

Cagliari, Castello nelle Tenebre
Sceneggiatura per sessione one-shot di *Vampire: the Requiem*
di Antonio Ferraro

Numero arbitri: 1-5
Numero personaggi non giocatori: 5
Numero personaggi giocatori: 15-28

Indice

- 1) Guida del giocatore
 - 2) Introduzione a *Italy of Darkness: Requiem*
 - 3) Storia dei Dannati di Cagliari
 - Breve storia del dominio del castello
 - L'assetto contemporaneo
 - Le famiglie
 - Antefatto pubblico
 - Profilo dei dannati di Cagliari
 - 4) Parte riservata - schede e storia dei personaggi giocatori
 - 5) Parte riservata - scaletta ed istruzioni per i personaggi non giocatori
-

Capitolo 1 - Guida del giocatore

Con la lettura di questo breve documento, è possibile prepararsi al meglio per la partecipazione, nel corso della manifestazione *GioCoMix*, alla sessione promozionale di gioco di ruolo dal vivo proposta da Camarilla Italia, "*Cagliari - Castello nelle Tenebre*". La breve storia qui presentata, è parte della più ampia sceneggiatura di *Vampire: the Requiem* ed in particolare di quella ufficialmente realizzata da Camarilla Italia con licenza White Wolf, *Italy of Darkness*.

L'*optimum* sarebbe, per i giocatori, leggere questo documento prima della manifestazione, selezionare un personaggio fra i profili presenti in questo documento e contattare Camarilla Italia per il tramite dell'Associazione Mondì Sospesi o direttamente all'indirizzo info@camarillaitalia.it. La partecipazione alla sessione promozionale è gratuita; la scaletta ipotizzata per l'evento è la seguente

dalle 12.00:	apertura delle iscrizioni nel corso della manifestazione
17.30:	raccolta dei giocatori e briefing introduttivo
18.00:	inizio della sessione
21.00:	termine della sessione e debriefing

Questo documento sarà presente anche all'interno della manifestazione, per permettere le iscrizioni il giorno stesso. All'atto dell'iscrizione nel corso della manifestazione, anche per chi dovesse prenotarsi prima via e-mail, verranno consegnati i materiali riservati a ciascun giocatore, in base al personaggio assegnato. Nel caso i giocatori possano prepararsi prima dell'inizio del gioco,

sarebbe consigliato un abbigliamento congruo con "i suggerimenti per l'interpretazione" del personaggio assegnato, o almeno un abbigliamento formale da sera.

Questa sessione è pensata prevalentemente per evidenziare ai giocatori le peculiarità dell'atmosfera e i meccanismi ludici del complotto e della negoziazione della sceneggiatura di *Vampire: the Requiem*, per cui si tenderà a piegare le poche regole esistenti alle esigenze sceniche. In particolare verranno usate delle regole semplificate che non corrispondono, proprio in virtù dei fini promozionali della sessione, a quelle ufficiali adottate dal Club. Ognuno deve però ricordare che:

- 1) E' vietato il contatto fisico fra giocatori.
- 2) Dall'inizio fino al termine della sessione, e finchè rimane nell'area di gioco, ogni giocatore deve continuare ad interpretare il proprio personaggio: per qualsiasi necessità di uscire fuori dal gioco, sarà sufficiente allontanarsi dall'area di gioco.
- 3) Vi è eccezione alla regola precedente, quando un giocatore vuole "*chiamare una sfida*", cioè utilizzare una propria abilità o un proprio potere, anche contro un altro giocatore, o quando ha bisogno di assistenza da parte di un arbitro: in tale caso basterà alzare il braccio e tendere la mano verso l'alto, incrociando il dito indice al medio: un arbitro arriverà quanto prima per risolvere la sfida o rispondere alle eventuali domande.
- 4) E' necessario rispettare sempre prontamente le decisioni arbitrali, senza contestazioni.

Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è anzitutto interpretare correttamente il proprio personaggio, cercando di conseguire gli obiettivi descritti nel materiale riservato. Nel briefing sarà ribadito il contesto della sceneggiatura e, al termine della sessione, secondariamente a come i giocatori avranno portato avanti i propri compiti, il narratore spiegherà cosa succederà nei mesi successivi all'incontro, svelando alcuni dei misteri nascosti dietro alla storia.

Caratteristiche fisse del personaggio

Ogni personaggio ha un certo numero di *punti salute* (PS), *punti vitae* (PV) e *punti forza di volontà* (PF). I PS indicano la propria resistenza fisica. I PV servono per attivare i poteri. Un personaggio ridotto a 0 PS cade in uno stato di incoscienza e può essere facilmente distrutto dagli altri. Un personaggio ridotto a 0 PV non può attivare poteri, ma può continuare ad attivare normalmente le abilità. I PF servono per ignorare l'effetto di una abilità *intimidire* o *affascinare*, o di un potere di *incubo*, *maestà* e *dominazione*.

Abilità

Ogni personaggio ha determinate abilità che può impiegare durante il gioco, per chiamare sfide individuali o contro altri giocatori. Tutti i personaggi possono attaccare con abilità di rissa, mischia e armi da fuoco, ma solo chi dispone dell'abilità ottiene un danno maggiore.

Abilità	Effetto
Affascinare	Il personaggio può convincere un altro a non attaccare per i successivi 2 minuti.
Armi da fuoco	Il personaggio può sparare con armi da fuoco, infliggendo 2 danni anziché 1.
Atletica	Il personaggio può compiere salti e manovre speciali.
Conoscenze	Il personaggio può chiedere una informazione storica su un episodio.
Investigare	Il personaggio può notare particolari nascosti, se ve ne sono.
Intimidire	Il personaggio può costringere un altro a stare in silenzio per 2 minuti.
Medicina	Il personaggio può analizzare un corpo e capirne lo stato di salute o cause di morte.
Mischia	Il personaggio può attaccare con armi da mischia, infliggendo 3 danni anziché 1.
Occulto	Il personaggio può chiedere una informazione legata al soprannaturale.
Rissa	Il personaggio può attaccare a mani nude, infliggendo 2 danni anziché 1.
Tecnologia	Il personaggio può utilizzare o riparare un oggetto meccanico o elettronico.

