di esibirsi per i post-mortali in vari modi: dipingendo, cantando, ballando, recitando sketch comici, ecc.

Stiamo ancora discutendo le implicazioni morali dell’idea di disabilitare questi artisti asserviti, impiantando false prove per far apparire che il loro ferimento o morte sia responsabilità di un Toreador rivale. La nostra ambizione è seminare discordia insinuando che siano state rotte le regole dell’etichetta. Se riusciamo a gettare nel caos questa famiglia in apparenza raffinata, facendola dubitare delle proprie regole, potremmo renderla un bersaglio più facile in futuro. ■



“Mi aspettavo qualcosa

di un po’ più originale del Checkpoint Charlie per il nostro incontro.”

La coterie di Rosa si incontrava con quella di sua sorella, Masha.

Le due donne si abbracciarono senza ansia di fronte al loro pubblico.

Un angolo della bocca di Masha si curvò in un sorriso. “Sei sempre stata tu quella innovativa.”

La due sorelle erano state divise dalla guerra e poi dal muro, una a Berlino ovest, l’altra a est. Avevano avuto un’educazione completamente differente. Una con un sire che la cresceva e incoraggiava, l’altra con un tempestoso mentore. A una avevano regalato un Elysium da gestire in assenza del sire. L’altra aveva dovuto scavarsi da sola una nicchia di influenza. Una era membro della Camarilla per invito del sire. L’altra era finita nel Movimento Anarchico e aveva deciso

di rimanerci. Eppure, erano ancora sorelle ed entrambe Toreador. E ancora si volevano bene.

“Cosa ci hai portato questa sera?” La coterie di Masha controllava la scena mentre lei parlava piano alla sorella. “Stavamo aspettando questo momento da un pezzo.”

Rosa, di solito fredda come il ghiaccio con i suoi compagni Anarchici, riusciva a malapena a trattenere il sorriso. “Un carico appena arrivato dalle gelide terre dell’est. Russia.

Li chiamano potenzia-tori da combattimento. “Luke, prendi la scatola che sta in macchina.”

Fece un gesto al compagno di coterie sul ciglio della strada, che subito si mosse. “Scoprirai che sono piuttosto potenti. Se avete ancora problemi coi Lupini, fateli prendere alle vostre bambole di sangue prima di nutrirvi, o dateli ai vostri ghouls. Tanto so che a voi stronzi non

frega niente di loro.”

Masha alzò gli occhi al cielo. “Pensi che usiamo e abusiamo delle vacche senza problemi? Smetti di credere a tutta la propaganda Anarchica che scrivi, che diavolo.” Schioccò le dita e un Fratello ben vestito comparve al loro fianco portando due valigette. “Questo è tutto il denaro che hai chiesto in tutti i tagli che hai chiesto.”

Rosa lasciò che uno dei suoi amici prendesse le valigette, lasciando le due da sole per un minuto. “Immagino che tu non abbia ancora detto al Principe da dove ti rifornisci?” Conosceva già la risposta, ma voleva sentirlo dire dalla sorella.

“No... Lei non ha una buona opinione degli Anarchici. Ma hey, tu non hai una buona opinione su di lei, quindi non c'è problema, giusto?” Masha poggiò una mano sul braccio della sorella. Un gesto rigido ma confortante. “Per me non fa differenza comunque. Potresti essere del Sabbat per quanto mi riguarda. Abbiamo lo stesso sangue, in più di un senso. Siamo una famiglia.”

Rosa la abbracciò nuovamente. “Lo siamo. Nessuna di queste cazzate riuscirà mai a separarci.” ■



TREVERE IPSISSIMUS



“Dimenticate quello che sapete.” La voce dell’Adeptus Exemptus emergeva da un altoparlante nell’angolo nord-est della stanza, mentre i Fratelli seguaci sedevano su tappetini con gli occhi chiusi, le gambe incrociate, le fronti sporche della vitae dei loro compagni. “La piramide che conoscevate non esiste più.

La schiavitù è finita. Siete liberi. Liberi di ascendere come individui e di avanzare ad uno stato di perfezione.”

I membri della coterie di Stregoni sorrisero al suono imperioso della voce, che per quanto li riguardava avrebbe potuto provenire da un altro mondo. Il legame era spezzato. La voce aveva ragione: la schiavitù era finita. Erano liberi di diventare tutto quello che volevano. Ora potevano forgiare il proprio destino.

“Solo attraverso il perfetto equilibrio tra attività e inattività, veglia e riposo, vita e morte, potrete raggiungere lo stato di Ipsissimus.

Quando siete armonizzati col centro del mondo, voi...” La voce si interruppe bruscamente, mentre la trasmissione cessava. Una degli Stregoni aprì gli occhi, uno alla volta, guardandosi cautamente attorno. Vide i suoi compagni che facevano lo stesso.

“Riuscite a sentirlo?” Roland, il Neofita del gruppo, fece la domanda senza aprire gli occhi.

“Nulla” rispose Beatrice. “Niente di niente. Nessun fruscio. Niente aria condizionata. Nessun... ronzio elettrico. Hanno staccato la luce al complesso.” I cinque accoliti si alzarono e cominciarono in fretta a vestirsi. Erano stati avvertiti che questo momento sarebbe arrivato. Il momento in cui il clan sarebbe tornato a reclamarli.

Non sarebbero caduti senza combattere.

Siamo inusuali, anche per essere dei maghi del sangue. Lo ammetto. Il fatto e' che, quando il legame si infranse, il nostro maestro magus divenne un verme con tre occhi, se le voci sono vere, e poi Vienna esplose. Beh, sono stupito che non siano saltate fuori piu' fazioni.

Il Casato Carna dice di avere simpatie Anarchiche, ma quelle streghe sono Camarilla fino all'osso.

Schrekt pretende di rappresentare il cuore del clan, la fazione tradizionalista, ma come fa a dire una cosa del genere quando la cima della piramide e' stata tagliata di netto? E poi ci sono quei maniaci dei Goratrix Ugh.

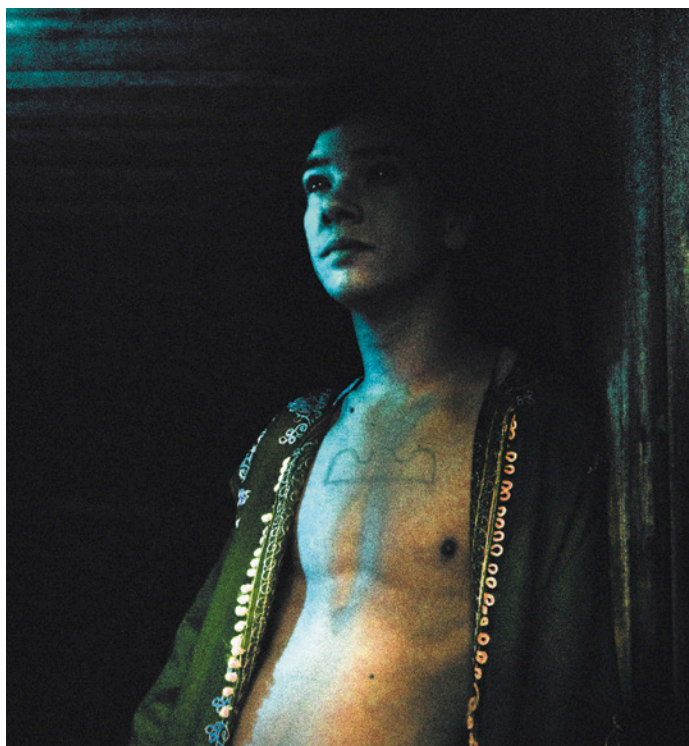
Mi sembrava naturale che ci aggrappassimo alla magia che conoscevamo in vita. Senza l'ordine imposto dal Clan Tremere, iniziammo a esplorare la magia del sangue e l'illuminazione di corpo e spirito in modo da poter costruire, non nell'imitazione di fallimenti passati.

Ma si', siamo inusuali.

Siamo il solo Casato Tremere che appartiene esclusivamente al Movimento Anarchico, ma non stiamo qui per odio verso la Camarilla o amore delle vacche. Stiamo qui perché non raggiungeremo mai il nostro stato supremo esistendo in una gabbia.

Noi del Casato Ipsissimus crediamo negli sforzi dei nostri antenati, Crowley, Harris, Regardie, e gli altri.

Tutti possiamo raggiungere l'illuminazione, ma nessuno dovrebbe fare il viaggio da solo. ■



Rapporto #260 - Un Quarto Casato

Recenti investigazioni ci hanno portato a credere che la nostra supposizione iniziale nel Rapporto #139 fosse incorretta. Dove in quel rapporto avevamo dichiarato che i post-umani noti come "Stregoni" si dividevano in tre diversi "Casati", i nostri studi degli Anarchici hanno rivelato un quarto casato noto come "Ipsissimus" (vedi Crowley, Aleister nel Rapporto #L32AC per maggiori informazioni su questo termine).

Si tratta apparentemente di uno sviluppo recente. Questi corpineutri sembrano più preoccupati da questioni spirituali che da giochi politici, ma praticano violenti salassi e sacrifici rituali che causano allarme persino negli altri emovori.

Anche se sembrano privi di sadismo vero e proprio, la facilità con cui uccidono, mutilano e indulgono in atti carnali implica una forte sconnessione dal normale comportamento umano.

Il Casato Ipsissimus va individuato e distrutto immediatamente, a meno che non si trovi un motivo per tenere i suoi membri come spie o istigatori inconsapevoli. Al momento, la loro attività interna non ci preoccupa. ■

[Inizio: stampata del Canale IRC "The_Lodge", impostato su privato]

<DrMagus ha aggiunto Xbor5>

DrMagus: OK. Rimani calmo.

Xbor5: Capito. Grazie per l'invito.

Devlin: np

Xbor5: Ho delle informazioni sulle attività di CS a Vienna. Cercano di ricostruire.

DrMagus: Cazzate!!

Xbor5: No. Vero. Dobbiamo sfruttare il momento che abbiamo attualmente con gli A e muoverci contro di lui, o prendere Vienna per noi.

DrMagus: Non esiste che torniamo lì. Non esiste. Hai detto che queste informazioni erano attendibili. Cosa dovremmo farci? Ci metterà proprio sotto al naso degli I.

Xbor5: Ci siamo già. Ci controllano. Non qui, ma saltiamo subito all'occhio. Sentite, dobbiamo usarlo a nostro vantaggio. Attirarli dai ratti.

Devlin: Non è un'idea così stupida. Sai dove stanno piantando il loro nuovo albero?

Xbor5: Posso farvi avere le coordinate. Ma su un canale diverso. Vi giuro che è la verità. Sono troppo preoccupati delle risorse abbandonate sparse per la città e vogliono riconquistarla.

Devlin: Okay okay ti credo. Mandami un messaggio con le coordinate, ok?

DrMagus: Se vuoi che gli Ip partecipino, dovrai pagare in anticipo, capito? Non lo facciamo gratis.

Xbor5: Certo. Ho un carico di vgin e vtay fresca solo per il vostro Casato. Fatelo nello stile che piaceva al vecchio Tremby.

DrMagus: Sai dove lasciare il container?

Xbor5: Certamente. Sarà divertente fare affari con voi.

<Devlin si è disconnesso>

<Xbor5 si è disconnesso>

<DrMagus si è disconnesso>

VENTRUE

LIBERI

“I Ventrue Anarchici non esistono.” Upton Rowlands teneva le mani sul volante e gli occhi sulla strada, muovendo solo la bocca. Era stanco delle rispostine insolenti della sua infante. “Devi toglierti il pensiero dalla testa. Un Sangue Blu che abbandona la Camarilla non è un Sangue Blu. È più un miserabile senza clan, per quanto mi riguarda.” L'auto si fermò a un semaforo, immobile mentre il suo autista attendeva il verde.

