

L'Invictus

L'aristocrazia della notte. Vampiri che hanno nel loro retaggio passato e presente l'attitudine al ritenersi superiori a chiunque, e, molto frequentemente, lo sono. Pochi ma fondamentali sono i tratti che caratterizzano i membri del Primo stato, primo fra tutti la continua ricerca del potere. La mentalità dei fratelli "di qualità" è molto semplice. Per rimanere in auge sempre il Potere in ogni sua sfaccettatura è il mezzo più ovvio. Mentre le altre congreghe lo disperdono o lo utilizzano per raggiungere degli scopi secondari, condannandosi a castranti alti e bassi, l'invictus ricerca il potere sempre e continuamente ed ha fatto del mantenimento dello stesso costante nei secoli un'arte sovrana in cui è sovrano. Ottenere il Potere più alto è il fine ultimo dunque, ma quali i mezzi per ottenerlo? Innanzi tutto è necessario ordine tra i ranghi. Perdere il controllo delle situazioni innanzi a chiunque è segno di debolezza. La debolezza conduce pensieri di facile sopraffazione in chi la osserva. Un invincibile dona naturalmente alla luce di quanto detto prima, un enorme valore all'antichità del sangue, poiché un fratello che ha per molti anni veduto la luna sorgere e svanire in cielo ha già di per sé dimostrato di valere e sarà naturalmente predisposto verso il mantenimento e l'accumulo della grandezza che dovrebbe essere propria di ogni invincibile. Per gli invincibili la non vita dei fratelli è l'apoteosi della stasi e gli antichi sono il fulcro della società. Ovviamente ammettere che l'antichità sia un tanto alto valore conduce l'aristocrazia della notte a darsi e far propri i mezzi più immediati per tutelarla; da qui la nascita delle corporazioni, null'altro che strumenti comuni a molti invincibili per meglio primeggiare in questo o quell'altro ambito, e dei Casati Dinastici la cui fondazione ha lo scopo di garantire nei secoli la sicurezza dei vasti possedimenti di alcune Dinastie. Ultimo tra i caratteri che particolareggiano i membri dell'invictus è il costante mantenimento di un'etichetta ben precisa, simbolo chiaro della più profonda abnegazione alla causa invincibile. Tale etichetta, assieme a poche ma imperiture tradizioni quali ad esempio quella della monomachia (null'altro che un duello formale tra membri del primo stato condotto con una data ritualità), è garantita da alcuni specifici ruoli che un invincibile impara ad assumere nel corso dei secoli e nei quali il singolo anela a primeggiare garantendosi in tal maniera accrescimenti di Titoli e riconoscimenti strettamente legati alla propria lenta, graduale, ma salda scalata verso il potere. Essere invincibile in sintesi è seguire una strada sicura, perché tracciata dagli antichi della congrega, fatta di Etichetta e self control e tradizioni la quale conduce immancabilmente al più completo e saldo potere sulle cose e sugli altri Vampiri.

Fazioni

Interpretare un invincibile significa pressoché necessariamente inquadralo, per lo meno a livello di inclinamento e caratterizzazione ad uno dei casati Dinastici attualmente reggenti in Italia. Questo per il semplice motivo che i quattro casati si sono spartiti l'intera penisola e le relative zone di dominio per competenza. Vi sono 4 Casati Dinastici tutti facenti parte di un supremo organo decisionale nominato Circolo interno di Italia. Altro organo fondamentale è quello del consiglio dei Primi, istituzione che raccoglie le istanze del Circolo Interno mettendole in pratica ed è composto dal Primus invictus rappresentante di ogni dominio riconosciuto. Fattualmente dovrebbe vigere una sorta di contrapposizione tra i differenti casati e nello specifico la contrapposizione dovrebbe essere evidenziata tra Da Romano e Marinus da un lato, avversi rispetto a Borbone e Corona d'oro. Nel quadro della divisione territoriale Italiana, i Casati hanno pattuito che per ogni dominio vi possa essere uno e un solo ambasciatore in rappresentanza di ognuna delle Dinastie non reggenti.



Requiem

Concept di fazione

Esponente del Casato della Corona D'oro: *(Cit.) "la Tua ignoranza della attuale situazione politica è patetica. Tale modernità da parte tua è semplicemente inaccettabile."*

Dominatore e Borioso. L'appartenenza al Casato gli concede enormi poteri, lui non fa null'altro che sfruttarli per manifestare la sua presunta superiorità al fine di accumulare altro blasone.

Esponente del Casato Da Romano: *(Cit.) "Si... potremo fare anche come Voi suggerite. O potremo semplicemente schiacciarli come la feccia plebea quale essi sono."*

Fermo e aggressivo. Così come nel Requiem egualmente nella politica tale vampiro impone la sua forza con ogni mezzo. Laddove necessario anche con la forza certamente.

Esponente del Casato Borbone: *(Cit.) "Non necessitiamo che ce lo ricordiate Vostra altissima Eminenza, Il Casato Borbone ha da sempre a cuore i giusti consigli dei santificati. Parleremo di persona con il Domitor."* Elegante e manipolatore. Non vi sono fratelli che reggano ad un confronto di opinioni con tale esperto della melliflua arte della parola, i santificati non fanno eccezione a tale regola. Solo uno strumento come un altro.

Esponente del Casato Marinus: *(Cit.) : "sappiate accettare il Nostro consiglio. Non a caso siamo rappresentante di un antichissimo e nobile Casato Dinastico"*

Lungimirante e calcolatore. Tale fratello ha acquisito una così ampia esperienza nelle politiche dei Vampiri che pochi sono alla sua altezza. Ancor meno coloro che non riesca a mettere alle corde giovandosi della sua somma conoscenza.

Ruoli nel Requiem e Titoli

Esistono numerosi titoli entro l'invictus, qui ne vengono presentati alcuni tra i più comuni:

Arconte: Braccio armato della congrega entro uno specifico dominio

Au Pair: Specialista nell'impartire l'addestramento elementare ai neonati

Cavaliere: soldato legato da un giuramento ad un ordine cavalleresco

Commissionario: Esperto gestore delle ricchezze e dell'influenza sui mortali entro il dominio

Iudex: giudice professionista con la autorità di dirimere le controversie cittadine entro la congrega stessa.

Librettista: conoscitore professionista di arti o intrattenimenti.

Mastro: esperto riconosciuto e istruttore in qualunque campo di studio a capo di una corporazione

Notaio: Testimone professionista alla dichiarazione e alla redazione dei giuramenti formali.

Oratore: Specialista in questioni di galateo e diplomazia

Soldato: guerriero professionista non votato ad un ordine cavalleresco.

Sovrintendente: Fratello preposto alla preservazione di manufatti preziosi o che si sia assunto la responsabilità di vegliare sul torpore di un aziano vampiro.

Tutti i Diritti Riservati

CAMARILLA
ITALIA

IL CIRCOLO DELLA MEGERA

Sinistri Vampiri che alla luce del Plenilunio celebrano cupi riti primigeni ricordando i fasti che furono e la Grandezza di colei che venerano: La Megera, incarnazione di ogni divinità o essere superno che possa con la Sua grandezza favorire i suoi figli non morti. Colei che tutto può un

principio creatore, una Madre di Tutti i Mostri... che abbia il volto lunare di una casta fanciulla, la piena bellezza di una Venere, la saggezza antica di una creatura vecchia come la notte. E gli "accoliti" così come sono chiamati gli appartenenti a tale congrega sono l'unico tramite. Un tramite e nel contempo un fine poiché, per il Circolo della Megera i vampiri stessi sono figli della vita e della morte: essendo nati mortali, hanno conosciuto la vita, ma una volta abbracciati essi non possono conoscere la morte. Il Requiem è per loro uno stato intermedio, durante il quale mettersi costantemente alla prova, conoscere il dolore della privazione, del sacrificio, che in ciascuna particolare devozione assumono diversi significati ritualistici. Il Circolo professa il potere di creare e di influenzare la materia sia mediante i Riti comuni sia con il semplice Utilizzo del Cruac, l'oscura conoscenza di usi Arcani propria solo ai membri della congrega. Gli Accoliti professano una origine naturale del vampiro, dal ventre oscuro della Madre Terra stessa, in cui i mortali avevano timore di addentrarsi, a cui i mortali offrivano sacrifici propiziatori: nati dal sangue sacro ma impuro delle offerte. Essi rifiutano il concetto vampirico di penitenza, pur accogliendo l'idea che la sofferenza e le difficoltà portino all'Illuminazione. I vampiri di questa congrega sanno che sebbene il loro stato li mantenga eternamente sospesi tra la vita e la morte, il vero potere risiede nella creazione. Un potere che i vampiri devono riconquistare attraverso il sangue e il sacrificio, seguendo un percorso che spesso li allontana dal concetto mortale di umanità. Per ciò che concerne l'organizzazione dei Circoli nei differenti domini essi usualmente non presentano gerarchie tra gli accoliti locali, ma riconoscono nella figura del Gerofante una guida per il coro territoriale. E' proprio il Gerofante, solitamente, il più saggio tra gli accoliti del dominio, che traccia l'indirizzo religioso del culto, stabilendo a quale divinità o spirito rivolgere la propria ricerca di illuminazione e facendo sì che l'insieme di credenze portate da tutti gli Accoliti si amalgamino nel tempo, creando qualcosa di sempre nuovo ma mantenendo la coerenza fondamentale dei propri principi. Il Gerofante tramanda il Cruac a coloro che si siano dimostrati degni della sua fiducia e dei suoi insegnamenti. Questo individuo è incaricato di richiamare gli Accoliti durante le adunanze, guidare i riti e rituali del suo ordine, presiedere alla Liturgia. E' lui che sovrintende all'introduzione di nuovi membri del culto, e gli altri membri possono farlo solo se lui è al corrente e ha espresso il suo benessere.