Poteri

I poteri sono simili alle abilità, ma richiedono la spesa di 1 PV per l'attivazione.

Potere	Effetto
Animalismo	Il personaggio richiama un animale nelle vicinanze per informazioni e aiuto.
Auspex	Il personaggio vede tutti gli invisibili e può renderli visibili agli altri indicandoli.
Cura	Il personaggio cura un PS in cambio di 1 PV.
Dominazione	Il personaggio ipnotizza un altro dandogli un ordine secco al quale dovrà obbedire.
Incubo	Il personaggio fa fuggire un altro per la paura, per 5 minuti.
Maestà	Il personaggio non può essere attaccato per quel turno.
Oscurazione	Il personaggio diventa invisibile.
Proteiforme	Il personaggio si trasforma in lupo e causa un danno in più negli attacchi di rissa.
Resistenza	Il personaggio può ignorare tutti i danni subiti in un attacco.
Velocità	Il personaggio può compiere due azioni anziché una.
Vigor	Il personaggio infligge 1 danno in più al suo prossimo attacco di rissa o mischia.

Capitolo 2 - Introduzione a *Italy of Darkness: Requiem*

Giocatori che conoscono già *Vampire: the Requiem* possono saltare questa parte e passare direttamente al capitolo 3

E' un mondo di oscurità in cui luci e ombre si confondono nel continuo succedersi dei giorni, e ovunque aleggia l'inconscia sensazione di non essere gli unici abitanti del quotidiano. Oltre la soglia delle apparenze, nascosta al vedere comune per abitudine o inganno dei sensi, si estende l'ombra di una società di infestatori: vampiri, dannati a vagare per le tenebre, inconsapevoli delle proprie origini ma condannati a vivere un eterno e immoto presente. Al pari di lenti ingranaggi fanno riflesso al mondo mortale, influenzandolo o venendo influenzati da esso. Non più prede del tempo, non possono che subire l'opacizzarsi delle proprie emozioni, subendo l'inevitabile allontanarsi del lato umano in favore del richiamo della Bestia, sede di ogni pulsione ferina. Solo il sangue sazia e concede temporanea soddisfazione, e il sangue stesso è il marchio del fratello per ogni passo che questi compie nella Danza Macabra.

Dal momento in cui la vita si consuma nell'atto dell'abbraccio il sangue del sire risveglia nel nuovo vampiro una nuova esistenza con l'eredità della propria stirpe, uno dei cinque **Clan** dei fratelli.

Il sangue delle Succubi, il **Clan Daeva**, padroneggia passioni e intemperanze nella spasmodica ricerca di esasperare le sensazioni oltre gli echi di memorie mortali. Aristocratici devoti a personali forme d'eccesso, possiedono l'innaturale capacità di alterare le emozioni volgendo ai propri desideri. In Italia sono divisi in corti o più ridotti entourage, emblemi di egoismi e singolari talenti, e fra questi l'astro nascente di Jean-Luc, il Granduca di Romagna, sta invadendo con le sue influenze il panorama dei dannati con favori e ricatti, facendosi apologeta della depravazione.

I rami che costituiscono il **Clan Gangrel** sono caratterizzati da spietata istintività e una profonda affinità con la Bestia: tale comunione si riflette anche sull'aumento della propria capacità predatoria attraverso la metamorfosi del proprio corpo. Mentre alcuni dei Selvaggi sono più devoti ad un'organizzazione naturale e libera del sangue, altri preferiscono costituirsi in gruppi militarizzati o addirittura mercenari al servizio delle più disparate finalità. Il branco di Pontecorvo, famoso fra nomadi e indipendenti, è divenuto famigerato in seguito alla taglia posta dall'Invictus.

Le famiglie del **Clan Mekhet**, tradizionali depositarie di segreti, sono facilmente in grado di reperire informazioni con le proprie capacità di percezione soprannaturale, sebbene soffrano più degli altri dannati le fonti di luce. L'impronta mercantile ha determinato una successione storica fra le varie casate più o meno discutibile nei modi, stabilizzatasi negli ultimi secoli con le famiglie maggiori Crisafi, Marinus e Sangiovanni, quest'ultima una linea di sangue veneziana di necromanti. Le corporazioni dei Mercanti della Notte e dei Custodi della Memoria sono preposte a commerci e studi, mentre le Lame Nere sono un corpo di sicari al servizio delle famiglie maggiori.

Il **Clan Nosferatu** è formato da vampiri inquietanti, caratterizzati da deformità fisiche o una soprannaturale repellenza, che materializza la natura aliena del vampiro; attingendo alla propria maledizione gli Spettri sono in grado di infondere il terrore nelle vittime o di far emergere i più segreti timori, manipolando l'essenza stessa della paura. In Italia i Tribuni controllano ampie parti del Clan, sotto l'egida di anziani come Santa Caterina de' Ricci, capostipite della linea di sangue Gethsemani, e Leopoldo Pavan, scostante Patriarca del Sangue alla ricerca di una cura per la dannazione che lo ha portato in diretto conflitto con l'Ordine del Drago di cui era membro apicale.