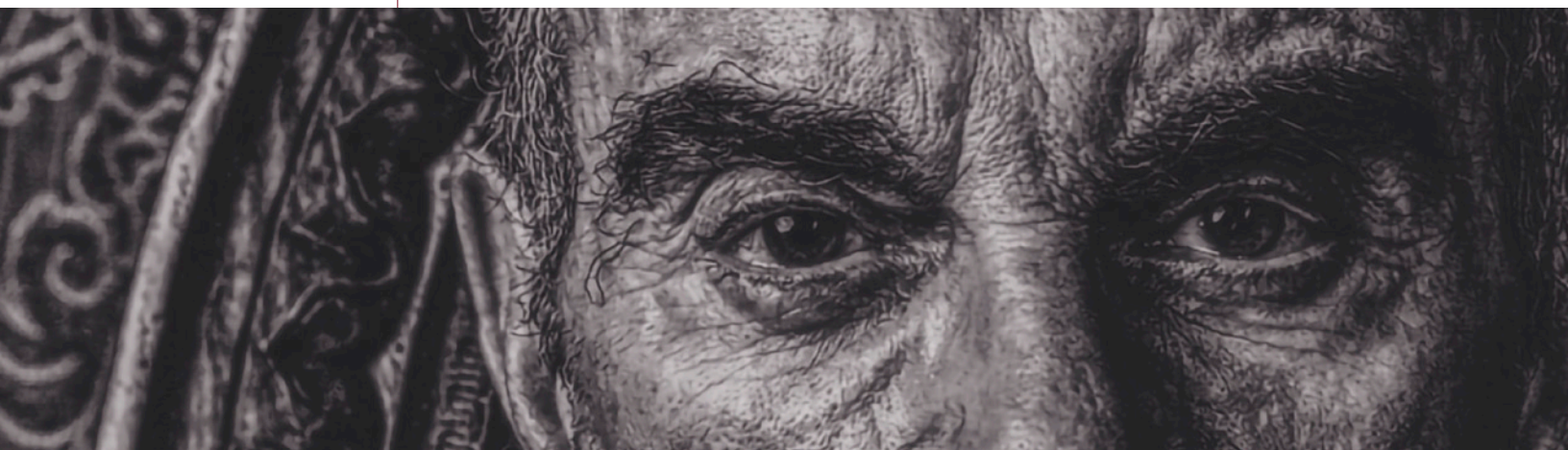
“Quindi stai dicendo che possiamo lasciare la Camarilla, se vogliamo?” La voce proveniva dai sedili posteriori dove Tasha, l'infante di Upton, stava poltrendo senza la cintura allacciata e senza l'abito formale che il suo sire aveva richiesto la notte prima. Era una ribelle. Upton quasi rimpiangeva di averla Abbracciata, se non per i suoi preziosi contatti con l'industria dello sport nel Connecticut.

“No.” Il vampiro più anziano spinse sull'acceleratore non appena il semaforo cambiò colore, conscio dell'orario attuale e di quello dell'appuntamento con Warwick e i suoi compagni Lebbrosi. Era un incontro importante e non dovevano fare tardi. “Se te ne vai, è nostra responsabilità abbatterti o riportarti indietro. E faremo una cosa o l'altra. Probabilmente la prima. Non saresti l'unica del nostro clan a stancarsi della gerarchia, ma ti prometto, aspetta qualche altra decade e capirai perché abbiamo piantato la nostra bandiera nel campo della Camarilla.” Malgrado la sua natura non morta, Upton sospirò. “Non esistono Ventrue tra gli Anarchici perché il nostro Sangue si ribella a tale libertà. Il nostro lignaggio è fatto di nobiltà, legge e lealtà. Gli Anarchici non rispettano nessuna di queste cose.”

“Io rispetto la lealtà.” La voce di Tasha tremò leggermente mentre si sporgeva in avanti, con una mano sulla maniglia della portiera alla sua destra. “È solo che ho capito a chi dovrei essere leale in queste notti.”

Con la mano sinistra infilò una lama tra il poggiatesta e la poltrona, attraversando la gola e spina dorsale del suo sire. Con la destra aprì la portiera e rotolò fuori, guardando l'auto che sbandava e finiva nella vetrina di un negozio di arredamento, prendendo fuoco quasi subito.

Mentre lasciava Hartford per incontrarsi coi suoi nuovi amici del Movimento Anarchico, non poté fare a meno di pensare che era andata meglio del previsto. ■



Sono un Ventrue Libero.

Libero dal dover venerare il sire del sire del mio sire, libero dal dover recitare i nomi dei miei antenati fino ad Adamo, libero dal dover fare la riverenza a qualche Principe di cui dovrei avere rispetto solo perché è un parente, e libero da tutta la deferenza forzata al mio fottuto sire. Dio.

Noi Ventrue abbiamo un bastone infilato su per il culo. Non c'è da stupirsi che gli altri clan ci disprezzino. Non accetteremmo la libertà neanche se ci venisse offerta su un piatto d'argento.

Sai, un sacco di Fratelli guardano i Tremere e dicono "quei poveri bastardi sono incastrati in

uno schema piramidale che dura per l'eternità."

Poveri bastardi? Prova a inchinarti e strisciare davanti a un vecchio stronzo per secoli solo perché è arrivato prima di te.

Almeno gli Stregoni rispettano il merito.

Nel Clan Ventrue è tutto età, età e ancora età.

Noi Ventrue Liberi non siamo in molti, ma devo dire che non ce la passiamo male.

Senza neanche provarci, diventiamo Baroni di domini, possiamo sceglierci i nostri seguaci e le nostre vene, acquisire i territori migliori.

A quanto pare siamo bravi, e gli

Anarchici rispettano la nostra abilità e il duro lavoro. Basta non mettere in mostra il tuo clan o, se lo fai, esprimere chiaramente e apertamente il tuo disprezzo per loro.

È questa la più grande differenza tra il Movimento Anarchico e la Camarilla per quanto riguarda i neonati Ventrue.

Un Ventrue della Camarilla sta aspettando di prendere il posto di un uomo morto.

Non farai mai carriera finché il tuo superiore non sparisce.

Qui tra gli Anarchici, è una continua arrampicata.

La setta apprezza il potere, e noi lo rappresentiamo. ■

Rapporto #412 – Anarchici Venture

Malgrado i nostri migliori sforzi, non siamo stati ancora in grado di istigare uno scisma, o scoprirne uno esistente, nel gruppo di post-mortali noti come "Venture" (presumibilmente chiamati così per i "venture capitalist", secondo il Rapporto #115). Questo è spiacevole, dato l'apparente ruolo di leadership che tali emovori occupano per la propria specie infetta.

Sembra che molti rispondano a loro, di qualunque affiliazione politica o filosofica, sia da un punto di vista umile che post-mortale.

Abbiamo scoperto molti post-mortali Venture in posizioni di comando nel Movimento Anarchico, solitamente della varietà militare.

Secondo le nostre ricerche, è raro che questi individui acquisiscano potere politico tra gli Anarchici, a causa di una mancanza di fiducia circa le loro motivazioni. Invece assumono il comando di squadre d'assalto su scala paramilitare localizzata, minacciando post-mortali al di fuori del gruppo Anarchico o attaccando gli umili per guadagnare potere.

Di particolare interesse sono gli Anarchici Venture reclutati specificamente per il compito di obliterare la memoria della presenza emovora in una zona. Abbiamo intervistato solo due soggetti che ricordano almeno qualche dettaglio di queste operazioni, ma è chiaro che gli Anarchici utilizzano questi Venture come ipnotisti e picchiatori, per intimidire e condizionare le vittime in modo che dimentichino i fatti relativi all'attività emovora.

Tali azioni contribuiscono in qualche modo a spiegare la mancanza di consapevolezza tra gli umili riguardo costoro. ■

Ventruè Liberi? Ventruè Hardcore? Veri Ventruè? Non c'è differenza. Senti, i Fratelli di qui non si fidano di noi, ma certamente ci rispettano. Non che ne abbiano motivo.

Ci siamo liberati dal clan più potente della Camarilla. Capirai.

Abbiamo il più alto numero di Principi. Perché per gli Anarchici dovrebbe fare differenza?

Essere qui nel Movimento è un po' come essere un re in esilio. Hai fatto molto poco per guadagnarti il rispetto degli altri ma, dato che sei tu, lo ottieni lo stesso.

È un vero schifo, e dimostra quanto è facile la vita per i Ventruè.

Noi diciamo di saltare, e loro chiedono "quanto in alto", prima di ricordarsi che dovrebbero essere Anarchici.

Non ci sono molti clan tra gli Anarchici che possono piegare le volontà come noi. Trovami un Re che non ha perfezionato l'arte di entrare nella testa di una vittima per ordinargli di "dimenticare" o "scappare." Non puoi.

Sai perché? Noi Ventruè siamo tutti uguali. Non puoi estirpare il cancro quando il cancro sei tu. È quello che siamo, e prima la smettiamo di comportarci come se avessimo qualcosa in comune coi Fratelli amanti della libertà di questa setta, prima possiamo mettere fine a questo delirio collettivo. ■



Caccia Dichiarata

Il Principe Jackson ha autorizzato una Caccia di Sangue su tutti i Ventruè dell'Illinois che si scopra abbiano abbandonato la Camarilla volontariamente.

Tutti i Fratelli sono pertanto autorizzati e incoraggiati a distruggere i Ventruè affiliati con:

- Movimento Anarchico
- Sabbat
- Eresia Cainita

Fanno eccezione i novizi e i neonati che non sono mai stati invitati a unirsi alla Camarilla.

In tutti i casi saranno necessarie prove del tradimento quali confessioni registrate, dichiarazioni di cinque diversi testimoni, o simili, o il completamento della caccia verrà considerato niente più che

un omicidio opportunistico. Tali omicidi saranno puniti nel pieno rispetto delle Tradizioni.

Come Principe preminente nello stato dell'Illinois, il Principe Jackson ha deciso di premiare tutti i fedeli Fratelli della Camarilla che porteranno a compimento questa caccia con territori ricavati da Joliet, Rockford o Naperville.

Portare una preda intatta alla corte del Principe Jackson, perché possa essere interrogata, potrà essere ricompensato con del territorio nella stessa città di Chicago.

Il Principe Jackson vuole che si sappia che il Clan dei Re è un clan della Camarilla, e solo della Camarilla. Tutti coloro che si ribelleranno contro questo editto saranno considerati Vili. ■

IL MINISTERO

Il Clan della Fede, Setiti, Seguaci di Set, Il Clan delle Bugie, Figli di Tifone, Serpenti, Liberatori, Iscarioti

Il clan un tempo noto come Seguaci di Set traccia la propria origine fino al dio egizio dell'inganno e del caos, e ha una reputazione variopinta quanto la propria storia. La maggior parte del Ministero, che è tanto un culto quanto un clan, aderisce a un sistema di credenze unicamente distruttive, e combatte una guerra di moralità e idee contro l'eredità di Ra e dell'unico Dio. Noto per essere composto da truffatori, tentatori o semplici bugiardi, il clan ha una tradizione di ambiguità per quello che riguarda i conflitti tra le grandi sette. Dopo che l'ingresso nella Camarilla è stato rifiutato, in molti si sono uniti al Movimento Anarchico e ora si preparano a liberare spiritualmente tutti i discendenti di Caino con le armi gemelle di tentazione e sovversione. ■



[Inizio registrazione]

F71: Dimmi di quello che hai chiamato "il rebrand."

Soggetto 363: Non solo io. Un sacco di noi lo chiamano così. Che cosa stupida.

F71: Prenditi il tuo tempo.

F71: Non andiamo da nessuna parte...

Soggetto 363: Probabilmente avete dei registri, giusto? Ci chiamano "Seguaci di Set"?

Soggetto 363: Okay, continua a scrivere. Sì, è così che ci chiamavano.

F71: E questo nome quando è cambiato?

Soggetto 363: In momenti diversi a seconda del posto. I soli che ancora usano quel nome sono in Africa, o di origini egiziane. Ora siamo... come la sigla di quella serie televisiva, immagino. Sai, quello coi Budda sorridenti e le pillole fluttuanti, scene di venerazione di pistole lucenti, macchine sportive, qualunque cosa dia dipendenza.

F71: Perché vi fate chiamare il "Ministero"?

Soggetto 363: Siamo in parte sangue, in parte religione. Abbiamo in testa che siamo sempre stati vicini al nostro dio. Perché non portare la sua parola agli altri?

F71: Intendi la parola di Caino?

Soggetto 363: Seguaci di Set. Noi seguiamo Set.

F71: Chi è Set?

Soggetto 363: Chi... chi è Set? Mi prendi in giro? Il padre dei vampiri?

F71: I tuoi colleghi dicono un'altra cosa.

Soggetto 363: Può darsi. Hanno torto.

F71: Quindi perché avete smesso di "seguire Set"?

Soggetto 363: Non puoi seguire qualcosa che è dentro di te. Noi ora siamo Set. Siamo la sua chiesa vivente. Il suo tempio. I nostri corpi appartengono interamente a lui. In questo momento può sentirti.

Soggetto 363: Ah, non gli piaci.

Soggetto 363: Dice che non sei un credente.

F71: Sembra che il soggetto stia discutendo...

Soggetto 363: A Set non piace l'ignoranza.

F71: Cosa piace a Set?

Soggetto 363: Le parti velate della tua anima. Le cose che ti piace nascondere. Ad esempio quello che hai fatto al fratello del tuo vicino.

Soggetto 363: Scusami, ti ho turbato?

F71: Perché il "Ministero"?

Soggetto 363: Ora siamo la chiesa di tutta la nostra specie. La nostra fede parla attraverso ogni fede. Siamo in tutte le fedi. Un tempo, eravamo il clan della fede. Ora lo siamo di nuovo. Il fratello del tuo vicino è molto arrabbiato. È intrappolato nella Duat. Ti aspetta.

F71: Questa intervista è...

Soggetto 363: Non ti perdona.

Soggetto 363: Ti ha chiesto di fermarti.

Soggetto 363: Ma sapeva che non potevi. Lo vedeva nei tuoi occhi. In te c'è una bestia c...

[Fine registrazione. Soggetto terminato.]

Cos'è il Ministero?

Ogni storia del Serpente è vera. Ogni storia del Serpente è una bugia. Set-Apep, Loki, Kali, Lucifero, Ahura Mazda, Satana. Qualunque sia il nome, lui è l'eterno nemico del divino. Il nobile diavolo, che cerca di liberare l'umanità dalla tirannia di Dio. In questa storia è Set, ed è lui, non Caino, il primo dei morti famelici.