Fazioni

Negli Ultimi periodi le scissioni tra i diversi culti, ognuno enfatizzante differente caratterizzazione della madre attraverso la venerazione di molteplici entità superne, si sono andate via via rafforzando, polverizzando la penisola in una miriade di ritualità differenti ognuna afferente ad una diversa concezione della Megera, alla venerazione di particolari entità e caratterizzata da peculiarità sempre più specifiche. Ma qualcosa pare essere in cambiamento, una forza misteriosa, antica e potente, ha toccato diversi accoliti palesando un progetto comune di rinascita e unione dei Culti. Che stia per cominciare un'era di rinascita per l'antica congrega?



Concept di Fazione

Sincretista: *(Cit) "Fino a quando saremo divisi tra gli dei rimarremo divisi anche tra noi, quello che dobbiamo creare prima dell'ascesa è unità di pensiero, l'unica madre veglia su tutti noi, mettetelo in testa".*

Egli ha veduto la via, la madre gli ha indicato la vera strada, unificare i culti per dare unità e vigore al Circolo, questo il suo scopo.

Cultista locale: *(Cit) "Unificare? Non ne vedo il senso... io conosco i precetti della madre, io ho visto nei miei incubi la forza di una delle sue forme, ed è tale forma che non tradirò. Non è questo che ci aiuterà a risorgere"*

Legato alle tradizioni del proprio culto locale segue in maniera cieca i costumi e le ritualità che da sempre ne hanno formato l'identità entro il circolo stesso e il coro di cui fa parte.

Ruoli nel Requiem

Gerofante del Dominio

(Cit): "Seguite la mia voce, questo desidera la madre, prestate orecchio e la creazione sarà completa"

Guida degli altri Accoliti entro il proprio dominio, mira a rendere forte e coeso il Circolo nella sua interezza. La sua conoscenza e le sue abilità lo aiutano grandemente in tale fondamentale compito.

Consigliera

(Cit): "Sapete, è questo ciò che conta: ascoltatevi, e godrete di un fato benevolo"

Con decenni di duro lavoro, dimostrandosi degna di fiducia ma mai più brillante di colui a cui sussurrava i suoi consigli, la Consigliera è giunta a detenere un ruolo ambito, nell'ombra ed alla destra di un principe o di un potente, accontentandosi di manovrarlo cautamente per i suoi scopi.

Politico

(Cit): "al momento non possiamo fare altro che acconsentire, mi impegnerò affinché in futuro il Circolo non debba mai più umiliarsi, ma evitate i colpi di testa, lasciate fare a me"

Abile nel compromesso, capace nel cogliere i punti di debolezza nelle altrui strategie tale fratello è conscio della delicata pozione politica del Circolo entro il proprio dominio e sa anche che molto sarà il lavoro da compiere perché essa migliori. Ci vuole solo pazienza e buon tempismo.

Fondamentalista

(Cit): "blasfemia? Ritira immediatamente quello che hai detto altrimenti presto la tua lingua toccherà il terreno, staccata dal resto del corpo"

Cieco nelle sue convinzioni ha un ruolo estremamente delicato da far intuire. Non è importante per lui chi comandi o chi creda di farlo, gli accoliti hanno un proprio ruolo e legittime convinzioni. Guai a chi le mette in dubbio.



La Lancea Sanctum

I Predatori di Dio. I Santificati sono convinti che la natura stessa del Vampiro derivi dalla volontà di Dio di imporre alla società mortale un simbolo. Nella sua grandezza Dio ha maledetto Longino, ha affidato lui la missione di ricordare ai mortali ciò che accade nell'allontanarsi dalla Sua grazia. I vampiri di tale congrega accettano pertanto la loro natura di esseri della notte come una missione imposta dall'Altissimo. Devono, mediante il terrore, mondare i peccati loro e delle loro vittime mortali lasciando pertanto che queste si allontanino dalla corruzione dello spirito. Per far così ogni vampiro deve accettare il suo ruolo, non dovrà essere malvagio con i mortali oltre il dovuto, dovrà colpire preferibilmente i peccatori per dimostrare loro la cecità della loro esistenza. Altrettanto chiaro è che i vampiri sono predatori di mortali e dunque non devono mischiarsi con gli stessi, non devono provare alcuna passione morbosa verso ciò che i vivi rappresentano, devono essere semplicemente Lupi tra pecore. Per meglio render evidenti ai Dannati la loro natura Dio li ha resi deboli al fuoco e alla luce solare, giuste metafore della gloria dell'Altissimo che sono precluse ai Vampiri. Persino il rito di abbracciare un nuovo vampiro è considerato peccato per i santificati. Privare un vivente della propria anima e condannarlo alla dannazione eterna è un atto che va porto con eccezionale attenzione, solo quando si è certi che questo sia previsto dal progetto Divino.

Il vangelo di Longino, testo sacro della Lancea Sanctum, dona dunque la consapevolezza di essere portatori di quella grandezza che si oppone alla rassegnazione circa la propria dannazione, la destinazione ad un fedele servizio nella speranza di poter trovare un ruolo all'interno del disegno di Dio. Molto spesso la parola di Longino non si ferma alla sola evangelizzazione ma permea ogni passo del Requiem, tanto nell'aderenza quanto nell'opposizione. I santificati sono spesso, in quanto illuminati circa il progetto divino i pastori degli altri fratelli e mantenere un tal importante ruolo di guida nel Requiem esige certamente una ferrea gerarchia entro l'ordine da qui la formazione di numerosi Uffici in grado di gestire ogni evenienza nei differenti domini italiani. Tra questi l'ufficio Episcopale, l'insieme dei vescovi delle differenti città, prima guida politica della lancea, l'ufficio crociato, responsabile della sicurezza e garante della forza della congrega stessa, l'ufficio Teologico Ufficio teologico sede dei dotti e dei teologi della Lancea Sanctum ed ha il compito di dirimere questioni di interpretazione del dogma, e fornire indicazioni sul testamento definendo eresie e canoni e in fine l'ufficio Inquisitoriale presieduto da coloro i quali devono preservare i dannati dall'eresia, indagando e processando eventuali blasfemi. Ulteriore divisione tra i santificati è quella che scinde i ruoli laici da quelli legati alla univocità della missione di coloro che si immergono completamente nei misteri e prestano voti.

Fazioni

Fondamentalmente la lancea dopo il termine dell'eresia icariana è sempre stata unita. Tuttavia allo stato delle cose è evidente che il contrasto tra alcuni modi di interpretare la maledizione inflitta da Longino abbia generato contrasti molto spesso anche palesi all'esterno. Tale contrapposizione vede dunque coinvolti i fedeli "monacali" da un lato e quelli con maggiori tendenze politiche dall'altro. I monacali difatti, spesso santificati molto intransigenti, professano il dovere a seguire pedissequamente i dogmi del Catechismo sanguigno e del Vangelo di Longino senza curarsi delle questioni temporali che affidano usualmente a membri laici o delegano ad altre congreghe. La componente politica al contrario, pur seguendo anch'essa i dogmi che guidano ogni santificato, è nel contempo anche promotore fortissima dell'idea che la preminenza della congrega entro



gli ordini di potere temporale sia necessaria e da perseguire al fine di rendere maggiormente possibile la realizzazione del progetto divino in sé. Lasciare tale potere in mano a chiunque altro sarebbe ingenuo e lesivo per l'ordine stesso.