Il **Clan Ventrue** accoglie i signori di uomini e bestie, asserviti ad un'instinguibile sete di potere, che spesso costituiscono i vertici della società vampirica. Regali e carismatici, i Lord sono in grado di imporre la propria volontà per piegare le menti più deboli ai propri scopi. In Italia Cassius,

Marcus e Icarus sono gli ascendenti più antichi cui ogni fratello del sangue Ventrue si riferisce nella propria genealogia, e un governo a dinastia ciclica ha caratterizzato per quasi un millennio il Clan dei Re. In seguito al mancato risveglio di uno degli antichi il sangue è stato amministrato da un governo provvisorio di Monitor con funzioni direttive per curare gli interessi dell'intera stirpe.

All'interno della società vampirica, le fazioni si traducono in **Congreghe**: queste realtà, in seguito al torpore degli Anziani del Clan avvenuto nel XIX secolo, hanno avuto un notevole rafforzamento pur dopo un periodo di conflitti fra domini e l'emersione dell'Ordo Dracul e del Movimento Carthiano.

L'**Invictus** sin da tempi antichi rappresenta l'aristocrazia elitaria, dispotica e ambiziosa sotto il diretto controllo degli anziani e nel rigore di tradizioni ed un'elaborata etichetta. Dall'Ottocento il Gangrel Ezzelino da Romano ha imposto con violenza la Corte di Verona al vertice del Primo Stato. Nel secolo successivo emerge una profonda spaccatura quando Lycurgus, misterioso Principe di Palermo, si dichiara Primus dell'Invictus con il consenso di influenti vampiri del Mezzogiorno; nonostante ciò la congrega è in grado comunque di esercitare un'enorme influenza all'interno del Requiem italiano, in nessun caso trascurabile.

La **Lancea Sanctum**, spesso configurata come il Secondo Stato, vede nella condizione vampirica una dannazione di origine divina dalla testimonianza del Testamento di Longino: Profeta Oscuro dei vampiri, il Centurione ha predicato il ruolo di predatore e costituito la morale dei Fratelli. L'autonomia di ogni parrocchia consente ai Santificati di esercitare influenza sul principe o, in veste di Arcivescovo, di esercitarne i pieni poteri. All'interno dei ranghi dei Santificati, la stirpe Getshemani, portatori delle stimmate e figli di Santa Caterina, sono il più intransigente ordine monastico italiano e in grado di esercitare autorità sull'intero Credo Monacale italiano mentre la stirpe degli Icariani, Ventrue discendenti da Icarus che vantano un diritto divino per governare i dannati, ha evoluto l'assolutismo teocratico fino ai suoi estremi.

Il **Circolo della Megera**, erede dei più antichi culti del sangue come quello etrusco e celtico, è stato spesso osteggiato per la venerazione della Madre come principio creatore per la forte influenza della Lancea Sanctum in Italia. Il Convivium, derivante dal culto romano, ha fornito agli accolti un'istituzione necessaria allo svolgimento dei loro affari, e costituisce il lato politico di una congrega spirituale e ierocratica legata agli spiriti della penisola di cui ne sono fedeli custodi nella celebrazione di una delle forme della Madre.

L'**Ordo Dracul**, società creata da Vlad Tepes per lo studio e il superamento della maledizione vampirica attraverso i riti del Drago, si infiltra in Italia in seguito ai primi moti ottocenteschi facendo di Torino il suo centro di potere con Septimus Magnus, Mekhet divenuto in breve principe della città piemontese. Pur contrastato dalle forze congiunte di Lancea Sanctum e Invictus, l'Ordine del Drago negli ultimi due secoli ha esteso le proprie influenze in modo capillare nella maggior parte dei domini italiani. La segretezza degli scopi e la forte impostazione massonica dell'intero apparato rendono la congrega capace di mosse imprevedibili e occulte, spesso in grado di fungere da fattore determinante per le questioni più delicate.

Il **Movimento Carthiano**, giovane congrega figlia della sfida alla rigidità delle tradizionali forme di governo assolutista, ha trovato nelle rivolte dei domini attuate nell'Ottocento il suo ruolo di forza politica: grazie all'efficienza di un Direttorio e la forza unificatrice dei Congressi, in poco meno di un secolo manifesta tutto il suo apporto innovatore. Le rivoluzioni di singole città, anche se riprese dai sovrani, hanno cambiato la storia di uno status quo inamovibile in prospettiva di un favorevole cambiamento: la recente liberazione del dominio-carcere di Ancona e le efficienti manovre politiche hanno determinato un consolidamento interno difficilmente riscontrabile in altre congreghe.

All'interno del complesso meccanismo sociale dei dannati vi sono leggi che sono universali, pur in carenza di una comune origine, quasi fossero fisiologicamente connaturate con la condizione vampirica: le **Tradizioni**. La Prima, la **Masquerade**, vieta di rivelare la propria vera natura ai mortali; la Seconda, la **Progenie**, rappresenta il gravame dell'abbraccio di un nuovo vampiro e la responsabilità del sire; la Terza, l'**Amaranthum**, vieta il nutrirsi dell'anima di altri vampiri nell'atto della diablerie; la **Quarta Tradizione** comporta il divieto di esercitare violenza nel luogo destinato ad essere Elysium, ritrovo aperto per ogni fratello e centro della maggior parte degli affari dei vampiri.

Capitolo 3 - Storia dei Dannati di Cagliari

Breve storia del Dominio del Castello

Il Dominio del Castello, come è chiamato da secoli ormai dai dannati il territorio di Cagliari, è per i vampiri uno dei luoghi più pericolosi e dinamici del continente. Le leggende circa la presenza di dannati a Cagliari ed in generale in Sardegna sono diverse, ma le più accreditate sono due e, ovviamente, sono contrastanti. La prima e più valida vuole che i primi dannati a sbarcare in Sardegna fossero dei Mekhet, che assieme ai Fenici si spostarono lungo le coste sarde, colonizzando e rendendo le popolazioni nuragiche il proprio gregge: essi furono i progenitori di quella che ad oggi è considerata la famiglia dei vampiri più potente in Sardegna: i *Crobu*.