Questa è una bugia vera in cui la maggior parte dei Serpenti crede. Nelle loro menti non sono maledetti da Dio, ma figli benedetti di un Anti-Dio addormentato.

Nella grande Prima Città delle epoche passate, Annu lastricata di nero, il dio-re Ra stava diventando vecchio e debole, e doveva scegliere un successore al suo seggio divino. Il nobile Set, fiaccato da una vita di guerre contro il serpente Apep, ascoltò con sgomento mentre Ra nominava Osiride, fratello di Set, futuro signore di cielo e terra. Come poteva Dio preferire un debole studioso al più potente dei guerrieri? Come poteva Dio essere onnisciente se non riusciva a vedere la debolezza di Osiride? In un attacco di rabbia gelosa, gli occhi di Set si aprirono alla verità.

“Ogni uomo e donna è una stella, un dio intrappolato in carne mortale. Non siamo meno di Lui e non abbiamo bisogno delle sue leggi tiranniche!” disse Set ai suoi discepoli, dodici in numero. “Uccideremo Osiride e reclameremo la divinità per noi stessi.”

Libertà, potere e morte per i tuoi nemici: Set sapeva anche allora come fare un'offerta allettante. Presto era in piedi sul corpo smembrato di suo fratello, con in mano la mascella di un asino. Trionfante, Set sparse i pezzi del corpo di Osiride per tutto l'Egitto, ma nella sua superbia dimenticò Isis, moglie di Osiride, e la sua Magia. Andò in cerca delle parti del suo amante morto, e le ricucì assieme. Quando ebbe finito, egli si rianimò. Isis si tolse le vesti, amandolo come se fosse vivo. Da questa unione postuma nacque Horus, e Ra lo nominò re legittimo e Dio.

Il piano di Set era fallito. Venne a sua volta catturato, ucciso e esiliato nella Duat, la terra dei morti senza pace. L'umiliazione finale fu essere accolto dalla sua vittima, Osiride, risorto come signore degli inferi. Avrebbe dovuto essere la fine, ma per Set la morte fu solo l'inizio. Alcuni dicono che avesse fatto un accordo col suo vecchio nemico, il serpente divoratore Apep, altri che lo abbia ucciso in duello. Non importa come, ma guadagnò immensi poteri consumando il cuore del suo grande nemico, e si fece strada combattendo fuori dall'inferno. Né morto, né vivo. Set venne maledetto con la fame eterna di sangue mortale, e ad avvizzire alla vista dell'occhio fiammeg-

giante di Dio. Uno dopo l'altro liberò i suoi vecchi alleati dalle varie punizioni che erano state inferte loro, e li nutrì col Sangue del Serpente. Morirono e resuscitarono come servitori del peccato, dediti ad attirare l'umanità lontano dalla luce accecante che nasconde la tirannia di Dio. Così iniziò la guerra al paradiso: Set e il suo esercito contro Horus, il dio-tiranno della creazione, nato da seme morto. È una guerra che non finirà mai.

I vampiri del Ministero solitamente Abbracciano profani, eretici e corrotti. I criminali sono un bersaglio comune, così come i truffatori, gli organizzatori di frodi e i guru dell'auto-aiuto. Allo stesso tempo, il clan approccia coloro che cercano di distruggere o sovvertire le religioni. Attivisti atei, iconoclasti, professori e studenti di filosofia sono tutti desiderabili per il Ministero. Il clan è attirato da chi conosce i desideri umani e le menzogne. Il Ministero non cerca di corromperli, questa è un'idea comune quanto fuorviante, ma cerca coloro che sono in grado di commerciare in degradazione, imbroglio, ed erosione di cieca fede.

Mentre vengono introdotte nella condizione vampirica (o spesso prima), le reclute del clan sono iniziate al culto di Set.

Per il Ministero, il clan e il suo credo segreto sono intimamente legati, anche questa fede prende molte forme. In egual misura religione e strumento memetico, può inserirsi in qualunque credo, sia personale che organizzato, e distruggerlo dall'interno. Solitamente prende una forma sottilmente alternativa, o decisamente eretica, rispetto al sistema di valori di partenza. Lo scopo finale è erodere qualunque fede lo sostenga, liberando (così dice il Ministero) il credente dalle catene che lo legavano. Non è un caso che l'ascesa dell'Eresia Cainita segua l'aumento della presenza del Ministero nei Domini vampirici. Molti membri del clan mantengono vaste biblioteche di trattati filosofici e religiosi proprio per questo fine. In alcuni casi rendono la caccia di antichi scritti e artefatti per il culto la loro occupazione principale. Altri adottano un metodo più improvvisato, cercando di liberare i soggetti, vampiri e mortali, a un livello più personale, senza limitarsi a infrangere le convinzioni strettamente religiose. È possibile passare molti mesi soltanto osservando il bersaglio, per dedurre esattamente quali vizi proibiti costituiranno la tentazione maggiore. ■



Il Ministero nella Società Vampirica

Rudi: Sarò sincero con te, Agata. Non mi piace quando i Serpenti avviano un'operazione nella mia città. Copenaghen e i suoi abitanti stanno meglio senza di loro.

Agata: Quando dici "avviano un'operazione" ti riferisci al mio ragazzo?

Rudi: Ti prego, non scherzare. È un problema serio. I Serpenti sono parassiti che si nutrono della disperazione delle persone, della paura di morire e del desiderio di appartenenza.

Agata: Non sto scherzando. La prima volta che ci siamo incontrati, Rahim mi ha portato tre cose: il nome e l'indirizzo dell'amante mortale di uno Sceriffo della Camarilla che stavo cercando di uccidere, un bellissimo giovane con uno squisito sapo-

re di paura nel sangue e un bouquet di rose rosse. Per me, quella è un'operazione.

Rudi: Un bouquet?

Agata: Non giudicarmi. Sono passati secoli da quando per gli uomini era la norma essere romantici.

Rudi: Stai seriamente lasciando che uno del Ministero ti seduca con dei fiori?

Agata: ...Grazie al Ministero, il Movimento Anarchico ha raggiunto posizione alle quali altrimenti non avrebbe mai potuto accedere. Tra l'altro, non sono monolitici. Ci sono tantissimi gruppi e tutti ci rafforzano. Le Streghe di Echidna, dimostrazione che un buon culto non è mai davvero estinto. Il Salone di Jörmungandr, qui nei paesi nordici. I Serpenti Edenici di Khay'tall...

Rudi: Jörmungandr? Non è una band metal?

Agata: Sì. True Black. Fan fanatici. In sostanza un culto della fine del mondo. Li hai visti in azione all'ultima manifestazione. ...Sei così sicuro di te, Rudi, che pensi di non aver bisogno dell'aiuto di nessuno? Il Ministero è dappertutto, dalle Americhe al Subcontinente Indiano. Personalmente, mi piace l'idea che ci sia un tempio che mi aspetta se mai decido di andare a Nuova Delhi.

Rudi: Da quando sei diventata così esperta? Non ti sei mai interessata a questioni dell'occulto. Sei solo un'assassina.

Agata: È questo che pensi, vero? Ecco la differenza tra te e Rahim. Lui riesce sul serio a farmi sentire di nuovo viva.

Rudi: Okay, quindi stai dicendo che dovremmo unire le forze con questi sgorbi striscianti... per il tuo supporto emotivo? Quel è il loro obiettivo finale? Che tipo di mondo vogliono?

Agata: Non ne sono sicura...

Rudi: Non puoi chiedere al tuo fidanzato?

Agata: È arrabbiato con me. Ho ucciso il suo infante. Ma non ho potuto farne a meno, stava parlando di "reincarnazione nel Sangue", e ho pensato che avesse bisogno di una spintarella per raggiungere l'altro mondo. ■

Nei domini vampirici, il Ministero svolge tranquillamente due funzioni. Da un lato sono spregiudicati fornitori di droghe, vene o qualunque cosa sappia di disperazione. Dall'altro, sono il cuore spirituale di molte coterie. Questa dicotomia non sfugge al Ministero. Danzano col diavolo e predicano purezza spirituale. Anche se alcuni succhiatori li considerano degli ipocriti per questo messaggio ambiguo, i Ministri dicono di considerarsi martiri: fraternizzano col peccato in modo che gli altri non debbano farlo. In questo modo, possono invocare il beneficio del dubbio. La maggior parte dei vampiri accetta questa spiegazione. L'utilità del Ministero ha molto più peso dei sospetti che suscita.

Internamente, il clan è spesso organizzato attorno a un "tempio", con le città più grandi che ospitano diversi santuari. Questi raramente sono luoghi di preghiera ufficiali, ma piuttosto aree chiuse, discrete e pratiche. Le spaziose stanze sul retro di un persistente venditore di pornografia, il capannone abbandonato che fa da rifugio ai senzatetto o i piani alti di un ordine esoterico locale: tutti posti che vanno bene per una congregazione di Set. Questo non significa che tutti i membri del clan aderiscano ai suoi insegnamenti. Molti di coloro che vi vengono Abbracciati abbandonano le sue vie, o non le apprendono mai. Questi vampiri di solito non vengono cercati dai loro compagni per essere nuovamente reclutati, e nella maggior parte dei casi vengono lasciati in pace. A meno che qualcuno non venga preso a rivelare i segreti del Ministero, nel qual caso la punizione è spietata, lunga e creativa, il clan non forza il suo credo sui suoi figli. Eppure, seguendo la propensione del loro Sangue per il sotterfugio e la seduzione, la maggior parte dei Ministri finisce per gravitare verso ruoli simili nella società vampirica e mortale, consciamente o meno. Un'altra ragione per la persistenza della cultura di clan è il modo in cui molti vampiri della stirpe dicono di sentire la voce di Set, o Sutekh, nel loro Sangue. Alcuni passano una considerevole percentuale del loro tempo a meditare, sperando di ottenere qualche indizio sulla volontà del proprio creatore. Quelli che riescono a convincere gli altri di avere una connessione con lui guadagnano considerevole rispetto all'interno del clan e spesso diventano alti preti del tempio locale. Provare tale comunicazione è un'altra questione, e come spesso accade tra i succhiatori, si risolve a favore di chi ha la forza per fare certe affermazioni senza paura di essere smentito. L'ira di Set sembra per lo più rivolta contro le religioni abramitiche, che secondo il culto discendono da Ra e Aton delle loro terre natali. Potrebbe essere per questa ragione che il clan ha finito

per essere associato col Serpente dell'Eden. Ufficialmente, il clan considera i suoi rimasugli egiziani come degli anacronismi legati a un passato che li ha lasciati indietro, e si fan beffe apertamente dei "Setiti" che dimorano in templi e si accompagnano a mummie. Allo stesso tempo, esiste una linea di comunicazione regolare in entrata e in uscita con le basi egiziane del clan, dove il Ministero non ha mai davvero perso il controllo. ■

Il Ministero nella Società Mortale

Il Serpente nuotò attraverso il fiume di umanità come un pesce che segue la corrente. Ondeggiava come un pugile, sorridendo ad alcuni, facendo cenni di deferenza ad altri, trovando un nuovo amico con ogni sguardo. Il suo sorriso tagliò la folla quando i suoi occhi si posarono sull'adolescente che era rimasto indietro rispetto al genitore. Probabilmente era stato trascinato riluttante a fare una spesa notturna. Senza volerlo, l'adolescente rispose al sorriso dell'enigmatica donna, mentre la folla si scansava per lasciarla passare. "I tuoi occhi mi dicono che non vuoi essere qui."

Il teenager mise via il telefono, guardandosi attorno da sotto al cappuccio. "Tu chi sei, la sicurezza del supermercato? Aspetta, ci conosciamo?" Le sue sopracciglia si aggrottarono. Il Serpente stava ancora sorridendo.

"Io conosco te. Conosco la gang con cui giri. I tuoi affari. Nel buio. Ho sentito cosa hai fatto alla tua amica." Gli occhi del Serpente diventarono fessure. Il sorriso rimaneva. La sua minaccia invitava una risposta.

"Senti, non potevamo aiutarla. Non sapevamo che l'avrebbe presa tutta insieme" rispose il ragazzo con voce tremante. Sua madre ora non era più in vista, ma non lui non poteva distogliere lo sguardo dal Serpente.

"No, non potevi aiutare la povera Philippa. È morta, sì, ma



non è stata colpa tua. Nascondere il suo corpo però? Assicurarsi che i suoi genitori non scoprano mai cosa le è accaduto? Per quello ci è voluto un certo coraggio. Una certa indifferenza. Ora, non vuoi che tu madre lo sappia, vero? O il tuo preside? O la... polizia?"

"No. Non voglio."

"Allora vieni con me. Vieni alla mia congregazione. Troveremo un modo per mettere a posto le cose. Perché tu possa fare ammenda." I due uscirono dal grande magazzino, senza che il ragazzo staccasse mai gli occhi dal Serpente.