Concept di Fazione

Monacale zelota :

(Cit): "Io sono il mostro sacro di dio, divoratore dell'umanità"

Preso, indottrinato, reso uno strumento della Congrega. Tutto quel che si era da mortali non conta più adesso che la nuova filosofia conduce ogni azione: servire il proprio Vescovo, vigilare sul rispetto dei precetti e farsi portatore dell'unica verità di fede.

Ecclesiastico Politicante:

(Cit): "Ovviamente non sto dicendo di lasciare in secondo piano la dottrina, ma di evitare di compiere idiozie. In che modo l'essere fedeli difatti è d'ostacolo all'abilità politica?"

Sul soglio vescovile si è sotto l'attenzione e il potenziale giudizio di tutti, ma questo non causa sconforto come le visioni di coloro che vorrebbero vedere un Vescovo occuparsi solo degli Apostolica o delle questioni di fede. E' bene che comprendano che se si è in grado di rispondere a più istanze, per il bene di tutti, è bene non andarsi a limitare la propria opera solo a vaneggianti sermoni privi di senso per i più. La lancea ha bisogno di compromesso per non essere schiacciata.

Ruoli nel Requiem

Inquisitore addestrato

(Cit): "In realtà andando a leggere fra le righe state praticando un'ammissione di colpa"

Unto Inquisitore il potere in proprio possesso è potenzialmente limitato solo dalle proprie capacità e dal sapersi rendere o sufficientemente temibile o sufficientemente utile alle diocesi.

Laico Servile

(Cit): "le parole dell' Arcivescovo non si discutono, egli è il primo predatore del dominio. Dubito fortemente siate alla sua altezza, dunque... fate come ha ordinato."

Occuparsi di ogni questione che non sia inerente al dogma ed alle sue interpretazioni per rafforzare la congrega e garantirne la preminenza entro il dominio, potrebbe sembrare difficoltoso, ma anche questa può considerarsi una "missione".

Giovane crociato

(Cit): "Io sono l'arma della fede"

Una volta unto Crociato, si deve dimostrare di essere in grado di sostenere il proprio ruolo adempiendo ai compiti affidati e non mostrando timore facendo del proprio convincimento il primo scudo. Una volta addestrato, si è un'arma ma anche un capace investigatore, tutto ciò che il vescovo esiga è verbo, il crociato è solo un ulteriore strumento divino.

IL MOVIMENTO CARTHIANO

Il Movimento è una delle congreghe di più recente nascita.

A guidare tutte le filosofie carthiane c'è un unico principio: il Cambiamento. Questo pensiero è da intendersi sia interiormente che esteriormente. Per un Carthiano cambiare significa inevitabilmente migliorare la società vampirica, da sempre legata a sterili e dannosi immobilismi atti a mantenere uno status quo ad esclusivo vantaggio degli anziani tiranni. Per questo motivo il Movimento ha sempre attratto le attenzioni dei giovani neonati che in tal modo possono avere la possibilità di riscattarsi dalla loro condizione quasi servile, mentre i Fratelli carthiani secolari hanno fatto della lotta e della continua rivoluzione una filosofia di vita. Nessun cambiamento, però, può essere attuato senza consenso. Il detto "Potere al Popolo" è principio importante quanto quello del cambiamento.

Altro obbiettivo fondante del Movimento Carthiano è elevare la propria voce al di sopra del fastidioso ronzio della massa, esprimendo la volontà di cambiamento di una società eccessivamente stagnante come quella dei fratelli. Ben più spesso di quanto si possa pensare, questo risultato si raggiunge con la violenza dell'impatto dei nuovi ideali rivoluzionari, fino al punto di rendere chiara la necessità del cambiamento. Questo non si attua, se non in rari casi storicizzati, con singoli atti di ribellione ma con un più generico focolaio diffuso che ponga in scacco i governi locali: accettare una svolta, o altrimenti sottomettersi alla congenita instabilità di cui sono pregni nei propri sistemi desueti.

Il cambiamento che propugnano non è un mero progresso materiale o intellettuale nell'oltrepassare una determinata soglia, ma una modifica ben più radicale dello stesso approccio alla politica. Si pone necessario sapersi adeguare ai rapidi cambiamenti del mondo, assecondandoli o comunque seguendone il corso, e mai ignorarli o ancor peggio porsi in un arrocco. La stessa organizzazione della Congrega diventa flessibile e permette avvicendamenti anche all'interno della catena di comando: per quanto ciò abbia portato a fenomeni di anarchia o tendenze scissioniste, è un problema generalmente accettato in quanto congenito nel sistema; per alcuni, "il minor male".

La congrega in sé è organizzata attualmente così come segue: All'apice vi è il Direttorio il quale compone la principale struttura politica del Movimento. Composto da tre membri eletti dai carthiani italiani, ha il compito di organizzare e dirigere la politica della Congrega con la definizione di progetti, strategie e collaborazioni anche militari. Scopo primario è la tutela e il rafforzamento della Legge del Movimento Carthiano tramite il suo continuo adattamento e la preservazione dei suoi principi essenziali.

Vi sono poi i Mirmidoni, null'altro che giudici dell'intero movimento sul suolo della penisola nominati all'unanimità dalla popolazione carthiana all'interno di un dominio. Sono chiamati ad emettere sentenze per i crimini interni, a garantire la tutela della Legge Carthiana e soprattutto a consigliare la giusta linea di condotta da attuare. Le Brigate, ancora, sono null'altro che un gruppo militare operativo soggetto al potere del Direttorio, una sorta di braccio armato che muove laddove la situazione sia maggiormente critica o si necessiti di un intervento fattivo. Vi sono dunque i Prefetti, questi devono essere nominati laddove, in un dominio, siano presenti due o più carthiani. Ruolo del Prefetto è l'organizzazione della Congrega nel singolo dominio e la partecipazione ai Congressi e ai lavori del Direttorio, di cui diventa referente ufficiale entro la città di stanziamento.

Fazioni

Il movimento Carthiano ha sempre manifestato una salda unione interna. Gli ideali ai quali fa riferimento difficilmente evidenziano situazioni di crisi tali da condurre alla formazioni di correnti opposte tanto da palesare un conflitto. Tuttavia, di recente, alcuni avvenimenti burrascosi hanno generato il crearsi di alcune "idee di azione" tra loro ben distanti. Che sia un semplice confronto o profonda spaccatura questo non è noto, ma innegabile è che, per lo meno all'esterno, il movimento si palesi tutt'ora compatto e saldo nei propri convincimenti e fini. Quanto ai modi...

Concept di Fazione

Filosofo del Cambiamento

(Cit): "Quello che dobbiamo fare è far comprendere che nulla è stasi, che ogni regime è male, che ciascuna cosa ha un inizio, uno sviluppo ed una fine, quando avranno compreso questo saranno Carthiani."

Fare in modo che le idee del Movimento si divulgino nella loro completezza, divengano note e pertanto seguite. Questo è il compito di ogni fratello del Movimento. Potrebbe non essere semplice, ma non vi è altro che sia tanto importante da portare a termine.

Ruolo nel Requiem

Ambasciatore

(Cit): "E' un piacere incontrarvi. Finalmente potremo definire meglio alcuni punti nevralgici"

Ha ricevuto il compito di intrecciare rapporti diplomatici in un domini non Carthiano, insignito di un compito spesso volte difficile. Solitamente preferisce lavorare da solo, o altrimenti con una ristretta cerchia di compagni con funzioni accessorie, e tende a burocratizzare le questioni che sono sottoposte alla sua attenzione. Cura personalmente la redazione di rapporti dettagliati al Direttorio: ovviamente è bene che il punto di vista sulla situazione sia il suo. Sempre.

Informatore



(Cit): "Ci vediamo a mezzogiorno. Sì, per pranzo. Prenota al solito posto ma niente dolci"

Di solito è un fratello in incognito che si avvale di una copertura estereamente curata, a volte per mettersi all'interno delle altre Congreghe o sfruttare posizioni vantaggiose. Tratto fondamentale se non maniacale è il modo di badare alla propria sicurezza, spesso anche sfruttando codici o diffondendo false piste per sventare azioni di controspionaggio. Cosa lo abbia portato a fare questo può essere tanto una personale ambizione quanto la volontà di perseguire fino in fondo un ideale.

Politico Moderato

(Cit): "non possiamo rischiare di inimicarci anche il secondo Stato. Ribadisco, fate che sia io a portare avanti le trattative e la crisi rientrerà immediatamente."