Il secondo mito vuole invece che, fra le popolazioni nuragiche, già risiedessero dei dannati, appartenenti alle stirpi Gangrel o forse Nosferatu, di origini forse minoiche. Essi erano i veri custodi della sacralità dell'Isola, con i quali i Mekhet si scontrarono e che scacciarono dai centri abitati spingendoli via fin nelle viscere della terra.

Quello che è comunemente accettato è che Gangrel, Mekhet e Nosferatu, esistevano a Cagliari sin da prima dell'invasione romana. Fu con i Bizantini che arrivarono invece i Ventrue, di quella che sarebbe stata la famiglia Trojo, e così via, nel corso della storia, ad ogni dominazione straniera nel mondo degli umani, giungeva a Cagliari una nuova genia di vampiri: con i pisani arrivarono i ventrue Agostini; con gli aragonesi arrivarono i Daeva, il cui gregge era l'aristocrazia Amat, e gli Icariani, legati alla nobile famiglia dei Canellas; con i piemontesi, infine, arrivarono i Daeva legati al nobile ramo sabauda degli Spilimbergo. Mentre questi dannati combattevano per la supremazia del Castello e del porto, vere chiavi per il controllo del gregge cagliaritano, si ingrossavano le fila dei dannati sardi fuori le mura di Cagliari: discendenti di antichissimi dannati autarchici, ciascuno forte nel suo piccolo impero, o figli malvisti della nobiltà cagliaritana, o ancora, dannati al seguito delle scorribande saracene, questo gruppo composito cominciò ad organizzarsi in strutture di potere primitive, ove vigeva la legge del più forte: questi dannati, radunatisi in branchi nel corso dei secoli, sono a tutt'oggi noti come *Orda*, che è la multiforme forza che controlla di fatto la Sardegna.

Nel bene e nel male, i dannati cagliaritani furono costretti a scendere a patti con questa forza dilagante, assimilabile a quelli che potremmo identificare come gli Unni per l'Impero Romano. Mentre l'Orda cresceva, si andava strutturando a Cagliari, fin dalla dominazione aragonese, la struttura del *Triumvirato di Kar El*, un istituto attraverso il quale tre famiglie nobili, tendenzialmente effettuando una turnazione, avrebbero retto le sorti del dominio, cercando di rendere pacifica la convivenza dei dannati, coprendo la Masquerade e facendo fronte comune contro l'*Orda*: in realtà, la turnazione fu un principio poco applicato: ad essere sottoposto a turnazione, era

quasi sempre il "terzo seggio", mentre gli altri due erano sempre nelle mani dei Crobu e dei Trojo. I Nosferatu e i Gangrel non perdonarono mai ai Mekhet questo "tradimento", che li vedeva relegati in posizione marginale, nonostante il loro diritto di sangue fosse precedente a quello delle altre famiglie; viceversa, le famiglie straniere giunte in un secondo momento, furono liete di ricevere questo trattamento, perchè ciò significava vedersi garantito, non importa quando, un diritto di proprietà sul dominio del Castello, proprio ad esse che erano originarie di altri luoghi anche molto distanti dall'Isola.

Con la dominazione aragonese, mentre gli icariani cercavano di convertire i pagani al dogma della Chiesa di Longino, i daeva degli Amat, supportati in parte dai Trojo e dagli Agostini, cercavano di imporre una struttura di governo unificata per tutta l'isola: fu così che nacque il Regno di Sardegna, che faceva capo a principati dislocati localmente. Gli autoctoni sardi, in testa i Crobu, si ribellarono sempre a questa ipotesi e di fatto il Regno di Sardegna è più un modo per i membri dell'Invictus di rapportarsi fra loro che una effettiva struttura di potere.

Mentre i dannati di Cagliari erano impegnati ad organizzarsi, dovevano contemporaneamente far fronte alle continue incursioni dell'Orda, i cui membri, con i loro branchi, compivano rapidi saccheggi, rapivano vene, e lasciavano la città nella miseria e nella scarsità di sangue, allertando fra l'altro i mortali in ronde notturne e caccia alle streghe. Questa situazione si perpetuò nei secoli finchè, il 13 Febbraio del 1852, il Triumvirato siglò un accordo con uno dei più potenti capi dell'Orda, Zacobbe, Gangrel di origine saracena. Da allora le incursioni diminuirono, a fasi alterne, anche perchè l'Orda è prevalentemente una non-organizzazione, per cui capi isolati tendono a prendere iniziativa, in barba a qualsiasi accordo. Ma il Patto del Sangue, come venne chiamato, garantì un netto miglioramento dei rapporti fra nobiltà cagliaritano ed Orda.

In una situazione di assedio costante, in cui i dannati di Cagliari devono temere quello che c'è fuori dalle mura e non hanno possibilità di fuga in continente, si resero necessari degli artifici che consentissero un dominio saldo e unito. Fu per questo che, col tempo, il Triumvirato decise di creare due figure di controllo a Cagliari: il Vescovo, che avrebbe avuto una funzione di guida morale e spirituale della comunità; il Viceré, che si sarebbe occupato dell'amministrazione pratica del dominio.