Sotto la Masquerade, i vampiri del Ministero ricoprono spesso un ruolo all'interno della società notturna dei mortali, come signori della droga, padroni di locali o semplici papponi. Alcuni salgono di qualche gradino, finendo a fare i produttori cinematografici, i conferenzieri dell'auto-aiuto, e occasionalmente i terapeuti, sempre che riescano a bilanciare i requisiti della maschera con le proprie necessità notturne. Quale sia il loro travestimento, i Ministri sono raramente privi di un seguito. Che sia una gang, una setta o un gruppo informale, chi si è perso viene attirato dai Serpenti come la proverbiale falena dalla fiamma. È raro che si diano la pena di organizzare sistemi burocratici o complicate cospirazioni. I network dei Serpenti sono più personali, tenuti assieme da disperazione, bisogno o paura. Quasi tutti i Serpenti si considerano migliori dei succhiatori che cacciano le vacche nei vicoli, o di quelli che allevano un gregge per emulare una famiglia. Le loro greggi sono intere congregazioni. Le loro vene offrono il sangue volontariamente, perché conoscono le conseguenze se non lo fanno. Arrivano ad amare i vampiri che si nutrono dalle loro vene, perché in fondo sono le sole creature che possono capire il vuoto morale nelle loro anime. ■

Il Tradimento della Camarilla

COME RACCONTATO DA "M-Z", AUTO-PROCLAMATO MINISTRO DI ROTTERDAM

È quello che volete sentire tutti, vero? Come siamo passati da indipendenti a candidati alla Camarilla, e infine ad Anarchici. Insomma, uno scivolo verso il letame. Vi racconterò la versione breve. Sono sicuro che sentirete quella lunga con tutti gli abbellimenti da uno dei Ministri "ordinati".

Il nostro clan un tempo veniva chiamato con l'appellativo di "Seguaci di Set". Prima ancora,

eravamo qualcos'altro. Continua ad andare indietro e troverai che cambiamo nome come cambiano le mode. Il fatto è che ci siamo sempre attaccati alla fede, trovandone una nuova da emulare non appena finivamo di consumare quella vecchia.

Non piacevamo a nessuno. Tutti sapevano che eravamo un'influenza corruttiva sugli altri succhiatori. Ma eravamo utili. Se volevi qualcosa potevamo procurartela. Ma una cosa che nessuno davvero capiva di noi è che un tempo eravamo mortali, come chiunque altro. E avevamo ancora un senso morale. Sì, c'era qualcuno che si spingeva troppo avanti, e andava oltre il limite, ma era la minoranza. Francamente per la maggior parte di noi era più facile lavarsi le mani di crimini che non commettevamo in prima persona piuttosto che consegnare carne fresca a qualche Ventrue perverso. Quindi, all'epoca eravamo odiati, ma tutti volevano quello che avevamo.

Molto prima che il sire del tuo sire fosse generato, venne formata la Camarilla. Tutti i parrucconi si misero assieme e chiesero "Chi deve sedersi al tavolo migliore?" C'erano i Ventrue, i Tremere, i Toreador... Vi fate un'idea. A quanto dicono, eravamo stati invitati anche noi.

Quindi, avevamo questo invito. Esaminata la direzione in cui tirava il vento, rispondemmo che avremmo aspettato il prossimo giro. I fondatori furono sorprendentemente calmi di fronte a noi, ma a quanto ho capito Rafael de Corazon andò fuori di testa dopo che i nostri ierofanti uscirono dalla stanza.

Più o meno 500 anni dopo le cose sono andate in merda. È iniziato il Richiamo, i nostri territori vengono invasi, e il Sabbat chiaramente ha progetti più grossi che farsi una bella mangiata al buffet del Medio Oriente. Non è un buon momento per essere indipendente.

Quindi organizziamo un incontro con la Camarilla. Mandano alcuni dei loro leader, noi mandiamo alcuni dei nostri, e facciamo una gran bella cerimonia in qualche hotel di lusso a Parigi. Volevamo far vedere che eravamo tornati e che con noi non si scherzava!

...non andò come previsto. Dicono che i nostri regali alla Camarilla fossero sontuosi. Una serie di sarcofagi contenenti quelli che si presume fossero antichi, e un massiccio investimento negli interessi finanziari dei Ventrue. Stringemmo le mani dei fondatori, firmammo le pergamene che non erano state toccate dai tempi di Enrico VIII, o chiunque fosse il re all'epoca, ci sedemmo, e poi... Boom.

Sono sicuro che non fu colpa della Camarilla se l'atto terroristico di più altro profilo dai tempi dell'undi-

ci settembre avvenne quella notte. L'hotel e tutti i palazzi attorno rasi al suolo come se, non lo so, un Haqimita si fosse intrufolato dentro e avesse riempito di esplosivo l'intero posto. Ci furono sopravvissuti? Alcuni, ma non erano dell'umore per un secondo raduno. Lasciarono subito Parigi.

Se ascoltate le voci, sentirete dire che a quel punto ci portammo via il pallone e andammo a giocare con gli Anarchici. No, amici miei. Aspettammo. Aspettammo che ci chiamassero. "Allora ragazzi, abbiamo firmato i documenti. Sono sicuro che ormai li avrete scannerizzati e caricati, o quello che è. Quando ci date i nostri posti da Primogenito?" Niente. Nessuna chiamata della Camarilla. Nel frattempo, i ribelli Banu Haqim furono ammessi senza nessuna riserva. Non so quale fu l'insulto definitivo, questo o ciò che accadde dopo.

Hesha Ruhadze, non so se lo avete sentito nominare? Un Setita abbastanza influente, ora Ministro, chiamò alcuni dei suoi contatti altolocati della Camarilla, un mese circa dopo Parigi. "Che succede?" chiede, aggiustando il suo stupido monocolo.

"Siete fuori dalla squadra, stronzetti squamati," dice il suo contatto. "Da tempo immemore vi portate dietro guai ovunque andate. Dovreste essere il Clan dell'Albatross. Siete un cattivo presagio. Sareste come un peso legato attorno al nostro collo. In breve, smettetela di rompere, e andate a succhiare il cazzo mummificato di Tutan-khamon già che ci siete."

Un po' di questa roba me la sono inventata, ma ci siamo capiti. Qualcuno, o qualche clan, fece capire alla Camarilla che eravamo personae non gratae. A me piace incolpare gli Haqimiti, perché no? Ma avrebbe potuto essere chiunque di quegli stronzi. Hanno trovato un'occasione perfetta per far entrare i membri più forti del nostro clan in quel hotel e premere il grosso bottone rosso.

Se credessi nelle cospirazioni, darei la colpa ai Degenerati che non ci volevano a invadere il loro campo, e direi che erano disposti a sacrificare il loro Conciliatore per arrivare a noi. Ma non ci credo. Per quanto ne so, dietro alla bomba c'erano i mortali. Certamente se ne sono presi il merito. Quello che so è che la Camarilla ci ha illusi e rifiutati. Hanno tradito le nostre speranze e la nostra offerta di alleanza.

Quindi sì, ora stiamo con gli Anarchici. Non è così male. Almeno non dobbiamo servire qualche decrepito Principe Haqimita. ■

I Peccati del Ministero

Susanne

Attiva Ora

Sono al locale.

Tu dove sei?

Mi spiace tanto S.

Stavo venendo all'Asylum e sono passato davanti a uno di quei predicatori da strada esaltati, dalle parti del molo. Stavo passando oltre, quando mi sono accorto che faceva una di quelle cagate tipo guarigione miracolosa. Ho guardato e mi sono reso conto che gli tirava indietro il collo e gli mordeva la gola!!

C'era sangue su tutto il marciapiede ma nessuno batteva ciglio.

Aveva una fila di gente che aspettava solo di fare una donazione!!

Ora sto andando alla macchina, perché penso che il predicatore abbia notato che non venivo attirato.

Sembra che alcuni di loro mi stiano seguendo.

Tutti i clan combattono col vizio, che sia per il richiamo del Sangue, o per depravazioni che possedevano da mortali. Il Ministero è solito coltivare questi vizi, ma non è composto da mostri senza controllo. Essi conducono o attirano con attenzione gli altri vampiri su sentieri trasgressivi per aiutarli a uscire dagli schemi di ripetizione. Sono abilitatori e promotori. I Ministri proclamano di non prendere le droghe che vendono, almeno non se vogliono mantenere la propria reputazione all'interno del clan.

Il peccato di cui cadono vittima più facilmente è l'inganno. La maggior parte dei Ministri mente a sé stessa sul proprio autocontrollo, e mente a quelli che vengono in cerca di guida sulle possibilità di successo. Può essere difficile per un vampiro incoraggiare il vizio negli altri e rimanerne lui stesso immune.

La Bestia non è silenziosa, malgrado tutti i proclami del Ministero di averla addomesticata. Gli ringhia nell'orecchio di indulgere, manipolare e depredare. I Ministri non possono fare a meno di distruggere le credenze, anche quelle costruite da loro. ■

Archetipi del Ministero

- **GUARITORE MIRACOLOSO.** Il Ministero ha sempre trovato più semplice guarire le persone attraverso il potere della fede e delle parole. Da mortali erano evangelisti, terapeuti od omeopati in grado di far credere gli altri con gentilezza e convinzione che ogni malanno può essere cacciato se lo si desidera abbastanza. Come parte dei Dannati non sono molto diversi. Ora il peccato contro cui predicano è la Bestia, invece delle voglie mortali. Questo tipo di Ministro fa da consigliere spirituale per gli altri membri della coterie.
- **IMPOSTORE A TEMPO PIENO.** Il Ministero apprezza gli imbroglioni, i truffatori e i ciarlatani, sia come facciata per il clan che per la loro abilità nel liberare altri vampiri da ingombranti sensi di colpa e perversioni. Da mortale questo ministro probabilmente aveva un nome finto, un lavoro per il quale non era qualificato e l'abitudine di raccontare bugie al proprio partner più spesso della verità. Un vero enigma per cui era facile spostarsi di città in città con solo una valigetta in mano.
- **DEMISTIFICATORE DI COSPIRAZIONI.** Considerando che sono il Clan delle Bugie, il Ministero ha un'opinione poco positiva degli altri che vorrebbero ingannare le masse. Questo Ministro si dedica a rimuovere le bende dagli occhi della gente smentendo false informazioni, evidenziando i buchi nelle teorie cospirative o usando la ragione per combattere i problemi logici della religione. Il Ministero rispetta un succhiatore del genere per la sua percettività, e apprezza molto quando si conforma alla linea del clan.
- **VOCE DEGLI DEI.** Il Ministro poteva sentire la voce di Dio da prima di venire Abbracciato. Ardente nel suo credo e abile nel trasformare le visioni in realtà, ha avuto successo in vita, crescendo una famiglia o gestendo un'attività, ed era ben considerato nella sua città natale. Ora che è stato Abbracciato la voce di Dio si è moltiplicata. Forse è schizofrenia, forse sono la Bestia e il Sangue, forse Sutekh e la sua famiglia; questo vampiro crede di poterli sentire tutti.
- **ARCHEOLOGO IMPRENDITORE.** I veri archeologi di solito non guadagnano molto dalla loro professione. Questo Ministro un tempo era uno di loro, o almeno un appassionato dilettante, ed è incappato in una scoperta storica che ha tenuto per sé, attirando l'attenzione del proprio futuro sire. Anche se continua a perseguire la propria passione per l'archeologia al fine di mantenere un'attività di copertura, molti pezzi

vanno perduti, tra studio, scambi con altri appassionati o solo per essere aggiunti alla sua collezione personale. ■

Discipline

ASCENDENTE: L'abilità di influenzare le emozioni altrui, sia per attrarre che per respingere. In queste notti è l'abilità preferita del Ministero. La usano in maniera sottile, ma con grande perizia. I discorsi e i gesti plateali arrivano dritti al cuore di una congregazione riunita in preghiera o di un tossico solitario in cerca della sua prossima dose.

OSCURAZIONE: L'abilità di confondersi tra le ombre, crearsi un aspetto illusorio o svanire dalla vista. Il Ministero la usa per scoprire le convinzioni, le credenze e i vizi di vampiri e mortali, per facilitarne lo sfruttamento e la liberazione. I Ministri più potenti spesso indossano le facce di amici e figure fidate per attirare le prede nei loro santuari e templi, o semplicemente verso il luogo appartato più vicino.

PROTEIDE: L'abilità di cambiare forma, che sia per farsi crescere delle zanne mostruose o per assumere l'aspetto di un animale. Conosciuto a volte come Serpentis all'interno del clan, i Ministri usano questa abilità per stupire gli osservatori, ma mettono anche a frutto le diverse originali modalità in cui può essere utilizzata per evitare di farsi male. Spesso adotteranno la forma di un serpente piuttosto che di un lupo, ma possono fondersi con la terra come qualunque Gangrel. ■

Debolezza

Il Sangue del Ministero rifugge la luce. Se vengo esposti a illuminazione diretta, sia naturale che artificiale, i membri del clan si ritraggono. I Ministri ricevono una penalità pari alla Gravità della Debolezza a tutte le riserve di dadi quando sono esposti a una luce intensa puntata direttamente su di loro. Inoltre, devono aggiungere la Gravità della Debolezza ai danni Aggravati subiti dalla luce solare. ■

Compulsione di Clan

MINISTERO: TRASGRESSIONE

Set insegna che ognuno è legato in mente e spirito da catene di propria creazione.