Fine conoscitore dei metodi della politica teorizza, a buon diritto, che la guerra meglio vinta è quella che si sia riusciti ad evitare. Il vantaggio sulle altre congreghe sta nell'adattamento. Sorprenderli in futuro e dunque giovarsene non sarà difficile, sempre che qualche scalmanato del movimento non faccia colpi di testa rovinando tutto il suo lavoro.



Rivoluzionario estremista

(Cit): " se volete sapere come la penso, ebbene: dovremo andare lì e fare vedere loro con chi hanno a che fare, tanto non capiranno mai con le buone. Questo è quello che farò, che mi appoggiate o meno"

Anarchico in vita , incontrollabile nella non morte. Questo fratello fa fatica a comprendere come si possa sperare di far ragionare chi ha fatto obiettivo della propria esistenza il mantenimento perpetuo dello status quo. Ci vuole una bella scossa. Lui esiste per questo genere di cose.

Tutti i Diritti Riservati

**CAMARILLA
ITALIA**



L'ORDO DRACUL

L'Ordo Dracul o anche Ordine del Drago è una delle più recenti congreghe di dannati, assieme al Movimento Carthiano. Le sue origini si perdono nel mito di Dracula ma l'inizio della sua diffusione come fazione organizzata ha luogo fra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo. L'Ordo Dracul è una loggia massonica che, ufficialmente, si pone l'obiettivo spirituale e materiale di perseguire la trascendenza dalla condizione vampirica. L'Ordine del Drago può essere dunque descritto come una sorta di massoneria dei vampiri, impegnata in progetti di rinnovamento individuale per i suoi componenti e collettivo in tutta la società dei dannati. Tale rinnovamento è rappresentato dalla Grande opera dei Dragoni, ovvero l'apprendimento delle Spire del Drago, sinistre capacità che tale congrega dimostra di padroneggiare verso la trascendenza dello stato vampirico. Per i più abili dunque tra i Dragoni la bestia che cova entro ogni fratello, le ancestrali paure del fuoco e della luce solare, l'immobilità della carne morta e ben altri sono semplicemente ostacoli temporanei da superare verso una ben più ampia concezione dell'esistenza.

La quintessenza della filosofia dei dragoni moderni è questa: esiste un piano cosmico che può essere conosciuto e quindi superato. I cicli, le ricorrenze, le leggi della natura visibile e invisibile, sono quindi tutti motivi di interesse per i dragoni. L'osservazione maniacale del mondo, della società dei Fratelli, della propria esistenza è procedura fondamentale dunque per l'ascensione e il mutamento.

La natura prettamente gerarchica della congrega rende necessario sia chiara la sua stessa organizzazione interna. Al vertice della Congrega vi è l'Ipsimus, che incarna il maestro spirituale Vlad III stesso. Sotto di lui i tre sottordini dell'Ascia, della Luce Morente e dei Misteri. L'Ascia, che si preoccupa della difesa dell'ordine, è coordinata da chi occupa il ruolo/carica di Dragone Nascente, cioè di secondo in comando su tutti i dragoni legati da questo giuramento. Sotto di lui vi sono i comandanti deputati al coordinamento di nuclei operativi territoriali, che costituiscono unitamente il suo alto comando. Sotto ai comandanti, il cui titolo è generalmente temporaneo, vi sono i giurati senza comando, che possono avere il grado di Cavalieri o di Scudieri.

La Luce Morente è il sottordine adibito alla organizzare gli studi e ad esprimere giudizi in caso di controversie interne all'Ordo Dracul. La sua struttura decisionale è il Collegio del Crepuscolo, che è formato da tutti i maestri di questo sottordine e presieduto dal Prorettore e dal Giudice. I maestri hanno poca autonomia in quanto sono tenuti ad indirizzare lo studio dell'Ordine del Drago sotto mandato del collegio. I loro apprendisti li assistono nella ricerca, nell'organizzazione degli studi e nei processi. I liberi muratori, sono apprendisti emancipati dai maestri, che possono perseguire i propri studi indipendentemente e che occasionalmente possono emettere giudizi per risolvere situazioni di conflitto.

L'ordine dei Misteri ha invece la funzione di stabilire le linee di condotta valide per tutti i Dragoni. La sua struttura cardine è il Parlamento, composto da sette Oracoli e presieduto dal Parlamentare (o Presidente). Ogni oracolo è assistito da un certo numero di veggenti, che svolgono missioni per loro conto o dell'intero Parlamento. Alla base della Piramide vi è l'Ordo Dracul nella sua interezza. Ogni dragone è tenuto a rispettare i *principia draconis* e, come il rito damasceno prescrive, deve massima fedeltà alla gerarchia.

Tutti i Diritti Riservati

CAMARILLA
ITALIA

Fazioni

Essendo un Ordine estremamente Gerarchico è difficile inquadrare differenti fazioni entro lo stesso. Il drago è uno ed Unico. Questo è quello che si conosce in genere. Vi sono tuttavia voci che accennano ad una non ben precisata lotta intestina entro la congrega stessa. Un conflitto che finirà, dicono alcuni, per coinvolgere tutti i dragoni del regno e non solo loro. Chiaramente pochi o nessuno ne sa maggiormente, la segretezza dei dragoni circa i loro affari è proverbiale. Per il momento almeno...

Concept di Fazione

Filosofo dell'Evoluzione

(Cit) : "La Grande Opera prima di tutto. Sappiate pazientare, osservare, analizzare e cogliere quello che vi servirà per realizzare il Nostro progetto. E siate pronti a tutto per renderlo effettivo"

Questo Fratello segue fedelmente i propositi della congrega. Per lui ha importanza eccezionale superare i limiti stessi della condizione Vampirica così come il fondatore ha impartito.

Ruolo nel Requiem

Votato dell'Ascia: *(Cit) "obbedisco... comandante"*

Fedete, silenzioso, concentrato sul proprio obiettivo. Gli ordini non sono in discussione per i votati dell'Ascia. Questo è quello che gli hanno insegnato. Fallire non è concesso.

Votato della Luce Morente: *(Cit) "lascio a voi questi affari. La mia opera è un'altra. Fate quello che ritenete opportuno. Io osserverò."*

Sei interessato alla crescita spirituale mediante la conoscenza. Il tuo percorso solipsistico si sposa con l'organizzazione della congrega, così come favoriti sono gli obiettivi che vuoi raggiungere. Non ti interessano troppo i fatti della mondanità: è ciò che c'è dietro al velo di Maya ad interessarti. Vuoi strappare il sudario dell'illusione dallo scheletro della realtà e farlo tuo. La dannazione ti offre una prospettiva privilegiata e limitata allo stesso tempo. L'Ordo Dracul ti offre la possibilità di superare questi limiti e concentrarti sui vantaggi di questa tua natura.

Votato dei Misteri:

(Cit) "Questo è quanto ordinato ... l'Oracolo è stato cristallino nella sua esposizione ... parlerò io con la succube, questa questione non deve più interessarvi"

Osservare e dirigere il mutamento e l'evoluzione della propria condizione è la Grande Opera di ogni Dragone. Osservare e dirigere il mutamento e l'evoluzione delle posizioni del Reggente invincibile del Dominio, grazie ad un abile "consiglio" porto al momento giusto e con il giusto tono è altresì interessante e indubbiamente saperlo fare bene porterà solo giovamento.

Daeva

Soprannominati "Succubi" dagli altri Clan, i Daeva sono esperti nel richiamare a sé le proprie prede, che si offrono non soltanto come nutrimento, ma anche come fonte di piacere.

Sensuali e seducenti, i Daeva possono quasi riuscire a superare lo scoglio di diffidenza tipico degli altri vampiri e quando vogliono raggiungere qualcosa usano la politica come fosse uno strumento musicale finemente accordato.

Gli alleati e i compagni di cospirazioni sanno di non potersi fidare delle Succubi, eppure immancabilmente si trovano ad agire secondo i loro voleri, catturati dall'irresistibile magnetismo.

Molte succubi sono creature di sublime sensualità, attratte dalla bellezza e dal sangue in ugual misura, anche se in realtà si tratta di una passione meramente artificiale, difatti dopo anni trascorsi a cavalcare le passioni della vita e dell'estremismo, spesso tutto diviene teatrale e quel che resta è solo un animo morto, proprio come il corpo.

Per un Daeva è fondamentale cercare di cavalcare le proprie passioni, sino all'estremo delle sensazioni e del possibile, risultando spesso plateale ed inspiegabile, poiché non vi è nulla di peggio che rincorrere qualcosa che si aveva e che ora non vi è più e che forse mai vi sarà.