Uno dei fatti più curiosi, fu l'arrivo della famiglia daeva Spilimbergo. Essi arrivarono al seguito di ufficiali dell'aristocrazia dei Savoia e, a quanto pare, riuscirono a guadagnare credito fra le famiglie di Cagliari grazie ad un compromesso molto particolare: gli Spilimbergo erano una famiglia legata all'allora nascente Regno Ordo Dracul di Torino, che aveva evidentemente interesse a posizionare propri uomini in Sardegna. Si dà il caso che l'Ordo Dracul continentale, nel 1859, siglò un accordo con il capo dell'Invictus italiano, Ezzelino III da Romano, che garantiva all'Ordo Dracul piena autonomia sui territori che fossero posizionati alla sinistra del fiume Tanaro. Quando questo accordo venne firmato, probabilmente nessuno immaginava che, teoricamente, anche la Sardegna fosse posizionata ad ovest del Tanaro...cosa accadde? le diplomazie di Torino e di Cagliari si accordarono, affinché formalmente l'Invictus Sardo si assoggettasse al Regno di Torino, per poi ricevere immediatamente dopo una "costituzione permanente di concessione di autarchia", che consentiva una autorganizzazione agli invincibili sardi rispetto a quelli continentali. Da quel momento in poi, il Regno di Sardegna venne riconosciuto ufficialmente come legittimo governo dei dannati dell'intera isola. In cambio di questo favore, i Trojo e gli Amat, che al tempo mantenevano un seggio nel Triumvirato, con il sostegno degli Agostini, concessero il titolo di "famiglia del Castello" agli Spilimbergo, accettando di fatto una presenza Ordo Dracul nell'Isola.

Negli ultimi anni, si è affacciata nell'Isola anche una nuova congrega, il *Movimento Carthiano*, che è riuscito a imporre, grazie ad un accordo con l'Orda, una certa autonomia.

Recentemente, l'Orda ha ricominciato a farsi sentire con incursioni che, per il momento, sono limitate fuori dalle mura di Cagliari. Altro fatto interessante, la proposta sincretista del Vescovo Canalles, che cerca di unificare tutti i riti di Cagliari entro un'unica Chiesa Sincretista di Longino.

L'assetto contemporaneo

L'Orda - L'eterogenea fazione che domina di fatto sulla Sardegna da tempo immemore e che, nelle notti moderne, ha preso questo nome abbastanza significativo. In essa confluiscono sia antichi domitor che giovani dal sangue debole che lottano ogni notte per la propria sopravvivenza. I membri autarchici infestano soprattutto la provincia e la periferia più estrema di Cagliari, ma non è raro che tentino incursioni anche in centro. La loro presenza è tollerata per il semplice fatto che il Dominio del Castello non è abbastanza forte e unito, e spesso i membri dell'Orda sono stati anzi usati dagli anziani cagliaritari nelle proprie guerre intestine.

Il Trimvirato di Kar El - E' la struttura magistrale che da secoli, anche se con lunghe interruzioni in talune fasi della storia, regge la società dei dannati di Cagliari. I triumviri divengono tali, sostituendo i precedenti, attraverso la diplomazia o le faide. Il cambiamento di un triumviro è sempre un fatto assolutamente eccezionale preceduto e susseguito da grande fermento nella società dei dannati di tutta la Sardegna. Il Triumvirato decide le leggi, giudica i reati e nomina i principali membri dell'esecutivo, che da secoli sono il Vescovo e il Vicerè. Pare che la famiglia Crobu abbia fondato il Triumvirato assieme ai Trojo e che le due famiglie del Castello ne abbiano sempre fatto parte. Al momento fanno parte del Triumvirato, oltre al capo dei Mekhet Crobu, quello degli Icariani Canellas e quello dei Ventrue Trojo.

Il Vescovo - E' la prestigiosa carica, tradizionalmente, ma non sempre, occupata da membri della Lancea Sanctum, che guida spiritualmente i dannati di Cagliari, preoccupandosi della coesione sociale, della salute mentale, dell'approssimarsi del torpore, del mitigare i conflitti sanabili e aizzare invece quelli volti contro l'Orda o nemici nel mondo degli umani. Viene nominato periodicamente dal Triumvirato. Per svolgere accuratamente i suoi compiti, il Vescovo si avvale di diversi gregari, fra cui vi sono i confessori, che si preoccupano della rettitudine delle famiglie, e dei sacerdoti, che lo assistono nelle funzioni.

Il Vicerè - E' il principale incarico amministrativo di Cagliari, generalmente occupato da un membro dell'Invictus. Il vicerè organizza il dominio per conto del Triumvirato e ne è la voce. Per quanto di facciata il suo potere sia assoluto, tende a non scontentare nessuna delle famiglie, specialmente quelle del Triumvirato, e a mantenere dei rapporti di cooperazione, almeno apparente, con il Vescovo. Per l'amministrazione del dominio, il Vicerè ha sotto di sé alcuni assistenti.

L'Invictus - Dall'arrivo della famiglia Trojo sull'isola, la congrega è la più popolosa a Cagliari. Prima, semplicemente, non esistevano congreghe, ma solo famiglie. L'invictus cagliaritano, è indubbio se sia formalmente legato alla magnifica corte invictus di Verona o se, con l'artificio burocratico del Tanaro, il "Regno di Sardegna" sia di fatti autonomo.

La Lancea Sanctum - Dopo la fine delle crociate icariane, la Lancea Sanctum nell'Isola in generale si è attestata su una posizione di basso profilo, da un punto di vista politico. Ciò si è tradotto anche con un cambiamento nella ritualità e nell'evangelizzazione. Pur non rinunciando infatti ad essere

l'unica Chiesa, essa si attesta su un sincretismo che accoglie anche ritualità pagane e riflessioni scientifiche. Questo fatto è noto come "inciucio icariano". Di fatto, soprattutto nei tempi recenti, i principali assistenti del vescovo sono membri del Circolo della Megera e dell'Ordo Dracul.

Il Circolo della Megera - Negli ultimi anni, ormai è evidente che ci sono due tipi di circoli. Quelli filosofici che hanno accettato il dominio del Castello, la Lancea Sanctum e la logica delle cospirazioni del triumvirato; quelli più intransigenti, che vorrebbero una distruzione totale del dominio. Questa duplicità è spesso motivo di preoccupazioni e tensioni. Il gerofante a capo del Circolo a Cagliari è da tempo un membro della famiglia Crobu, che difficilmente riesce a tenere uniti i disparati culti di cui si compone questa fazione.