Questi legami irritano il Sangue del Ministro, che prova un bruciante desiderio di strapparli. Il vampiro riceve una penalità di due dadi a tutte le riserve non collegate al tentativo di spingere qualcuno (compreso sé stesso) a rompere un Precetto della Cronaca o una Convinzione personale. Causare almeno una Macchia in questo modo mette fine alla Compulsione. ■

Nuovi Poteri

Ascendente

Livello 1
Occhi del Serpente

AMALGAMA: Proteide 1

Gli occhi del vampiro diventano simili a quelli di un serpente, con le iridi a fessura, e sono in grado di immobilizzare un mortale che ne incontri lo sguardo. Questo potere può essere utilizzato anche per mesmerizzare altri vampiri, per quanto l'effetto sia di breve durata e probabilmente susciterà le ire della vittima.

COSTO: Gratuito

RISERVE DEI DADI: Carisma + Ascendente contro
Prontezza + Autocontrollo

SISTEMA: Guardando negli occhi un mortale (vedi pag. 255 del Manuale Base per le vittime che stanno attivamente cercando di distogliere lo sguardo) il vampiro può immobilizzarlo, mantenendolo fermo finché egli stesso continua a fissarlo. L'effetto può essere mantenuto solo su una vittima alla volta, e termina se essa subisce dei danni o viene portata via a forza. Parlare è ancora possibile, ma urlare non lo è. Per paralizzare un vampiro allo stesso modo, chi usa il potere deve vincere un confronto di Carisma + Ascendente contro Prontezza + Autocontrollo. Il vampiro può sfuggire alla paralisi in qualunque turno dopo il primo spendendo un punto Volontà.

DURATA: Finché il contatto visivo non si interrompe o la scena termina. ■

ALGORITMO DI RISPOSTA

I personaggi giocanti agiscono, forse in maniera poco saggia. Hanno attratto l'attenzione dei potenti, forse in maniera non favorevole. Ora cosa succede?

Il Narratore potrebbe non avere sempre la risposta a portata di mano.

Questo algoritmo di risposta fornisce una guida e, se necessario, il prossimo passo nella danza.

Anche se non può sostituire una storia personale costruita su misura, fornisce uno scheletro che il Narratore può riempire come ritiene opportuno.

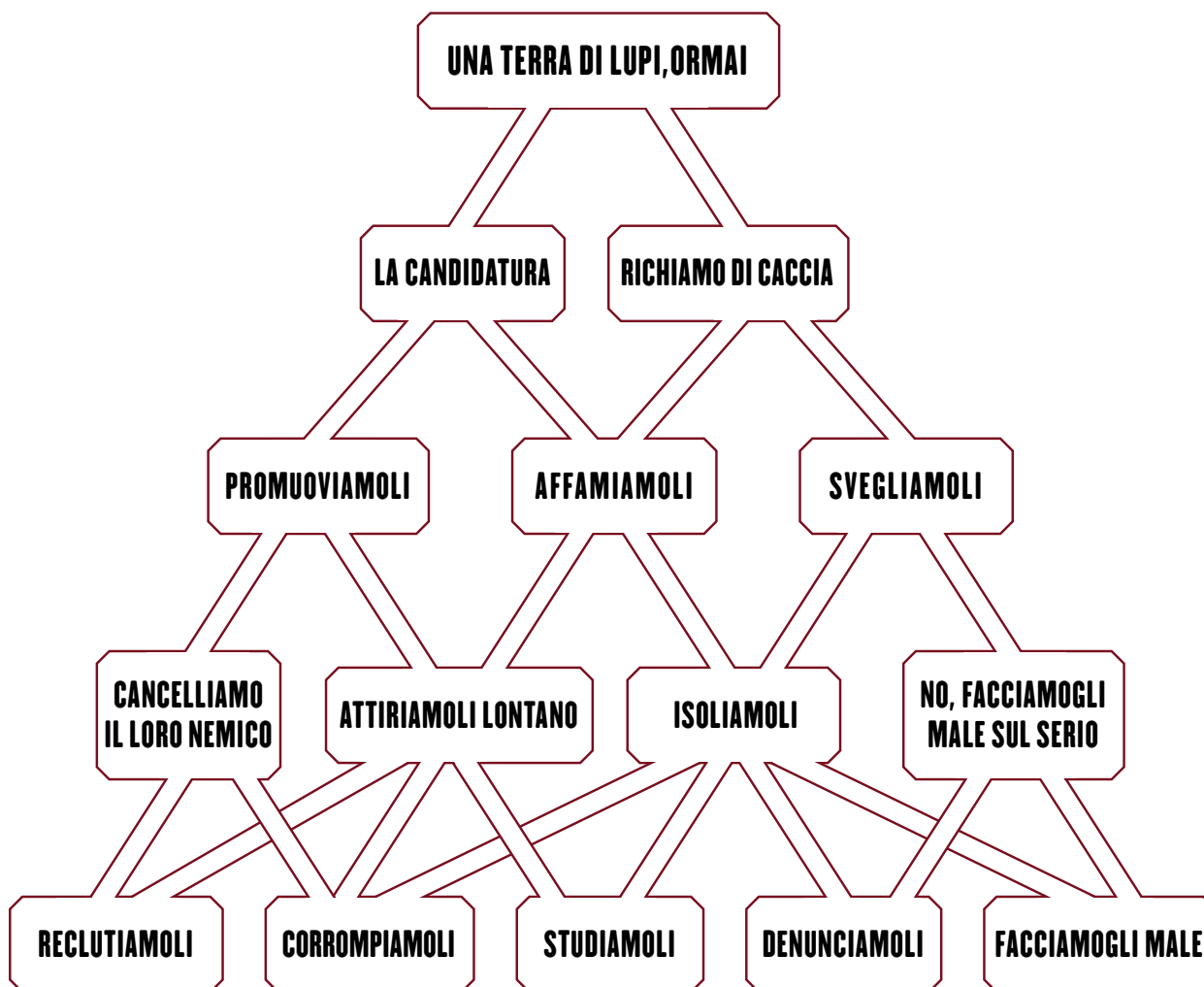
Può essere usato continuativamente per far progredire la storia, o solo come fonte di idee. Il Narratore può sempre cambiare le risposte perché si adattino alla sua cronaca.

Questo algoritmo usa il termine Organizzazione per riferirsi a qualunque rete criminale, corte della Camarilla, soviet Anarchico o distretto della Seconda Inquisizione i giocatori abbiano disturbato.

Il Narratore può aggiustare le risposte come ritiene opportuno a seconda della precisa natura dell'organizzazione, ma come regola generale un'Organizzazione prova sempre la risposta più severa tra quelle vicine nell'albero.

Per esempio, dopo che un Organizzazione ha provato "Corrompiamoli" tenterà "Cancelliamo il Loro Nemico" oppure "Attiriamoli Lontano".

Anche se le descrizioni per semplicità si riferiscono alla "coterie", quasi tutte le opzioni possono essere eseguite su un singolo vampiro o sui personaggi come gruppo. In una cronaca con molti conflitti e sospetti tra i personaggi, un'Organizzazione astuta questi certamente approccerà personaggi diversi con metodi diversi. ■



Schiacciare le Formiche

La coterie ha disturbato i margini esterni, i livelli più bassi. Luogotenenti locali, ancille infanti del Primogenito, giustizieri Anarchici, preti attivisti, appaltatori occulti per la Seconda Inquisizione, o simili figure di medio rango, decidono di intervenire.

RECLUTIAMOLI: All'Organizzazione servirebbe proprio una squadra di mostri omicidi come questa per le sue operazioni. Si aspettano lealtà, ovviamente. I Primogeniti dei domini ricchi usano questa tattica più spesso di quanto si potrebbe pensare. Questa offerta dipende dal fatto che la coterie si sia fatta un nome avendo successo e discrezione allo stesso tempo, il che non è facile. È improbabile che la Seconda Inquisizione usi questa tattica, anche ai livelli più bassi.

CORROMPIAMOLI: Un soldato a rappresentanza dell'Organizzazione si offre di pagare un prezzo equo perché la coterie diriga i suoi sforzi in un'altra direzione. Questo negoziato potrebbe anche non includere una velata minaccia..

DENUNCIAMOLI: L'Organizzazione usa i propri agganci con il dipartimento di polizia, il governo locale, l'arcidiocesi o qualche altro ente opportuno per fare la spia sulla coterie.

Quando i mortali vengono a cercarli, i personaggi potrebbe essere in grado di scoprire chi ha puntato il dito contro di loro.

STUDIAMOLI: L'Organizzazione manda un agente affidabile a studiare la coterie e ad analizzare che tipo di minaccia potrebbero costituire. È probabile che assista a una caccia, anche se non è detto che la riconosca come tale.

Se la coterie è incauta, l'Organizzazione potrebbe scoprire il loro rifugio o i loro Punti di Riferimento.

FACCIAMOGLI DEL MALE: L'Organizzazione manda dei tirapiedi di basso livello a inculcare un po' di rispetto nei piantagrane. Non li vogliono morti, solo fuori dal loro dominio o territorio, magari che la smettano di ficcare il naso nei loro affari.



Derattizzazione

La coterie ha perseverato, o ha decisamente cambiato rotta. L'Organizzazione è stata infastidita o impressionata. Hanno attirato brevemente l'attenzione del Principe, o sono apparsi a margine di un rapporto locale della Seconda Inquisizione. Un ufficiale di livello più alto inizia a occuparsi del caso, e i nomi e il modus operandi della coterie sono noti.

CANCELLIAMO IL LORO NEMICO:

L'Organizzazione elimina uno degli altri nemici della coterie, come premio, come velata minaccia, o per farli incolpare di un assassinio che avrebbero comunque ordinato per altri motivi. La Seconda Inquisizione favorisce questa tattica per mettere i Fratelli uno contro l'altro.

ATTIRIAMOLI LONTANO: L'Organizzazione crea una crisi (oppure offre una ricompensa) da qualche altra parte e ordisce una trama per mandarci la coterie. Può includere una minaccia per qualcuno o qualcosa al di fuori del dominio che ha valore per la coterie, anche solo per caso. È difficile ignorare un incarico da parte del Principe, anche quando si sospetta che la lettera da portare al suo omologo di Cleveland non sia stata scritta e neanche mai vista da lui.

ISOLIAMOCI: L'Organizzazione inizia a minacciare gli amici della coterie, le loro famiglie, la prole e le altre connessioni sulla mappa relazionale. Questa tattica probabilmente include almeno una morte cruenta. Se la coterie è stata incauta, l'Organizzazione inizia con una minaccia o un colpo quasi a segno a uno dei Punti di Riferimento.

NO, FACCIAMOGLI MALE SUL

SERIO: L'Organizzazione trova un gruppo davvero potente e lo manda contro la coterie, con tutte le informazioni necessarie per un agguato. Potrebbe essere una gang satellite, una coterie rivale, o un team particolarmente efficace di cacciatori locali. L'Organizzazione comunque non vuole esporre i suoi assassini, per preservare la Masquerade, per mantenere la possibilità di negare tutto, perché hanno personale limitato (la SI ha questo problema), o perché ancora sottovaluta la coterie.

Il Prossimo in Battuta

La coterie è decisamente finita sul radar dell'Organizzazione. Il Principe ricorda i loro nomi, gli Anarchici conoscono il loro segno, appaiono sfocati su alcune fotografie attaccate alla tavola di sughero di qualche go-

verno ombra. Lo Sceriffo aggiunge la coterie alle sue scartoffie. A questo punto i personaggi hanno l'onore di essere uno di molti problemi seri da risolvere, quindi sarebbe un buon momento per fare un accordo o riorganizzarsi. Ovviamente i giocatori sono giocatori, e di solito quando la pressione si allenta preferiscono saltare alla giugulare.

PROMUOVIAMOLI: Se la coterie serve ancora fedelmente l'Organizzazione, i personaggi vengono incaricati di occuparsi di una coterie rivale che sta causando problemi. Se falliscono, il danno fatto dall'altra coterie diventa una loro responsabilità.

AFFAMIAMOLI: L'Organizzazione comincia a invadere il loro Quartiere o cacciare nel loro territorio. In caso di Organizzazione mortale si tratta solo di un aumento della sorveglianza: poliziotti o capò. Un'organizzazione vampirica invece potrebbe inviare dei Vili a spaventare la selvaggina.

SVEGLIAMOLI: L'Organizzazione scopre e attacca il loro Rifugio. Questo non deve essere per forza un raid diurno della SI, magari si tratta di una deviazione dell'autostrada o di una vendita lampo a uno speculatore edilizio. Anche questo tipo di attacco potrebbe rendere vulnerabile un Punto di Riferimento o un altro elemento della mappa relazionale.

Liberare i Cani

La coterie è una vera minaccia ma, cosa ancora peggiore, adesso l'organizzazione lo crede davvero. Il Principe ha incaricato il Primogenito di occuparsene, Washington vuole vedere dell'azione, i nodi stanno per venire al pettine.