Come abbiamo detto, i membri di questo Clan sono attratti in modo irresistibile dalla bellezza e a volte ne fanno una vera e propria ragione di vita, divenendo artisti nelle più diversificate, e talvolta perverse, forme come il combattimento, l'abuso e quanto più la nostra mente possa sbizzarrirsi.

Tutti i vampiri conoscono i Daeva poiché irrequieti, lunatici, imprevedibili e cospiratori ed è per questo che raramente tentano di sopraffarli o ingannarli, poiché la tremenda vendetta di un Daeva è quanto di più atroce ed incalcolabile possa esserci nel mondo dei Dannati.

Le Succubi spesso abbracciano a seguito dei un'infatuazione, o almeno per una scintilla di passione, e di rado scelgono dei mortali che non siano fisicamente attraenti. Quindi, la maggior parte dei Daeva è dotata di una bellezza davvero folgorante. I membri del Clan sono inoltre all'avanguardia per quanto riguarda mode e tendenze, e tendenzialmente si presentano sempre tirati a lucido quando si muovono tra le prede per cercare di attirarle a sé.

Nel corso dei secoli è stato spontaneo per la maggior parte dei Daeva l'organizzarsi in Corti.

L'idea di Corte si è evoluta come strumento di imposizione sociale e vero e proprio beneficio per i membri di appartenenza.

Figura di spicco nel disegno delle Corti è l'Araldo di una di ciascuna di esse: carica alquanto singolare poiché non fissa né definibile in modo univoco. Un ambasciatore ha quanta più importanza quanto maggiore è il prestigio e il numero di Daeva che riesce a riunire e dunque a rappresentare. Vi può essere un ambasciatore per gli interessi di una famiglia, una pluralità di dannati che formano una regione o anche una città (solitamente il ruolo coincide con quello di Primogenito). Qualora la legittimazione dell'ambasciatore dovesse provenire dall'alto questi diverrebbe una sorte di Araldo, deputato alla cura degli interessi di un alto esponente del Clan e solitamente nell'entourage dei Consiglieri.

Fazioni

Il Sangue Daeva si è diviso nel corso dei secoli in varie correnti, vedendo da un lato *coloro che vogliono il sangue unito sotto un unico disegno*, in grado di formare un'enorme Corte capace di contrastare ogni difficoltà, diversità e problema, accentrando tutto il potere nelle mani di un'unico dannato o di un ristretto gruppo di essi (esempio di tale genere di visione sono la Magnificentissima Corte Imperiale e la Corte della Rosa e del Serpente, capeggiate rispettivamente dall'Imperatore Cremisi e da Jean Luc) con la contrapposizione, invece, dall'altro lato, di *coloro che amano essere indipendenti* e non vincolati a nessun potere centralizzato di Clan o *capi di una propria Corte minore*, sicuramente di inferiore appeal e potere rispetto ai massimi sistemi, ma di cui si è signori e sovrani.

Concept di Fazione

Primogenito indipendente

(Cit) *"Certo, io ho l'appoggio del sangue qui. Ora faccio una domanda io: a cosa mi gioverebbe il collare che graziosamente mi state proponendo?"*

C'è stato un tempo in cui era conveniente far parte delle istituzioni del Clan, ma adesso questo tempo è spirato, forse anche perchè si è conquistata una posizione di maggiore prestigio e ulteriori certezze che assicurano una maggiore tempra alla primogenitura. Ovviamente pressioni e proposte continuano ad arrivare, chiedendo affiliazioni o patti di altro genere che comunque si traducono in un assoggettamento sostanziale. E' giunto il tempo di ringraziare per l'attenzione ma rifiutare con garbo l'offerta che viene posta, fornendo se possibile motivazioni inoppugnabili.

Signore di dominio

(Cit) *"Riteniamo che sia tutto. Adesso, vogliate seguirci al Ricevimento che abbiamo predisposto per l'evento"*

Nulla è cambiato, o per meglio dire è necessario che non si parli di alcun cambiamento. L'attenzione dei più va distratta, in special modo impedendo che all'interno del dominio si inizino a diffondere voci spiacevoli, e per questo vanno indetti grandi festivi che possano intrattenere o anche far opportunamente emergere chiacchiere poco gradite che possano rilevare ospiti indesiderati o forniti di idee sovversive. Dopotutto, una posizione di un certo rilievo necessita che si compiano scelte ferme e decise.

Federato Unificatore

(Cit) : *"Non potete immaginare la grandezza dei Fasti che furono. Per sperare di divenire simili anche solo allo spettro di quello che fu il Sangue delle succubi è necessario si segua il Nostro signore"*

Le più antiche succubi si tramandano leggende su antichi daeva custodi di una grazia e di una maestà in grado di piegare qualsiasi mente ai propri voleri anche solo per capriccio. Tale fu il passato e tale sarà il futuro. Unito il sangue delle Succubi venererà trionfante il Suo Signore, chiunque egli sarà.

Ruoli nel Requiem

Cultore del duello

(Cit) "E così siamo giunti, come previsto, al punto di non ritorno"

Tutti parlano di come i doni del sangue siano preziosi, unici, e che per le Succubi sia la capacità di volgere gli animi al proprio servizio. Parole, magari di chi non è in grado di saper adottare un po' di senso pratico: padroneggiando le capacità del sangue è possibile avere la meglio nella tradizione duellistica con cui i decadenti signori della notte ancora dirimono molte questioni; approfittare di un'occasione come questa è doveroso per chi altrimenti si troverebbe a dover fare l'equivalente di un buttafuori o un soldato qualora non avesse coltivato un così peculiare interesse.

Noto mecenate

(Cit) "Il fatto che io goda di buona fama non comporta il patrocinio di ogni iniziativa"

Tutto è iniziato per caso, dalla volontà di provare qualcosa di nuovo o semplicemente promuovere un intento che si è ritenuto interessante. Questo ha prodotto un successo che presto si è defilato lasciando solo un grado di maggiore desiderio, che man mano si va a fomentare e saziare in un crescendo di intensità e frequenza sempre alla ricerca di quel qualcosa che possa placare quella che nel tempo si rivela essere, agli occhi di uno spettatore, alla pari di un'ossessione ma che ha caratteri ben più profondi ed elaborati.

Gangrel

Il Clan delle Bestie conta tra i suoi appartenenti quei Fratelli che maggiormente percepiscono forte in loro la natura feroce del Vampiro. Sicuramente, dunque, molto tempo viene trascorso da questi dannati ad esplorare il lato bestiale, rispetto ad altri Vampiri, e questo fa di loro creature di una fortissima introspezione, cosa che li rende spesso più saggi di quello che l'aspetto e i modi danno a vedere.

L'esclusivo legame che il Gangrel ha con la Bestia lo rende dotato di un'intuizione rara e di un istinto primordiale fuori dal comune. Forte è il retaggio animale e di conseguenza l'impulsività. La maggior parte dei membri del Clan non cura molto la politica del mondo dei Dannati, ma questo non vuol dire che non abbia idee precise ed obiettivi, e non è un caso che siano proprio Gangrel molte figure di spicco della civiltà vampirica, in virtù del carisma e dell'onore, tipici del clan.

Nel mondo Gangrel è fondamentale la gerarchia e i riti di passaggio sono altrettanto importanti: amputazioni, tatuaggi, patti di sangue e la pitturazione rituale del corpo, sono tutti elementi utili per indicare il rango all'interno del branco, il proprio auspicio o l'inizio di eventi di particolare importanza (un attacco, una battuta di caccia).

La battaglia inoltre per le bestie è una dura legge, non è un gioco, non è un'arte, poiché essa è selvaggia e spietata e stabilisce con infallibile precisione quali sono le gerarchie all'interno del Branco: è il più forte a comandare. Per molti Gangrel ancora la cosa più importante è l'onore, che viene tramandato da secoli tramite una rigida educazione. Chi macchia il proprio onore viene allontanato o ucciso dal Branco.

La società dei Gangrel si regola su pochi principi ma statuari:

-*I Meacan*: leggi antichissime, tramandate oralmente e forzatamente rispettate dai nuovi per mano degli Anziani del Clan;

-*Il Territorio*: per il membro di un Branco è motivo di guerra vedere il proprio Territorio violato senza permesso, specialmente se con arroganza o intenzioni poco amichevoli. La visione territoriale di un Gangrel è molto vicina a quella dei lupi e di tanti altri animali.

-*Il Giudrigildo*: quando la parola data viene a meno, quando un membro del sangue si macchia di reati contro i suoi parenti, o il suo Branco, è inevitabile giungere al Giudrigildo. E' da considerarsi il Giudrigildo l'ultima spiaggia in una contesa tra Gangrel, essendo esso diverso da un comune duello o da una classica azzuffata: in palio c'è la vita o la morte. Talvolta per umiliare lo sconfitto l'uccisione non viene concessa.