Il Movimento Carthiano - Più recenti ad affacciarsi nel Requiem della Sardegna, i Carthiani vantano uno dei più forti avamposti d'Italia proprio sull'isola, sotto il comando del gangrel Zante e della sua brigata. La loro considerazione a Cagliari varia dal rispetto per la paura di ritorsioni dalla brigata, allo scherno aperto.

L'Ordo Dracul - Sbarcato in Sardegna all'epoca della dominazione sabauda, per il tramite della famiglia Spilimbergo, questo gruppo pare ormai essere solo un ricordo. Solo gli Spilimbergo ne fanno ormai ufficialmente parte, mentre diversi dannati hanno aderito al codice della loggia per puro vezzo, e ciò si traduce in qualche periodica riunione informale e in qualche strano gesto di saluto quando due confratelli si incontrano. E' proprio per la sua innocuità, che la congrega viene tollerata dal Triumvirato. I membri dell'Ordo Dracul nell'Isola hanno denominato la loro confraternita come *Accademia degli Shardani*.

Le famiglie

Le famiglie sono il cuore della società dei dannati di Cagliari. Ciascuna di esse ha diversi antichi illustri che, nella totalità dei casi, riposa in un torpore la cui fine non è data. Anche in assenza dei propri antichi, comunque, le famiglie si sono dotate dell'istituto dei *Padroni* (singolare *Padronu*), che le guidano con potere assoluto.

Famiglia Agostini - Ceppo Ventrue di origine toscana, giunto a Cagliari a seguito dei contatti commerciali e politici di Cagliari con Pisa. La famiglia, rivale prevalentemente dei Trojo e dei Crobu, si distingue per l'appartenenza dei suoi membri fra Invictus e Lancea Sanctum, anche se alcuni cadetti appartengono al Movimento Carthiano. La famiglia si occupa prevalentemente degli affari nell'industria, nel commercio e nel porto. Con i secoli è riuscita a sopravvivere grazie ad un'abile propaganda, alla corruzione, alla costruzione di larga parte delle mura e dei quartieri della città, e soprattutto all'alleanza strategiche con le altre famiglie. Il loro principale dominio è nel quartiere *Marina*.

Famiglia Amat - potente famiglia di sangue Daeva collegata alla dominazione aragonese e da sempre rivale dei Canellas. Della loro genia, l'attuale Vicerè di Cagliari. Gli Amat riempiono le fila prevalentemente dell'Invictus, anche se, come da tradizione, hanno un figlio santificato. Gli interessi degli Amat si rivolgono principalmente alle miniere nell'Isola. Il dominio familiare è *Biddanoa*.

Famiglia Canellas - Famiglia Icariana discendente da uno dei tre principi icariani, *Kalogeros*, dalla firma del Patto del Sangue detiene un seggio in maniera altalenante, continuando al momento a indicare fra le proprie fila il Vescovo del Castello. Rivale principalmente degli Amat, ha sempre supportato la famiglia Agostini, evitando che il Trimuvirato prendesse su di essa seri provvedimenti nel corso dei secoli. I Canellas si occupano prevalentemente di controllare i mezzi di informazione nonché la produzione agricola. Il dominio familiare è *Stampaxi*.

Famiglia Crobu - Una delle principali famiglie del clan Mekhet, vanta una discendenza diretta dai primi fenici che giunsero sulle coste nell'VIII secolo a. C. , considerati da molti come fra i primi Mekhet del Continente Europeo. La Famiglia tiene stretto il Triumvirato di Kar El da secoli, con il quale di fatto controlla il dominio. La famiglia Crobu è il classico esempio di eclettismo del clan: i suoi membri si distribuiscono infatti abbastanza equamente fra tutte le congreghe, per un preciso intento della famiglia di controllare ogni movimento dei dannati. Il loro controllo sulla finanza e sulla politica è impareggiabile. I Crobu si ritengono dominatori di tutta Cagliari, per cui non hanno un dominio familiare specifico: le loro dimore sorgono infatti ovunque, dal centro alla periferia fino all'entroterra. L'anziano Crobu è finito improvvisamente in torpore due anni fa, ed al momento la famiglia è gestita dalla sua giovane progenie Manuelli.

Famiglia Gualbes - Similmente ai Manca, la famiglia Gualbes raccoglie molti dannati, anche non imparentati direttamente. Il clan prevalente è quello dei Nosferatu e la congrega il Circolo della Megera, anche se con il tempo i Gualbes hanno ospitato nel loro dominio diversi dannati autarchici. La Famiglia rappresenta una sorta di legione straniera del dominio, dalla quale attingere i ceffi peggiori in circolazione. I Gualbes infestano prevalentemente le cavità della *Necropoli di Tuvixeddu*. Il loro ramo di interesse è per i traffici criminali.

Famiglia Manca - Famiglia della nobiltà rurale, è quella che ha maggiori contatti con l'Orda. In realtà, la famiglia Manca, che precedentemente non godeva di alcun prestigio nel Castello, è quella attorno alla quale si radunarono, nel corso del XIX secolo, diversi rami sardi sfuggiti alla morsa dell'*Orda*. In tal senso, i Manca si sono resi, da un momento all'altro, eredi di una tradizione che pare essere addirittura precedente all'arrivo dei Crobu, in quanto la propaganda del clan gangrel vorrebbe che essi fossero presenti nell'isola fin dall'età nuragica. I Manca si occupano soprattutto del controllo delle forze dell'ordine. Il loro dominio si estendono lungo le zone umide del cagliaritano, in particolare nel *parco regionale Molentargius*.