LA CANDIDATURA: La coterie leale deve scontrarsi col suo più grande rivale: una competizione per completare una missione cruciale, con tutte le insidie e tradimenti che questa comporta. O magari solo una gara di biglie nell'Elysium o una riunione del consiglio.

RICHIAMO DI CACCIA: Il Principe non ha dichiarato una Caccia di Sangue perché sarebbe poco dignitoso e contro il codice, e potrebbe anche essere pericoloso se la coterie ha fatto attenzione a coltivare alleanze con le altre fazioni del dominio. Ma ora qualcuno sta dando la caccia ai personaggi, qualcuno più potente di loro, che ha il favore del Principe. La Seconda Inquisizione ordina semplicemente la distruzione del gruppo e invia una squadra di cacciatori.

Una Terra di Lupi, Ormai

La coterie deve raggiungere un accordo di qualche tipo col suo nemico, oppure deve distruggerlo. Non ci sono altre opzioni. Ovviamente, qualche altra Organizzazione potrebbe aver notato la baruffa, cominciando a tenere d'occhio sia la coterie che i suoi nemici. C'è sempre un pesce più grosso. ■



AGATA STAREK

Nella mente di una Ancilla Ventrue, Agata Starek evoca immagini di terrore compiaciuto e nichilista, di Anarchici che radono al suolo tutto ciò che trovano come un'onda di distruzione. Ma per i neonati Anarchici che vivono sotto le regole crudeli e arbitrarie imposte dagli stessi Ventrue, lei è la personificazione stessa della vendetta rivoluzionaria. Cosa importa se non vivremo un'altra notte? Facciamo a pezzi quei bastardi e facciamolo subito.

I leader Anarchici più ideologizzati e con più scrupoli tendono a disprezzare la Starek per la sua inclinazione alla diablerie e mancanza di interesse per qualunque causa utopistica. Per loro non è altro che un mostro, non molto migliore delle creature che militano nella Camarilla. Eppure questa prospettiva potrebbe essere macchiata dal potere che controllano, perché Starek ha un singolo principio morale: colpisce sempre verso l'alto, a volte letteralmente. È famosa per rivoltarsi contro amici e alleati in presenza di ghoul maltrattati o di umani oppressi.

Per quanto non la amino, pochi leader Anarchici vogliono davvero fare qualcosa contro di lei. Nel profondo dei loro cuori morti, l'idea di avere un mostro tutto loro li affascina. Un gioioso lupo cattivo che dà alla Camarilla qualcosa di cui avere paura.

Meno potere hai, più Agata Starek ti dona speranza.



FACOLTÀ



● **Terrore dei Potenti:** Come Agata, il personaggio è incredibilmente bravo a incutere timore nei cuori di chi è più potente o influente. Una volta per storia è possibile ritirare un test di Intimidazione su un succhiatore con mezzi maggiori. Questo può significare età, risorse o status nella Setta, ma la decisione finale se applicare o no questa abilità spetta al Narratore.

●● **Apprendista:** Il personaggio ha incontrato Agata Starek personalmente, e l'ha in qualche modo impressionata. A volte gli manda piccoli scampoli di informazione sulle debolezze e i vizi privati dei succhiatori importanti della città, spesso con l'obiettivo di permettergli di assaggiare il loro dolce, dolce sangue. Una volta per storia il personaggio guadagna l'equivalente di un contatto da quattro pallini al fine di scoprire una debolezza di un nemico più forte. Questa potrebbe essere qualunque cosa: abitudini alimentari, Punti di Riferimento o una vulnerabilità nella sicurezza del suo Rifugio.

●●● **Scambio di Favori:** Il personaggio ha incontrato Agata Starek una volta o due, magari in una situazione delicata, dove qualcuno è stato ucciso e del sangue appartenente alla Camarilla è stato versato. A causa di questo passato comune, una volta per storia il personaggio può incassare nella sua città un favore che qualcuno deve a Starek. Essendo lei una nota intenditrice di vitae, questi favori hanno sempre a che vedere con la possibilità di procacciarsi un particolare tipo di sangue vampirico. Il giocatore deve spiegare di che tipo di Sangue ha bisogno, e il Narratore dice chi deve il favore per ottenerlo, nei limiti delle possibilità del dominio. Per esempio, il Sangue di Matusalemme probabilmente è al di là della portata del personaggio, al contrario di quello del Principe.

●●●● **Strani Alleati:** Starek è una figura di speranza per i disillusi, convinti che non possa esistere un mondo migliore ma che basti covare una sana

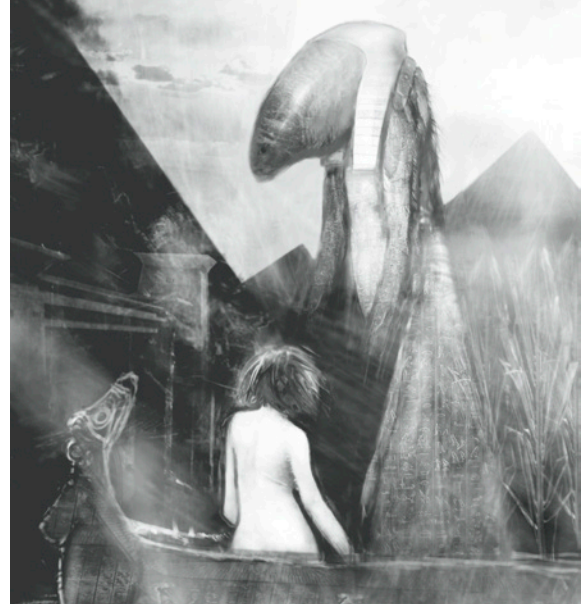
vendetta. Come lei, il personaggio è diventato qualcuno che sembra essere in grado di rendere la vita difficile ai potenti. Per questo, una volta per storia, un servitore oppresso o un lacché dei suoi nemici non morti lo aiuterà in una situazione difficile, purché possa farlo senza essere scoperto. Può farlo succedere il Narratore, o il personaggio può cercare di convincere un servitore tirando Persuasione con quattro dadi aggiuntivi.

●●●●● **La Gioia della Trasgressione:** Agata Starek sostiene che diablerizzare i potenti tra i vampiri della Camarilla non sia solo una responsabilità degli Anarchici, ma anche una delle gioie principali della rivoluzione. Il personaggio ha interiorizzato le sue parole e non soffre più una perdita di Umanità automatica quando diablerizza qualcuno con uno status di Setta maggiore del suo. Ad ogni modo, la potenziale perdita di Umanità legata agli effetti della diablerie si applica ancora..

LA CHIESA DI SET

La maggior parte dei Ministri ha riscoperto le sue radici cosmopolite e multi-religiose. Anche se onora ancora Set come suo fondatore e primo vampiro, è molto meno comune per un Setita del Ministero rimanere attaccato alla sola venerazione di Sutekh. Non è così per i Setiti che si considerano membri della vera Chiesa di Set. Dediti ai riti dell'ortodossia Setita, i membri della Chiesa di Set credono di dover cospirare per indebolire tutti gli altri clan e i loro fondatori al fine di spianare la strada alla resurrezione del proprio.

Un personaggio potrebbe essere un nuovo membro della Chiesa, spinto dal disperato bisogno di trovare un significato e una guida in un mondo ostile, o potrebbe essere uno dei fedeli devoti che rifiutano l'idea di essere sottomessi agli altri Antidiluviani, cercando la libertà da tutte le catene sotto la sacra guida di Set.



— FACOLTÀ —

● **Congregazione:** Il personaggio ha accesso a un gregge di vacche, ma questi mortali sono un unico gruppo religioso che può essere manipolato. Questa congregazione di fedeli può appartenere a una qualunque religione, più o meno diffusa. Che considerino il personaggio il loro leader o solo un altro parrocciano, egli può facilmente nutrirsi da loro. Questo equivale a due pallini di Gregge, anche se richiede di farsi vedere con regolarità e dimostrarsi un devoto credente.

●● **Trovare la Vena:** Con un semplice colloquio, il personaggio può capire se un mortale o un Fratello ha un segreto da nascondere. Il vampiro guadagna due dadi bonus ai test di Intuito per capire se qualcuno sta tenendo un segreto.

●●● **Libertà dagli Eoni:** Set disprezza i fondatori degli altri clan, o così vuole la leggenda. I Setiti chiamano gli altri fondatori Eoni, e dimostrano una resistenza al loro potere. Il personaggio guadagna due dadi aggiuntivi per resistere a Dominazione e ad Ascendente da parte dei membri di altri clan.

●●●● **Processo Degenerativo:** La Chiesa di Set insegna ai suoi adepti che un uomo deve essere portato al suo punto più basso prima che possa innalzarsi alla gloria di Sutekh. Il personaggio può spingere qualunque essere, mortale o immortale, a indulgere in una corruzione degenerativa solo per uscirne dall'altra parte, purificato. Con un successo in un tiro di Persuasione + Convincere si può indurre un individuo a infrangere un Precetto o una Convinzione, ricevendo almeno una Macchia. Al

termine il trasgressore si sente purificato, guarendo tre danni Superficiali o uno Aggravato alla Volontà.

●●●●● **Corpo di Set:** Il personaggio possiede un frammento dello scheletro, del sarcofago o delle vesti funebri di Set. Anche se l'implicazione che Set abbia incontrato la Morte Ultima è discutibile, il sacro (o empio, a seconda del punto di vista) artefatto dà al personaggio una motivazione personale e notevole influenza sugli altri Seguaci di Set, conferendogli quattro pallini di Status con gli altri Ministri. La reliquia aiuta anche a toccare la mente di Set tramite la meditazione, e una volta per storia è possibile ridurre di uno le Macchie guadagnate infrangendo i Precetti, se lo si fa seguendo quello che il giocatore e il Narratore considerano la volontà del dio.

DISCENDENTE DI TYLER

(SOLO PERSONAGGI BRUJAH)

Ogni aspirante ribelle Brujah venera Tyler, un tempo nota come Patricia di Bollingbroke e con molti altri nomi da allora. La sua violenza rivoluzionaria contro gli anziani tiranni e gli insidiosi matusalemme ha cambiato irrevocabilmente la società dei Fratelli e ispirato il Movimento Anarchico. Tyler personalmente dubita che le sue azioni abbiano portato a una praxis efficiente, ma la sua progenie e i suoi compagni di clan la paragonano a eroi come Robin Hood, Malcolm X, Che Guevara, o Gavrilo Princip.

Tyler esiste ancora: di questi tempi è una ribelle calma e dedita allo studio. Con secoli per riflettere, fatica a riconciliare le proprie azioni con le notti moderne che ne sono risultate. I suoi discendenti continuano a combattere nella speranza prima o poi di innalzarla alla grandezza a cui è destinata.



FACOLTÀ

● **Istigatore:** Una volta per storia, quando il personaggio cerca di persuadere una folla mortale a intraprendere azioni violente, la sua natura passionale conferisce due dadi aggiuntivi alla riserva.

●● Campione della Causa:

Quando i vampiri hanno bisogno di un leader per una ribellione, su scala grande o piccola, vengono dal personaggio per essere consigliati o guidati. Potrebbero anche ascoltare le sue parole e, ammesso che i suoi consigli non siano del tutto ridicoli, rimettersi alla sua autorevolezza. Il personaggio ha due pallini di Status con loro, ma potrebbe scoprire che i numerosi contatti guadagnati prima di una ribellione sono più preziosi e certamente meno pericolosi.

●●● **La Pietà di Tyler:** Il personaggio sa quando fermarsi. Tyler ha riconosciuto che il Sabbat si è spinto

troppo oltre coi suoi ideali Anarchici, e anche il personaggio riconosce i limiti della rivoluzione violenta. Una volta per storia, durante la frenesia, il personaggio può in qualunque momento subire una Compulsione Brujah (pag. 210) per porre immediatamente fine alla crisi. Dopo aver interrotto una frenesia non soffre alcuna confusione o stanchezza, tornando improvvisamente all'umanità.

●●●● **I Furores:** La filosofia di Tyler emerse per la prima volta in un gruppo storico di vampiri noto come i Furores, dedito alla distruzione di tutti i Fratelli tirannici. Questo gruppo esiste ancora, segretamente, e il personaggio ne è membro. Al momento giusto (una volta per cronaca), i Furores armano il personaggio, gli forniscono riparo in un regno in cui hanno influenza, e attivano risorse nel dominio del bersaglio sotto forma di alleati a sorpresa (disponibili durante una

scena). Gli Alleati hanno cinque pallini di Efficacia, il resto dipende dalla collaborazione tra giocatore e Narratore. Le risorse dei Furores possono essere utilizzate solo per cercare di abbattere un Principe, un Barone indegno o un vampiro più potente. Abusarne rende il personaggio un bersaglio dei Furores e dei loro operativi in incognito.

●●●●● Rivoluzione Perma-

nente: Il personaggio ha già abbattuto il fantoccio di una setta. Ora guida un esercito di rivoluzionari per ripulire i regni confinanti. Finché continua a combattere e non viene trovato a indulgere nei vantaggi del potere, gli Anarchici si fermano ad ascoltare ogni sua parola e gli Anarchici Brujah fanno esattamente ciò che dice, compreso intraprendere missioni suicide. Se il discorso è abbastanza trascinante e le motivazioni convincenti, non è necessario alcun tiro.