-*Le Adunanze*: spesso solo in questi casi è possibile osservare e conoscere i più grandi dannati del Sangue Gangrel. L'Adunanza è anche una delle poche eccezioni in cui sarà possibile veder radunati i Gangrel di diversi Branchi, discendenze, Alleanze e fedi.



Fazioni

Alcune nozioni utili a comprendere le Fazioni:

Il *branco* è un nucleo variabile mediamente dai 3 ai 7 dannati, che può essere nomade o fortemente territoriale ed in esso vi sono anche membri di molteplici Congreghe, che spesso fanno da mediatori tra il gruppo ed il resto della politica dei Dannati. Talvolta è concesso ai membri del branco di allontanarsi per periodi più o meno lunghi di isolamento, anche finalizzati ad un temporaneo trasferimento in domini retti da altri dannati. La *famiglia* è la versione moderna del branco. Essa si raduna in un rifugio comune, all'interno di vaste proprietà, generalmente nelle campagne, ma hanno possedimenti anche in luoghi più lontani e proprietà all'interno dei centri abitati.

Tendenzialmente per un Gangrel della Penisola vi sono varie possibilità nella non vita, ovvero entrare a far parte di un'Alleanza o svincolarsi da quest'ultima:

Le *Alleanze* sono gruppi di branchi/famiglie che si sono spartiti il territorio nazionale e ciascuna di esse è capeggiata da un "Branco/Famiglia dominante", che detta le regole e le linee da seguire. Tali Alleanze sono da vedersi come delle costellazioni di cui ogni branco/famiglia che le costituisce è una stella. La Famiglia dominante è tendenzialmente la più potente, anziana e rappresentativa del macro-territorio.

Le Alleanze della Penisola sono tre:

-L'*Alleanza della Madre* (il cui Branco dominante è quello di Madre Zilla), avente territori all'incirca compresi tra la Calabria/Puglia e l'alta Campania;

-L'*Alleanza della Strada* (il cui Branco dominante è quello di Pontecorvo), avente territori all'incirca compresi tra la fine della Campania e la provincia di Bologna;

-L'*Alleanza dei Territori* (la cui Famiglia dominante è quella dei Da Romano), avente territori all'incirca compresi tra la fine della provincia di Bologna ed i confini dell'Italia a Nord.

FAQ: cosa sono i *Grifoni* ? I Grifoni sono Gangrel selezionati dalla Famiglia Da Romano, che diventano il corpo armato dell'omonimo Casato Dinastico Invictus. Essi, dunque, non coincidono con i membri dell'Alleanza dei Territori.

Lo *svincolo dalle Alleanze* può giungere o tramite la *formazione di un branco/famiglia autonomo*, purché rispetti le regole di "convivenza" poste dall'Alleanza del territorio entro il quale si muove, sebbene sia chiaro che non faccia parte di quest'ultima, o con la via dell'indipendenza più pura. Per *veri e propri indipendenti*, si intende generalmente riferirsi a quei selvaggi che non hanno un branco o una famiglia, che svolgono una esistenza o solitaria o all'interno di coterie che non si basano sul sangue: si tratta per lo più di dannati solitari o che hanno trovato all'interno delle Congreghe una dimensione esistenziale propria.

Concept di Fazione

Aspirante capo

(Cit) "prima o poi arriverà il mio fottuto turno"

Il capo ti dice che sei il migliore. A quanti altri lo dice? Sei stufo. Lui ha fatto il suo tempo: è ora di farlo fuori; solo qualche altra notte e poi di nuovo il branco splenderà tra gli altri dell'Alleanza.

La bestia solitaria

(Cit) "ululate alla luna e fate quello che volete, io sono autonomo e ne vado fiero!"

Non ti interessano i branchi o le famiglie. Non hai bisogno di un nugolo di animali attorno a te: la bestia che è in te ti parla ogni notte. Hai scelto di seguire una Congrega fra quelle che si contendono il predominio fra i dannati: l'organizzazione è ciò che differenzia il fallimento dal successo.

Ruolo nel Requiem

Segugio

(Cit) "Ho annusato l'aria ed ho sentito qualcosa che non andava. Abbiamo un ficcanaso da qualche parte qui vicino Capo"

Colui che controlla la sicurezza del Territorio e si fa garante di intercettare qualsiasi visitatore indesiderato. I Suoi occhi e sensi ferili sono un campanello di allarme che mai nessuno desidererebbe allertare.

Mastino della Guerra

(Cit) "Ho visto sangue e morti e orrori in vita. Ora li rivedo da morto. Fa strano alcune volte, ma a lungo andare ti ci abitui"

Abbracciato per le sue doti di combattente svolge esattamente il medesimo ruolo che compiva da mortale ora come figlio della notte. La cosa non gli dispiace fino a quando la paga è buona e non ci sia nulla di più esaltante da fare. Ammesso che esista.

MEKHET

In molti definiscono i Mekhet come il clan dell'oscurità. Oscurità sotto molti punti di vista: per la loro enigmatica storia, per la misteriosa e complicata segmentazione in linee di sangue e famiglie, per i loro interessi volti sovente all'esoterismo e all'intrigo, e infine per la loro istintiva affinità con le tenebre. La paura della luce si riflette anche come propensione all'intrigo, del quale i Mekhet, essendo maestri, ne hanno una paranoica paura: vedere cospirazioni ovunque significa dover essere sicuri di essere sempre un passo avanti agli altri. Ai comuni dannati apparirà che sia solo attraverso l'uso di auspex, magari banalmente mediante un uso di sensi acuti, il discrimine fra l'essere avanti o indietro non è così semplice: un Mekhet ha la sua forza nella riflettere su ogni probabilità, sulla valutazione di ogni conseguenza di ogni azione sua e degli altri.

Il Clan Mekhet si distribuisce in maniera piuttosto uniforme fra le varie congreghe, e similmente le Ombre appaiono in genere equivalenti quanto abitudini, comportamenti ed attitudini, nonostante differenze ideologiche o culturali: poche parole, determinazione, preferenza del retroscena alla ribalta. Di tutti i Clan, i Mekhet sono forse quello meno uniforme nel modo in cui appare agli altri sia per vestiario che per modi di porsi.

Il Clan è molto organizzato, secondo solo al clan Ventrue, sebbene a differenza di questo goda di una effettiva comunità di intenti distribuita nella propria rete capillare. Per esprimere questa differenza, a volte si dice che "i Mekhet sono un alveare, i Ventrue un ministero" per sottolineare una gearchizzazione dei Mekhet meno formale e più "naturale" ed efficace.

Nell'organizzazione dell'alveare di cui sopra, gioca un ruolo fondamentale la *Famiglia*: mai Clan come i Mekhet ha strutturato tutta la sua gestione, pianificazione ed orchestrazione della Danza Macabra sulla suddivisione di compiti tra Famiglie di Dannati. I Vampiri che entrano a far parte di una Famiglia ricevono un nuovo cognome nella non-vita, così divenendo una vera e propria cellula di un nuovo nucleo familiare. Le principali famiglie sono quelle che rientrano nel *Conclave delle Ombre* (vedi di seguito).

L'*affiliazione* è quella pratica per la quale un Mekhet viene protetto da una famiglia del conclave, divenendone un agente. Per affiliazione si intende anche una vicinanza di una delle famiglie minori ad una maggiore, sempre secondo il medesimo principio di protezione in cambio di servizi.

Il *Priscus* del clan Mekhet assume nella maggior parte dei casi una vera e propria connotazione di Agente del Conclave e ad esso è asservito. Si preferisce dunque che il Priscus non sia allineato ad alcuna congrega, se pur la storia riporta di Prisci ben abili a condurre il volere delle ombre del Dominio anche ammettendo una loro appartenenza ad una congrega.

Fazioni

Ogni mekhet anela di far parte del Conclave delle ombre. Esso è l'insieme dei dodici Casati/Famiglie e svolge funzioni di indirizzo mediante scambi epistolari ed emissari dell'intero Clan.

Ogni famiglia ha una voce in capitolo entro il conclave. Ad ogni modo, l'ultima parola spetta sempre ai Casati Maggiori. Dietro a questa minima formalità ipocrita, ci sono poi i poteri di fatto, le pressioni che ciascuna famiglia pone e soprattutto i giochi di potere fra i primi tre casati. Ogni famiglia elegge poi spesso delle Voci fra i suoi affiliati, che vicariano il ruolo di pater familias in un dato dominio. Il fatto che possano esistere un totale di dodici famiglie, di cui tre maggiori ha un senso preciso e si perde nei secoli...