Famiglia Spilimbergo - nobile famiglia Daeva di origine piemontese, rappresentava il potere Ordo Dracul in città. Grazie ad un accordo fra l'Invictus Sardo e il Regno Ordo Dracul, gli Spilimbergo si sono guadagnati un posto a Cagliari, anche se molti sostengono che la loro presenza sull'isola sia più una punizione che un premio. I loro interessi vertono principalmente sull'Università degli Studi di Cagliari. Agli Spilimbergo non è riconosciuto alcun dominio nel centro della città ma, al pari dell'Orda, hanno diritto a cacciare e occupare rifugi all'esterno.

Famiglia Trojo - di origine bizantina, la famiglia si divide fra Invictus e Circolo della Megera. Vantano, assieme ai Crobu, la maggiore longevità e il più prolungato controllo del dominio. Molto spesso hanno occupato il ruolo di guide dei dannati, sia a Cagliari che in Sardegna, nei tempi maggiormente difficili, attraverso la carica di *Pontifex* , come durante le guerre mondiali e nei cambi di regime succedutisi nei secoli nel mondo mortale della Sardegna. In tali casi dietro ogni corona Trojo c'era un consigliere Crobu. I Trojo hanno ramificazioni e interessi in ogni campo di

attività dei mortali, ma in particolare controllano le strutture istituzionali, quali ad esempio il Consiglio Regionale e Provinciale. Occupano di diritto il quartiere *Casteddu*.

Antefatto pubblico

E' il 13 Febbraio 2010. Alla Sella del Diavolo, come da tradizione dei dannati del Castello, si celebra l'anniversario del Patto di Sangue, nome con il quale è ricordata la pace siglata fra il *Triumvirato di Kar El e l'Orda*. Ma quest'anno un altro lieto evento renderà ancora più solenne la ricorrenza: il matrimonio fra i due rampolli Ignazio Canellas e Isabella Amat, che, a detta di molti, recherà un nuovo periodo di armonia fra i dannati di Cagliari, ed in particolare fra le due famiglie Canellas ed Amat, tradizionalmente in conflitto.

Il matrimonio sarà celebrato con un breve rito sincretista al termine dell'incontro, e tutti sanno perfettamente che oltre a quest'evento fasto, oltre alla commemorazione della pace, l'incontro sarà occasione per far venire al pettine alcuni nodi recenti: diverse sparizioni e avvistamenti di creature strane a Cagliari stanno mettendo in pericolo la Masquerade, ed il Vicerè dovrà rendere conto di questi episodi e del sospetto crescente che l'Orda sia ormai fuori controllo; e cosa dire del fatto che questo matrimonio pare essere una manovra dei Trojo per colpire i Crobu ed estrometterli per la prima volta nella storia del dominio dal Triumvirato? La presenza di alcuni ospiti stranieri ha inoltre aumentato la tensione: pare che secondo alcuni una nuova invasione di dannati si stia preparando dal Continente. Infine, vi è una questione di fede che ha creato conflitti crescenti: la decisione di unificare progressivamente il Credo Longiniano con i Culti pagani in una nuova Chiesa Sincretista di Longino: questo matrimonio sarebbe il primo caso reale nella storia dell'Isola e forse dell'intero Continente, di rito celebrato assieme da due figure sacerdotali di credi così diversi: una provocazione che certamente non lascerà muti i più estremisti di ambo le parti.

Ma, dietrologia a parte, come ogni anno, questa sarà una grande occasione per siglare affari e muovere altri passi nella Danza Macabra del Castello.

Profili dei dannati di Cagliari

Nota: possono essere adattati come personaggi maschili e femminili

Ricordate: quello che è scritto nel profilo pubblico è solo una minima parte, probabilmente anche poco veritiera, di ciò che è e vuole ciascun personaggio.

I personaggi non giocanti, interpretati dai narratori, sono contrassegnati da (PNG)

Vescovo Cristina Carola De Marini Canellas, Triumviro di Kar-El, Padronu Canellas (PNG)

Clan: Ventrue - Icariano
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Inflexibile, galante
Costume: Abito da sera, simboli araldici e religiosi santificati

Nominata Vescovo alla fine degli anni '90 e Triumviro fin dagli anni '60, Cristina Canellas si è mostrata capace di separare la fede dalla realpolitik, giungendo ad acrobatici compromessi con tutte le fazioni in campo, compresa quella dei suoi più grandi oppositori, pur di mantenere il vescovato ed il seggio nel Triumvirato. Come è elastica quando si rivolge agli altri poteri forti di Cagliari, così è rigorosa quando vengono commesse infrazioni eclatanti. Con lei vale quindi il motto "occhio non vede, cuore non duole..." Attraverso i suoi confessori, mantiene un controllo indiretto sulle famiglie...o forse sono le famiglie a controllare lei attraverso i confessori...

Vicerè Francesco Amat, *Padronu Amat* (PNG)

Clan: Daeva
Congrega: Invictus
Carattere: Severo, impeccabile
Costume: Completo elegante, simboli araldici

All'apparenza un giovane dai modi affettati, Francesco Amat è una delle menti più perverse e maligne della società dei dannati di Cagliari. Con l'astuzia è riuscito a sottrarre l'incarico di Vicerè al suo predecessore e ostenta palesemente l'intenzione di dare alla sua famiglia un seggio nel Triumvirato, al posto dei Canellas o addirittura dei Crobu. Definito talvolta, il Cane, per il suo assoggettarsi alla nobile famiglia ventrue dei Trojo, in molti credono che questo matrimonio sia un aspetto evidente di un suo qualche piano contorto per aumentare la sua influenza in città.

Berengario, *Capobranco dell'Orda* (PNG)

Clan: Nosferatu
Congrega: Indipendente
Carattere: Autoritario, violento
Costume: Casual, sporco

Berengario è solo uno dei tanti capi dell'Orda: un predone, assassino e senza Dio come tanti del suo nefasto lignaggio. La sua presenza al matrimonio è più un'offesa che un segno di rispetto, e tutti sanno perfettamente che, comunque vadano le cose a Cagliari, Berengario è qui a ricordare chi sono i veri padroni dell'Isola.