DISCENDENTE DI XAVIAR

(SOLO PERSONAGGI GANGREL)

Nessuno ascoltò Xaviar la prima volta, neanche gli altri Gangrel. Servì che marciasse in un'assemblea dei più influenti Fratelli della Camarilla perché gli altri si accorgessero di lui. Raccontò di aver interagito con un Antidiluviano, e di aver visto tutta la sua coterie divorata da quella creatura mitologica. Accusò la Camarilla di perfidia contro i propri membri e rinunciò al suo ruolo di Conciliatore Gangrel.

Le notizie tra i Gangrel viaggiano lentamente, essendo un clan con poca gerarchia e senza una rete di comunicazioni efficiente. A poco a poco, i Gangrel seguirono Xaviar fuori dalla Camarilla. Alcuni divennero Autarchici, altri – in numero maggiore – finirono per unirsi agli Anarchici.

I Gangrel ora condividono un comune senso di colpa per non aver creduto inizialmente a Xaviar e aver reagito lentamente ai suoi proclami, dato che incontrò la Morte Ultima poco più tardi. Pochi sanno se la Camarilla o qualche altra organizzazione abbia ucciso il potente Gangrel, ma tutti sono sicuri che il loro antenato sia stato trattato ingiustamente. Ora raccolgono il suo lascito e tentano di portare i Gangrel nella luce tremolante della verità.



— FACOLTÀ —

● **Antenato Martire:** Gli altri Gangrel trattano il personaggio col rispetto che a lungo hanno negato a Xaviar. A dispetto di qualunque problema personale, se ci sono altri Gangrel nel suo attuale dominio, può sempre trovare santuario presso di loro, almeno finché non li insulta seriamente. Con loro ha due pallini di Status (●●).

●● **Dove i Corpi Sono Sepolti:** La conoscenza di Xaviar della fusione con la terra, del sangue e della vitae ha lasciato un segno sulla sua discendenza. I Gangrel della sua linea possono fare un test di Fermezza + Allerta per capire se un vampiro si è fuso con la terra o giace in torpore nel suolo. La difficoltà dipende dall'area in cui bisogna cercare.

●●● **Segugio Leale:** Il personaggio ha resistito ai venti del cambiamento, rimanendo con la Camarilla malgrado

le azioni del suo clan. Il Principe della Camarilla locale ha ricompensato la sua fedeltà con status, diritti di caccia e territorio, che ammontano a quattro pallini da distribuire tra Dominio, Gregge e Status. I Gangrel fuori dalla Camarilla disprezzano il personaggio, e anche i vampiri della Camarilla hanno pietà della sua solitudine. Egli però si è garantito una voce tra i Primogeniti, nel caso in cui qualche Gangrel ribelle passasse per il suo dominio.

●●●● **Pipistrello Mostruoso:**

La forma bestiale preferita da Xaviar un tempo era il pipistrello, ma in seguito al suo incontro con l'Antidiluviano si scoprì capace di assumere un aspetto ibrido tra umano e pipistrello. Una volta per storia, con la giusta luna, il personaggio può assumere quella stessa forma. Il pipistrello-umanoide ha un pallino aggiuntivo in tutti gli Attributi Fisici e può planare nell'aria da qualsiasi altezza.

Usare il morso in questa forma aggiunge 1 danno Aggravato contro mortali e vampiri.

●●●● **Ha Sperimentato**

l'Antidiluviano: Xaviar non è stato il solo a sprofondare nel terreno per ritrovarsi nella grande forma inumana del fondatore del suo clan. È successo anche al personaggio, e l'esperienza lo ha cambiato. Ora è un po' pazzo, e soffre probabilmente di paranoia o claustrofobia. Ogni volta che il vampiro ricorda il suo incontro, sente come se le sue vene si radicassero nella terra, connettendolo con ogni altro Gangrel al mondo. Una volta per storia, il personaggio può percepire la posizione di qualunque altro Gangrel e prendergli un goccio di vitae per riportare la propria Fame a 2. Per usare questa abilità il vampiro deve toccare il nudo terreno, non del vile cemento.

HESHA RUHADZE

Anche se in queste notti turbolente il Ministero si è quasi completamente allineato con gli Anarchici, Hesha Ruhadze si comporta come una vecchia roccia in un torrente. Quando gli viene chiesto delle appartenenze di setta, l'archeologo nubiano alza gli occhi al cielo e borbotta tra sé e sé. Evita la politica, considerandola un'occupazione futile per creature che possono vivere in eterno. La sua passione è la storia, i misteri dell'origine vampirica e, soprattutto, la comprensione del loro destino. Allo stesso tempo, assiste ai dibattiti Anarchici e ascolta con attenzione.

Hesha è un servitore consapevole del Sangue, e crede di poter distinguere la voce di Sutekh che lo chiama dalla sua vitae. Anche se questo per alcuni vampiri potrebbe essere considerato un sintomo di follia, lo status di Hesha tra i Fratelli in tutto il mondo presta credibilità alle sue affermazioni. È ancora lo stesso uomo pacato e affascinante di sempre, e ogni parola che pronuncia porta un senso di solennità, solo che ora parla da araldo della volontà del suo dio. E ogni volta che lo fa, lo fa con il sorriso sulle labbra.



—> FACOLTÀ <—

● **Uno dei Lavori di Hesha:** Il

personaggio possiede uno dei trattati di Hesha sulla storia dell'origine dei Fratelli. Anche se può sembrare controverso e in contrasto con la mitologia Cainita tradizionale, permette di aggiungere un dado alle riserve basate su Occulto, o relative alle origini dei vampiri. L'opera può essere venduta per un pallino nel Background Risorse.

●● **Una cosa che Hesha Vuole:** Il

personaggio sa cosa Hesha sta cercando attualmente, e può trovarlo o già lo possiede. Questo oggetto può essere utilizzato per trattare con Hesha, per ricattarlo o minacciarlo, o anche come regalo per un favore futuro. Questo artefatto o informazione garantisce tre dadi addizionali alle riserve di Persuasione o Intimidazione che coinvolgono Hesha e il suo culto. Può anche essere venduto, aggiungendo tre pallini in Risorse (fino a cinque) per la durata della storia.

●●● **Museo dei Fedeli:** Il personaggio possiede il raro privilegio di essere membro di uno dei musei del Ministero sulla storia vampirica. Queste collezioni sotterranee di tesori sono custodite attentamente, ma contengono una pletora di informazioni accessibili su Cainiti leggendari. Per continuare a essere membro è necessario fornire un nuovo tesoro al museo ogni anno. Non soddisfare questo requisito, o provare a rubare, significa veder revocato il proprio accesso a uno di questi cumuli di tesori Setiti. Finché mantiene lo status di membro, il personaggio guadagna tre dadi aggiuntivi in tutti i test che riguardano ricerche sui vampiri e la loro storia.

●●●● **Culto del Sangue (solo personaggi del Ministero):** Hesha ha insegnato al personaggio gli antichi costumi dei Seguaci di Set, nei quali mortali e Ghoul hanno più di un ruolo servile.

Il culto del personaggio comprende un guerriero, un prete, e uno studioso, oltre a vene consenzienti da cui si nutre. Tre pallini di Background possono essere divisi tra questi cultisti specializzati, che possono contare come Gregge o Seguaci. Possiedono più conoscenza dei vampiri e abilità dei tipici servitori e ghoul, e ricevono tre dadi aggiuntivi in tutte le interazioni coi Fratelli.

●●●●● **Canzone del Sangue (solo personaggi del Ministero):** Forse Hesha ha insegnato al personaggio a sentire le parole, o forse ci è riuscito da solo. La voce di Sutekh nella sua testa è più forte di quella della Bestia. Attraverso indovini, visioni e motivi musicali, il Narratore offrirà occasionalmente consigli dalla voce divina che risiede nella vitae del vampiro. Una volta per sessione, il personaggio ha inoltre la possibilità di resistere automaticamente alla Frenesia, trattandola invece come una Compulsione del Ministero.

PIAGA DEL SANGUE

Ivampiri sono immuni alla maggior parte delle malattie, ma certe piaghe si insinuano nella vitae e si trasferiscono con facilità dal vampiro alla vena, mentre altre rimangono dormienti e mutano, diventando pericolose solo per i non morti.

Una piaga di Sangue, a volte nota come la Maledizione, ha attraversato la società dei non morti alla fine del 20° secolo, decimando dominii e colpendo i vampiri senza riguardo per clan e status. Gustav Breidenstein, ex-Principe di Berlino e potente anziano, fu una delle vittime di più alto profilo del contagio. Innumerevoli Dannati furono portati alla frenesia mentre la vitae usciva da ogni loro orifizio finché non avvizzivano e morivano.

Si dice che la piaga di Sangue si sia estinta, o che sia stata curata con un grande sacrificio rituale. Sfortunatamente potrebbe essere solo dormiente, come molte delle sue vittime. Queste infestazioni hanno continuato ripresentarsi nel corso degli anni.



— — — — — FACOLTÀ — — — — —

● **Rilevazione:** La piaga di Sangue si manifesta nei vampiri in svariati modi, a seconda dell'incarnazione della malattia. Come la malattia, anche gli esperti che cercano di sradicarla devono continuare a evolversi. Il personaggio è uno di questi vampiri, e conosce tutti i sintomi associati alla piaga di Sangue. Può usare questa conoscenza per determinare facilmente se qualcuno è vittima dell'infezione, oppure può diffondere malignamente dicerie sulla presenza della piaga in un dominio, usando informazioni sul corso della malattia. Tutti i tiri di Medicina e Occulto che coinvolgono la piaga hanno due dadi aggiuntivi.

●● **La Scienza del Sangue:** Il personaggio crede che l'origine della piaga di Sangue sia largamente medica, e che forse sia partita dai mortali prima di infettare i Fratelli. Il suo studio approfondito gli permette di rilevare i percorsi recenti e gli schemi di spostamento della piaga, analizzando dove portatore è stato, chi potrebbe averlo infettato e quando. Queste informazioni possono essere incredibilmente utili quando si cerca di

mettere sotto quarantena tutti i soggetti infetti. Il vampiro aggiunge due dadi a tutti i tiri di Investigazione e agli altri test per rintracciare le vittime attive della piaga.

●●● **Rintracciare le Vittime in Torpore:** Il personaggio riesce a vedere i ceppi della piaga di Sangue che percorrono la terra. Il suo interesse per questa condizione va oltre la quarantena e la cura degli infetti: egli può seguire il puzzo della piaga e l'aura empia delle sue vittime in torpore. Sa già dove molti dei corpi sono sepolti. Con un tiro di Fermezza + Occulto può localizzare il corpo di una vittima infetta ancora in torpore. La difficoltà è 4, modificata in base alla popolazione vampirica e alla storia della piaga di Sangue nella zona. Il Narratore decide chi sono le vittime e se sono ancora contagiose.

●●●● **Vitae Curativa:** Il personaggio crede che, con le giuste ricerche e la volontà di fare sacrifici, ogni malattia sia curabile. La sua vitae non è infettata dalla piaga di Sangue, ed egli non mostra sintomi anche se è stato vicino a molte

vittime. Il vampiro crede che il suo sangue possa essere la chiave per una cura, ma gli scienziati degli altri clan chiedono una grande quantità della sua vitae per testare l'idea. Dando abbastanza Sangue da dover sostenere una Prova di Risveglio, il personaggio può aggiungere due dadi a qualunque tentativo di produrre una cura, temporanea o permanente (a discrezione del Narratore).

●●●●● **Vettore:** Yll personaggio ha un segreto. È un portatore della piaga di Sangue, e può anche infettare gli altri, ma non mostra nessuno dei sintomi. Questa pericolosa sapienza permette al personaggio di versare un po' di vitae in un Elysium, o di farne bere a una vena popolare, per poi rimanere a guardare i terribili effetti mentre gli altri Fratelli soccombono alla piaga di Sangue. Se si sente più altruista, può offrirsi volontario per dei test accurati sulla sua vitae, e su come potrebbe essere utilizzata dalla sua setta come arma, o da chi cerca una cura. Gli specifici effetti del suo ceppo della piaga sono a discrezione del giocatore e del Narratore.

LA RIVOLTA ANARCHICA

Il personaggio afferma di discendere da un vampiro con un ruolo importante nella Rivolta Anarchica del 14° e 15° secolo, o magari possiede delle cronache che documentano la caduta di Principi tirannici e l'ascesa di ambiziosi Baroni. Il personaggio conosce il tempo e il luogo dell'uccisione di Hardestadt l'Anziano da parte di Tyler, e i partecipanti alla diablerie dell'Antidiluviano Tzimisce. Forse ha anche parlato con Lugo o Lambach, due dei Demoni presenti durante l'avvenimento.

La sua conoscenza della Rivolta Anarchica è tale che può vedere i corsi e ricorsi della storia nella moderna società dei Dannati. Riconosce i crimini del passato ripetuti nel presente e può predire, e forse controllare, il modo in cui i giovani si ribelleranno per distruggere i vecchi.