Le dodici Famiglie del Conclave sono: Marinus, Crisafi, Sangiovanni, Amistani, Del Drago, Borgia, Compositia, Crobu, Magnus, Massimo, Trivulzio, Zummo.

Tre vengono dette "Maggiori":

-i Marinus, da tempo immemore investiti del compito di gestire e raccogliere informazioni a riguardo del Primo Stato (l'Invictus);

-I Sangiovanni, da tempo immemore investiti del compito di gestire e raccogliere informazioni a riguardo del Secondo Stato (la Lancea Sanctum);

-I Crisafi, da tempo immemore investiti del compito di gestire e raccogliere informazioni a riguardo del Terzo Stato (Ordo Dracul, Megera, Movimento Carthiano, Indipendenti);

Ovviamente è palese a tutti che le Famiglie non sono assolutamente in competizione tra loro e che, anzi, cercano di cooperare il più possibile per il bene del Conclave, conscie che ogni singolo incarico è tale solo per un criterio di divisione di compiti nel modo più efficiente possibile e non per creare spaccature o ancor peggio discriminazioni. Ciascuna delle Famiglie Minori lavora sotto la guida di una delle Maggiori, per ottimizzare ulteriormente il lavoro, e ad essa si dice affiliata. Tuttavia vi sono altre voci imponenti nel sangue delle ombre, voci che echeggiano forti di un antichità grandiosa la quale, si dice, conduca e indirizzi il conclave stesso da secoli. Esponenti di tali assolute volontà sono gli Executores.

Altri Mekhet hanno, invece, una visione completamente diversa da quelli sopra elencati, *ritenendo superflua ed accentratrice la mentalità del Conclave*. I Mekhet di questo tipo sono totalmente svincolati ai discorsi fitti ed intricati tra Famiglie e tentano di seguire il proprio Requiem nel modo più efficiente e proficuo possibile per un personalissimo tornaconto o della Congrega a cui appartengono.

Concept di Fazione

Affiliato ad una Famiglia

(Cit) : *"e d'altro canto questa affiliazione alla Famiglia ci porterà solo giovamento. Da soli le nostre capacità sono limitate. Assieme saremo incredibilmente avvantaggiati."*

Il conclave ordina e lui indirizza le altre ombre verso gli interessi della propria famiglia. Nel contempo utilizza il potere della famiglia per rendere il conclave e il sangue delle ombre più forte. E' solo un vantaggiosissimo circolo virtuoso. Nulla di più semplice.

Indipendente

(Cit): *"Capisco quello che volete dire, ma io curo i miei interessi da SOLO"*

Tale Fratello non ama che i suoi affari locali siano condivisi con altri. Non trova senso nel dover accomunare informazioni e quanto altro avvicinandosi agli interessi di qualsivoglia famiglia. E' sufficientemente abile anche da solo.

Ruolo nel Requiem

Mercante della Notte

(Cit): *"Non dovete neanche chiederlo. E' ovvio che la reliquia è nelle mie mani..."*

Tale Ombra ama impossessarsi di oggetti ed informazioni, facendone una vera e propria ragione di vita. Aste, mercati neri, furti, intrighi e tradimenti: il suo pane quotidiano.

Custode della Memoria

(Cit): *"Archivio 123, scaffale 245. Dovresti trovarlo lì..."*

Trascorre buona parte della sua non vita ad archiviare tutto quel che gli passa dinnanzi. E' un bibliotecario assennato, in possesso di documenti talmente antichi e a volte segreti, da esser ritenuto da alcuni un vero e proprio profeta.

Lama Nera

(Cit): *"..."*

La sua identità è segreta ai più ed è null'altro che un sicario al soldo del Clan. Come se fosse poco...

Ventruie

I Ventruie rappresentano il potere. O meglio: i Ventruie sono il potere. L'essenza stessa di quell'autorità irresistibile e schiacciante che i Fratelli, per loro natura, sono in grado d'imporre sugli uomini – e non solo. Dagli umidi castelli medievali alle algide sale riunioni delle grandi banche, dagli opulenti saloni barocchi alle raffinate ville borghesi della Belle Époque, la tradizione di comando e controllo dei Ventruie ha saputo insinuarsi in quegli strati che, per ogni era, rappresentavano i punti nevralgici in grado d'influenzare e sfruttare le masse di mortali e vampiri.

Aristocratici, determinati ed eleganti... ma anche paranoici, infidi e spietati, questi Fratelli sono la testimonianza che il potere logora in egual misura sia chi lo possiede, sia chi lo desidera. L'eternità innanzi a sé non basta a dissipare il terrore della perdita di ciò che si possiede, e la follia è un'eco che diviene sempre più chiara con il passare dei secoli. Questo i Ventruie lo sanno bene, ma in fondo che importa? Pazzo o lucido, l'importante è che il Re comandi. E se perde la ragione, tanto peggio per i sudditi.

Questo è il sangue dei Re...l'antico sangue degli Dei.

Il sangue dei re gode di una delle strutture più radicate nella società vampirica ma, nonostante si pensi che un re necessiti solo di un terra per riuscire a governarla, la mancanza di una figura cardine alla conduzione del Sangue, ha lasciato molti Ventruie a vagare nelle notti moderne alla ricerca del solo potere individuale, in molti casi, anche a discapito del clan.

Ciò nonostante, almeno formalmente il clan è organizzato secondo due tradizioni, la seconda delle quali è subentrata alla prima.

Ala Senecta o Triumvirato

Il Clan Ventruie è sempre stato governato dagli Anziani che nel corso dei secoli si sono susseguiti ciclicamente, trovando il torpore al risveglio di un altro Fratello che era dormiente e così all'infinito.

Custodi del Clan nei momenti di transizione tra un risveglio e l'altro sono stati i Monitor (vedi paragrafo successivo).

Dinastie:

1000 - 1200: Marcus

1200 - 400: Icarus (diablerizzato nel 1388); Vitiellius per diversi anni non segue l'Ala Senecta

1400 - 1600: Cassius; Vitiellius rientra nei ranghi dell'Ala Senecta e decide per il torpore

1600 - 1800: Marcus

1800 : Vitiellius non si risveglia: fine del Triumvirato e inizio dei Monitorati

Nel Clan vi sono vari Incarichi, ma il più significativo di essi è il *Monitor*:

responsabile del Clan in una macro area italiana. Non è una figura solo politica, ma soprattutto un coordinatore degli interessi convergenti del clan. I monitorati attuali sono Nord (che comprende anche la Sardegna e la Corsica), Centro e Sud (che comprende anche la Sicilia).



Fazioni

Il Clan Ventrue è *quasi totalmente unito* sotto la guida dei Monitor, in una coesione tale da far paura agli altri Clan. E' noto che i Re (come li soprannominano gli altri) sostituirebbero i Monitor, come punto totale di riferimento del Clan, qualora uno dei potentissimi Anziani del Triumvirato dovesse risvegliarsi (Cassius, Vitiellius, Marcus). Una piccola parte di Ventrue si proclama "*indipendentista*" e svincolata al potere degli Anziani e dei Monitor, tuttavia si tratta di teste isolate e tendenzialmente o assuefatte alla Congrega o nel pieno dei deliri di potere ed assolutismo.

Concept di Fazione

Federato del Clan

(Cit) "No, non crediamo che sia identico a come fu un tempo. Crediamo solo che federarsi sia la soluzione più ovvia per preparare la strada a quello che tornerà ad essere"

Federato in comune accordo con altri Re tale vampiro anela ad un potere vasto, il più possibile nei limiti dell'attuale situazione.

Quando gli antichi si risveglieranno avrà, per lo meno, una alternativa a doversi piegare incondizionatamente.

Autarca di Dominio

(Cit) "Mio è il sangue dei re. Fino a quando regnerò su queste terre sarete obbligati a sottostare ai miei voleri. O pagare con il sangue."

Signore di un Dominio specifico non desidera cedere nulla del potere che ha accumulato recentemente.

Le scelte e le decisioni in città sono figlie della sua volontà e non gli interessano affari più vasti.

Indipendentista

(Cit) "Si siamo sangue dello stesso sangue. Ma questi affari non mi interessano. Ora vado... Sua eminenza mi attende".

Distante dalla ferrea organizzazioni del Clan tale fratello anela a concentrarsi su altri affari, siano essi la congrega, lo sviluppo degli alleati mortali o i propri interessi di coterie.

Il sangue può attendere.