FACOLTÀ



● **Antenato Importante:** La Rivolta Anarchica in Europa fu condotta soprattutto da Brujah, Banu Haqim e Lasombra, mentre alcuni ambiziosi Tzimisce parteciparono per distruggere i più grandi mostri del loro clan. Ma gli Anarchici provenivano da ogni clan, in quanto la maggior parte degli anziani manipolava i giovani con risultati disastrosi. Il personaggio può vantare un antenato che ha avuto un ruolo critico nella Rivolta Anarchica, come istigatore, cronista, o avversario. I legami con questo antenato gli conferiscono credibilità quando si discute della Rivolta, e passione per lo studio di essa. Il vampiro guadagna un punto di status Anarchico e il Difetto Sospetto (Camarilla), o viceversa.

●● **Pronuncia le Parole:** Almeno all'inizio, la rivolta Anarchica si è appoggiata più su parole ed energia che su lame lucenti e sangue versato. Il personaggio possiede la stessa ambizione degli Anarchici del passato, e può capire con certezza dove la gente viene oppressa e una rivolta sia necessaria. Quando i vampiri lo ascoltano si sentono più inclini a strappare il potere dalle mani dei loro padroni. Il personaggio aggiunge due dadi ai test sociali per istigare gli

Anarchici all'attivismo.

●●● **Nemico dell'Establishment:** Il personaggio si considera un vecchio Anarchico, non necessariamente per età, ma per credo. Il nuovo Movimento Anarchico ha i suoi punti di forza, ma anche le sue debolezze. Le sue opinioni hanno messo il vampiro in diretta opposizione con la Camarilla e i suoi metodi di sottomissione vittoriani. La Camarilla lo ha marchiato come nemico, ma questo contribuisce solo a portare ancora più Anarchici noncuranti sotto al suo vessillo. Il personaggio guadagna una Mawla da quattro pallini, che rappresenta i suoi compagni tra gli Anarchici, oltre a un Avversario da un pallino, che rappresenta qualcuno incaricato di tenerlo d'occhio e, se necessario, toglierlo di mezzo.

●●●● **Icona:** Il personaggio ha preso il nome di uno dei partecipanti originali alla Rivolta Anarchica, e agisce come successore di quel vampiro. Questa sarebbe una mancanza di rispetto, se non avesse compiuto molte delle stesse azioni dei suoi antenati. Molti Anarchici lo vedono come il prossimo grande leader della Rivolta, che questo sia o meno il

suo intento. Il personaggio potrebbe essersi appropriato di un'identità storica per la notorietà e l'accesso al gregge, ma ora la setta lo mette sempre più sotto pressione perché agisca nell'interesse del Movimento. Finché mette la causa Anarchica prima di ogni altra cosa, il vampiro guadagna due pallini di Status, due pallini di Gregge e due di Risorse. Basta un passo falso e tutto ciò viene perduto, finché il personaggio non si ravvede.

●●●●● **Infiammare la Rivolta:** È arrivato il momento. Il personaggio sa come si è svolta la Rivolta Anarchica mezzo millennio fa, e sa come dovrebbe svolgersi oggi. Conosce le debolezze della sua città, le più grandi minacce, e le posizioni della Camarilla che devono essere assolutamente rimosse. Può minacciare i suoi nemici attraverso la prospettiva di una guerra con finalità estorsive, o per impedire che la Camarilla si prenda ancora più libertà con gli Anarchici. Una volta per storia, il personaggio può usare questa influenza per guadagnare quattro dadi in qualunque conflitto Sociale contro un membro dell'establishment Camarilla. Se il tiro fallisce il personaggio deve dare seguito alla sua minaccia oppure perdere per sempre questo Vantaggio.

ROVINE DI CARTAGINE

Il vampiro traccia la propria discendenza sin dai fasti di Cartagine, o da un tentativo di ricostruire il grande impero che si oppose a quello controllato da Ventrue e Malkavian, Roma. Il personaggio appartiene probabilmente ai Brujah o ai Banu Haqim: ha appreso le parole dei suoi antenati, è infiammato dall'odio per la tirannia e brama le notti in cui si stabilirà un dominio dove vampiri e mortali potranno allentare la necessità della Masquerade.

La conoscenza dei principi della Cartagine vampirica è sia illuminante che dannosa, perché dopo aver assaggiato la libertà di quell'impero caduto, un vampiro fatica a sopportare le costrizioni della Camarilla. I succhiatori ossessionati dalla Rovine di Cartagine spesso rimangono invischiati in reti di intrighi, pagando la propria curiosità con patti senza via d'uscita.



FACOLTÀ



● **Storico del Clan:** Il personaggio ha studiato il percorso dei Clan Brujah, Lasombra e dei Figli di Haqim dalle notti pre-Cartagine fino alla fondazione della Camarilla. Conosce le loro vittorie e sconfitte, le costanti battaglie con Ventrue, Malkavian e Toreador; e può citare nomi e date con facilità. Questa sapienza impressiona gli altri storici dei Fratelli e i ribelli in cerca di una causa, conferendo un dado bonus ai test sociali in cui può essere utilizzata.

●● **Orgoglio Punico:** Ancora oggi, i Brujah considerano Cartagine il simbolo di ribellione definitivo. Credono che, fino alla sua tragica fine, Cartagine sia stato il dominio che riuscì a resistere con maggiore successo e persistenza alla Roma controllata dai Ventrue. Il personaggio è molto fiero delle proprie origini cartaginesi, che siano parentele umane o una discendenza immortale. Quando evoca questi antenati parla con maggiore sicurezza e attira l'attenzione degli altri

ribelli. Il personaggio guadagna due dadi bonus nei test basati su Autorità per guidare gli altri contro un'oppressione che sia effettivamente percepita come tale.

●●● **Morte ai Tiranni:** Se Cartagine ha insegnato ai Brujah e ai Figli di Haqim qualcosa, è che vale sempre la pena di combattere fino alla fine. Mai da allora, anche considerando la Rivolta Anarchica, i pilastri dell'ordine costituito hanno vacillato in quel modo. Quando lotta contro una figura di potere, il personaggio può richiamare la forza dei vampiri che morirono combattendo Roma. Egli guadagna un dado bonus in tutti i confronti con qualcuno che può rivendicare un'autorità su di lui.

●●●● **Il Desiderio di Troile:** Molti Brujah dicono che gli spaventosi racconti su Cartagine siano solo propaganda Ventrue diffusa da Roma, arrivata fino al presente. Gli studiosi Brujah e Banu Haqim sostengono che Troile fosse una

guida benevola, che trattava equamente vacche e Fratelli, e si assicurava che ogni anima nell'impero fosse nutrita, educata e amata. Questo è anche il credo del personaggio, e la sua aria rassicurante convince gli altri a fidarsi di lui, a chiedergli soccorso, e ad aiutarlo in qualunque trama abbia in mente. Il vampiro guadagna due dadi bonus a tutti i test sociali che coinvolgono servitori, suoi o di altri, che siano seguaci o solo parte di un gregge.

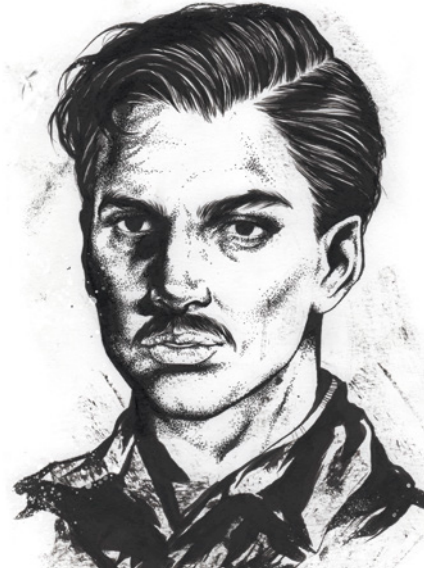
●●●●● **Cartagine Rinata:** Il personaggio è un sostenitore della rinascita di Cartagine. L'esecuzione dei piani è già iniziata. È stata scelta una città Anarchica dove presto la Masquerade cadrà senza che le agenzie mortali intervengano. Gli accordi e i patti che il personaggio ha dovuto stringere per questo sono lasciati al giocatore e al Narratore. Fino a quel momento il vampiro può infrangere la Masquerade in quella città una volta per storia e farla franca. La gravità dell'infrazione non importa.

SALVADOR GARCIA

Salvador Garcia non è famoso come assassino di Fratelli della Camarilla o spregiudicato trasgressore della Masquerade, eppure molti Principi temono il suo arrivo in città più di quello di qualunque violento attaccabrighe. Garcia combatte la guerra delle idee, viaggiando di città in città per convincere la sottoclasse Anarchica locale a lottare per i propri diritti.

Il ruolo di Garcia è come quello di un agitatore sindacale: parla ai giovani succhiatori, li aiuta a capire che non devono accettare per forza il miserabile ruolo che hanno nella società dei non morti, e porta notizie dagli altri domini. Una singola visita può lasciare idee che germineranno nella mente degli esclusi, portando alla nascita di un nuovo Movimento Anarchico.

Diventato famoso come ideologo principale del Libero Stato Anarchico di California e assassino del vecchio Principe di Los Angeles, Garcia ora visita raramente la sua città natale. Invece, usa i suoi numerosi contatti nel Movimento per viaggiare di Dominio in Dominio, diffondendo la rivoluzione e sfuggendo alle forze della Camarilla che vorrebbero veder giustiziato il “Che Guevara non morto”.



FACOLTÀ



● **Ci Sa Fare con le Parole:** Il personaggio ha studiato non solo il pensiero di Salvador Garcia, ma anche quello di tutti i principali ideologi Anarchici. È un veterano dei dibattiti politici del Movimento e sa il fatto suo. Per questa ragione guadagna due dadi extra in qualunque tiro relativo a un dibattito politico nel quale cita i principi Anarchici.

● ● **Vecchia Scuola:** Il personaggio ha incontrato Garcia e difeso l'idea di abolire i Principi per stabilire domini con potere decentralizzato. Questo lo rende credibile con la generazione della vecchia scuola del Libero Stato di California, che ha mantenuto in vita il Movimento durante gli anni magri prima dell'attuale esplosione di attività. Ciò gli conferisce l'equivalente di un Mawla da tre pallini che rappresentano Anarchici più vecchi a cui piace, anche se lo aiuteranno solo in questioni con-

cernenti il Movimento.

● ● ● **Nemico dello Stato:** La Camarilla disprezza il vampiro per il suo aperto sostegno alle idee Anarchiche. Cerca di screditarlo diffondendo strane voci: ha venduto il suo dominio alla Seconda Inquisizione, non ha davvero compiuto le gesta eroiche che gli sono attribuite, in realtà è un infiltrato del Sabbat, e cose così. Una conseguenza non prevista di queste voci è che i tentativi di trovare delle informazioni attendibili su di lui subiscono due dadi di penalità su tutti i tiri, e qualunque informazione guadagnata non è completamente corretta a meno di ottenere un successo critico.

● ● ● ● **La Guerra delle Idee:** Garcia insegna le idee del Movimento Anarchico a molti giovani succhiatori. Alcune di quelle idee sono state formulate da lui, ma non tutte. Infatti, il personaggio una volta ha scritto una proposta su

come la società dei non morti dovrebbe essere organizzata, e quel testo è diventato parte del discorso standard di Garcia. A causa di questo il vampiro è noto in tutti i territori Anarchici e può usare questa fama come l'equivalente di tre pallini in Alleati in quei domini.

● ● ● ● ● **Sollevatevi:** Il personaggio sa come parlare ai suoi compagni Anarchici, e loro sanno da che parte sta lui: se li incita alla rivoluzione, qualcosa succederà. Sfortunatamente, il vampiro non ha controllo su cosa succederà esattamente. Una volta per storia il personaggio può fare un tiro di politica per spingere gli Anarchici locali in azione. La magnitudine del risultato dipende dal numero di successi. Tre potrebbero portare a un raid spontaneo contro il Rifugio del Principe, mentre con sei è possibile che si scateni una rivolta a cui partecipa quasi tutta la popolazione Anarchica della città.







**L'anarchia è per l'anarchico ciò che la
monarchia è per il monarchico.**

Quella ragazza con l'anello al naso, è una di loro?
E quel tizio che vive nel vicolo, col portamento di un pirata postmoderno?
O quell'altro laggiù, che spaccia illuminazione spirituale con un sorriso affilato?
Chiunque viva ai margini o al di fuori della società potrebbe
essere un vampiro non allineato.

Scritto come una serie di articoli in una rivista underground, il libro degli
Anarchici è dedicato a chiunque preferisca i succhiasangue giovani, arrabbiati e
nascosti dove meno ci si aspetti di trovarli.

È una grande risorsa per tutti i giocatori e i Narratori di Vampiri: la Masquerade.
Il Manuale base è venduto separatamente.

R 18+

Questo manuale contiene immagini e testi di carattere maturo, tra cui violenza,
temi sessuali e linguaggio forte, destinati ad un pubblico adulto.



MÖDIPHIUS
ENTERTAINMENT



**NEED
GAMES!**

ISBN 978-88-944362-9-7



9 788894 436297 >

€39.90