Per ora.



Ruolo nel Requiem

Mago dell'informatica

(Cit) *"...2:33 minuti e saprò dirvi in quale Banca prendere il denaro"*

Negli ultimi tempi con l'evoluzione informatica i fratelli del sangue dei Re non hanno potuto sottovalutare il valore di questi mezzi con i quali, con la giusta dedizione, è possibile accedere ad ogni tipo di informazione . La conoscenza è un'arma che loro sanno impugnare bene .

Edonista facoltoso

(Cit) *"non me ne frega nulla di te. Io voglio solo navigare nell'oro."*

L'avidità , la brama di potere sono caratteristiche radicate nel sangue Ventrue, ma questi fratelli mantengo fede all'idea che tra l'avere e l'essere , l'avere è l'essere .

Pubblicamente lontani dai giochi della politica , questi Re, vivono abbracciati ai loro possedimenti ed alle loro ricchezze che si sono aggiudicati nel tempo ,ma non sottovalutate la loro importanza ...

Collezionista

(Cit) *"voglio essere il numero uno. Non mi interessa sapere se e quanto spenderò, ma nessuno deve avere a casa più opere di Picasso di me."*

Ossessivamente e compulsivamente si dedicano alla scrupolosa raccolta di ogni elemento che possa completare la propria collezione... sia essa composta da reliquie , siano esse una rete di informazioni , siamo essi i brandelli delle loro vittime meticolosamente ritagliati e conservati con maniacale cura .

NOSFERATU

I Nosferatu sono sicuramente il Clan che più di tutti porta il fardello della maledizione, difatti si tratta dei più sgradevoli tra i non-morti.

Essi dimorano in luoghi oscuri e tenebrosi, spesso deformati nel corpo o nella mente, tuttavia sono dotati di grandissimi doni fisici, spesso di intelletto e talvolta di capacità d'intrigo e raccolta di informazioni, tali da far raggelare ulteriormente il sangue anche nelle vene di un Mekhet. Per tali motivazioni gli altri Dannati accettano il Clan all'interno delle comunità e degli Elysium, nascondendosi dietro sorrisi e diplomazie, al fine di non mostrare inquietudine e disgusto.

I Nosferatu vengono soprannominati Spettri dagli altri Vampiri e amano radunarsi in rifugi sicuri, spesso nel sottosuolo, andando a formare vere e proprie comunità tribali.

Per i Nosferatu ogni gruppo è da vedersi come una sorta di "Famiglia Mafiosa", governata da un capo (tendenzialmente il più anziano o influente), con i suoi diretti sottoposti e così a scendere; toccare uno del gruppo equivale spesso alla morte e verosimilmente tradire il gruppo equivale, tuttavia, alla morte.

In tal senso per i Nosferatu perde parzialmente di senso il cognome, il lignaggio e quant'altro, essendo il nucleo "familiare" quello della propria comunità e non quello dettato da retaggi di vita.

Vi sono poche figure di spicco nel disegno nazionale degli Spettri, essendo essi molto disorganizzati, legati al proprio gruppo locale (capeggiato dal Priscus/Primogenito/Capo del gruppo) e spesso disinteressati a quello che accade al di fuori della porta, tuttavia importante funzione nella coesione del Clan è assegnata ai *Tribuni*.

I Tribuni sono quelle figure che vanno a rappresentare la voce per un determinato gruppo di spettri stanziato in un dato territorio, che corrisponde solitamente ad una o più regioni. Nel corso della storia i Tribuni sono sempre stati di solito un numero non inferiore a tre, ma la loro funzione, a differenza di quello dei Prisci, fondamentale è quella di supervisionare il lavoro di questi ultimi, consigliarli, ed eventualmente riportare la loro voce, i loro consigli, ed i loro problemi, alla loro assemblea.

Tendenzialmente, gli individui che salgono fino alla posizione di Tribuno provengono indifferentemente da molti ambienti diversi del clan; nessuna distinzione o discriminazione viene di solito fatta, e l'unico parametro preso in considerazione è, di norma, quello del merito, del bene portato al clan con il proprio operato, ma soprattutto dell'anzianità.

Importante luogo per la maggior parte dei membri del clan è il *Nido*.

Consuetudine rafforzata sin dagli albori, è la creazione e il mantenimento di rifugi e la predisposizione di una rete di luoghi sicuri per la stirpe, lasciando che ciascun membro di essa possa farne uso quando necessario e contribuirne allo sviluppo. Questi grandi spazi comuni spesso sono resi impenetrabili da alcuni servitori opportunamente stanziati, o anche dal contorto sistema di costruzione o ancora dalla segretezza sul loro stanziamento. Per molti Nosferatu più moderni o di corte le dimore della Famiglia o del gruppo vengono ad essere il nido, seppur meno nascoste ed irraggiungibili di una "necropoli".

Fazioni

I Nosferatu si dividono in varie correnti di pensiero. Una corrente fa capo a *coloro che vogliono finalmente un Clan unito e moderno*, libero dalla ristretta mentalità locale, spogliato dalle singole “tribù” cittadine e finalmente guidato da un unico Dannato o gruppo di essi, capace di traghettare gli Spettri ad un livello organizzativo, e dunque di potere, pari a quello di clan come Mekhet o Ventrue.

Un'altra corrente fa capo a *coloro che vogliono lasciar perdere le voci ed i moti di unificazione*, continuando a curarsi unicamente degli interessi propri, o della propria tribù/famiglia o addirittura unicamente della Congrega di appartenenza.

Concept di Fazione

Lingua del Tribuno

(Cit) *“Così desidera il tribuno. Ascoltate questo, fratello, è la scelta migliore”*

La debolezza del Suo sangue ha reso quasi folle tale fratello.

Tuttavia nulla è perduto fino a che si è in grado di parlare e rimanere in piedi.

Servire un influente tribuno gioverà a venir fuori da qualsiasi situazione di crisi.

Almeno è un tentativo.

Priscus megalomane

(Cit) *“Sì, sì...si può fare...”*

Molti vorrebbero lo stereotipo di uno Spettro come l'abitatore delle fogne, di cupi sotterranei o di altri luoghi isolati e decadenti.

Certamente però un membro del sangue con così tanta presa nel dominio può permettersi un attico, lussuoso e protetto al contempo, nonché una cospicua scorta e un gregge riservato.

Certo, questa ostentazione vale sempre per ricevere ancora più riconoscimenti da coloro che compongono il Requiem cittadino, specie se è ben oliata con alcuni favori opportunamente concessi.

Abitante del sottosuolo

(Cit) *“Assolutamente no. La nostra comunità, le nostre leggi. Chiaro?”*

Isolato per qualche motivo, anche per propria scelta, si è fatto strenuo difensore della propria comunità sotterranea.

Voce per coloro che non sono in grado o non vogliono parlare, ha abbracciato una vera e propria missione preferendo i contatti fra i propri fratelli alla frequentazione permanente del Requiem.

Questo si riverbera su molte capacità sviluppate, e su una generica intolleranza verso “gli altri” che viene sempre fatta passare anche dai potenti, forse per timore di una rappresaglia.

Ruolo nel Requiem

Eremita

(Cit) "Quanto spreco di tempo. Sciocchezze, idiozie, e nient'altro"

Non c'è luogo migliore del rifugio isolato, al di fuori dei molti rumori di un Requiem tanto lontano dalla spiritualità, eppure a volte è necessario venire a patti e partecipare a qualche Elysium. Questo però non significa farselo piacere, ma tutt'altro: se si è stati invitati è per mostrare cosa significa aver abbracciato in pieno la propria fede, e dunque è necessario farsi esempio per tutti coloro che altrimenti si fanno distrarre dalle faccende mondane.

Cultore del Terrore

(Cit) : "la nostra sola presenza li mette in soggezione. Questo è quello che vedono in noi? Sì... Questo avranno ... avranno terrore"

Ciò che si sa degli spettri tutti, nessuno escluso, è che nel confrontarsi con loro si è sempre a disagio. Tale fratello trasforma il disagio in paura e se ne giova e ne gode. Perché cercare di cambiare la propria natura?

Factotum dell'inevitabile

(Cit) : "Posso seguire chi voi sapete senza farmi vedere e dopo riferirvi cosa ha fatto. Oppure posso seguire chi voi sapete senza farmi vedere e dopo piantargli un'ascia in testa... come preferite"

Tale fratello ha fatto dei propri doni la sua ragione di vita. Non pochi sono coloro che a lui si riferiscono per reperire informazioni. Forse meno di coloro che gli chiedono di terminare qualche fastidioso avversario politico con discrezione tuttavia.