Manuelli, *Padronu Crobu, Triumviro di Kar-El* (PNG)

Clan: Mekhet
Congrega: Indipendente
Carattere: Silenzioso, spietato
Costume: Elegante, discreto

Mente dietro alle principali macchinazioni degli ultimi cinquant'anni a Cagliari, lasciato solo dagli antichi del suo casato ormai dispersi o in torpore, il giovane Manuelli pare si senta ormai in minoranza, stretto da un quanto mai probabile nascente asse Trojo-Canellas-Amat, forse teme addirittura di perdere il seggio in Triumvirato, cosa che comporterebbe un grave smacco per i Crobu. La sua presenza al matrimonio servirà forse a ricordare che senza il supporto dei Crobu, che vi siano o meno gli antichi, il Castello è spacciato.

Antoi, *Padronu Trojo, Triumviro di Kar-El* (PNG)

Clan: Ventrue
Congrega: Indipendente
Carattere: Freddo, distaccato
Costume: Elegante, formale

Uno dei più antichi dannati dell'isola, ha fatto del dominio su Cagliari una ragione esistenziale. Con il tempo si è guadagnato la fiducia della famiglia Crobu, divenendo il numero due del dominio e portando i Trojo all'apice. Ora che gli antichi Crobu sono estinti o in torpore, nulla, nemmeno il giovane Manuelli, potrà frapporsi fra Antoi e l'assunzione del potere assoluto nel Triumvirato.

Alberto Spilimbergo, Secondo Confessore del Vescovo

Clan: Daeva
Congrega: Ordo Dracul
Carattere: Riflessivo, amichevole
Costume: Distinto, in nero

Il Secondo Confessore è uno dei tre principali assistenti del Vescovo. Fra tutti, quello maggiormente obbediente e impegnato nella risoluzione pacifica di ogni conflitto. I suoi modi gli hanno garantito col tempo l'apprezzamento dei più. Le sue specializzazioni sono la filosofia e le scienze. E' il confessore delle famiglie Amat, Spilimbergo, Manca.

Alfonso Amat, Sacerdote della Chiesa di Longino

Clan: Daeva
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Passionale, predicatore
Costume: Elegante, simboli araldici

Figlio cadetto degli Amat, è un santificato apertamente critico nei confronti del Vescovo e dell'unificazione sincretista. Noti i suoi sermoni e le invettive rivolte soprattutto contro il terzo confessore Agostini. Dinanzi alla sacralità delle cerimonie, tuttavia, fa sempre un passo indietro e dimostra piena condivisione e apprezzamento nei confronti dei suoi superiori.

Amedeo Agostini, Sferza del Principato

Clan: Ventrue
Congrega: Invictus
Carattere: Determinato
Costume: Elegante, simboli araldici

Giovane rampollo degli Agostini, Amedeo si è distinto per i suoi contatti nei Servizi segreti, guadagnandosi la simpatia dei Trojo. Infatti, è l'unico Agostini a non essere disprezzato apertamente dal Triumvirato.

Amilcare Crobu, L'Occhio del Padrone, Notaio Invictus di Cagliari

Clan: Mekhet
Congrega: Invictus
Carattere: Intimidatorio, educato
Costume: Elegante, simboli araldici

Amilcare è il fratello minore del Padronu Crobu e il suo braccio destro. Il suo compito, è risaputo, è rappresentare gli interessi della famiglia in assenza del Padronu, specialmente all'interno della Congrega Invictus. Tende a non dare confidenza agli estranei e ad essere estremamente sospettoso nei confronti di tutti. Nota la sua rivalità con il Primus dell'Invictus, Vittorio Trojo, proprio per l'assunzione di questa carica.

Bastiano Crobu, Prefetto di Cagliari

Clan: Mekhet
Congrega: Movimento Carthiano
Carattere: Diplomatico
Costume: Elegante

Bastiano è il primo dannato di Cagliari ad aver dichiarato la sua appartenenza al Movimento Carthiano, sul finire degli anni '70 e di fatto ne è il capo formale dinanzi al Movimento Continentale. Mal sopporta in maniera lampante il suo "collega" Nicu Manca, più volte tacciato di opportunismo e di mancanza di senso politico, oltre che per l'appartenenza alla fazione più estremista. Dietro la maschera di caparbio diplomatico, si cela comunque la volontà della famiglia Crobu.

Boelle Manca, Giudice del Principato

Clan: Gangrel
Congrega: Invictus
Carattere: Impassibile
Costume: Elegante sportivo

Nonostante il suo titolo onorifico sia quello di Giudice, il suo reale compito è quello di coordinare la sicurezza del Dominio, ed in particolare di occuparsi delle incursioni dell'Orda in centro. Con il passare degli anni, questo suo ruolo lo ha lentamente trasformato in un amministratore cinico e spietato, pronto istintivamente alla rissosità e chiaramente assertore di una politica di contrattacco verso l'Orda, nonostante la sua famiglia apertamente non approvi queste posizioni estremiste.

Cesare Trojo, Preside del Castello

Clan: Ventrue
Congrega: Indipendente
Carattere: Determinato
Costume: Elegante

Figlio prediletto di Antoi, Cesare è spesso la mente ed il braccio della politica dei Trojo. La sua posizione lo ha posto spesso a scontrarsi sia con il suo fratello di sangue Vittorio, sia con il Siniscalco del Vicerè. Cesare è da molti considerato un capo illuminato e capace, molto più degli altri dannati a lui superiori, eppure egli si limita senza vergogna ad amministrare "solo" il dominio e gli affari della famiglia.

Corrado Spilimbergo, Scudiero dell'Accademia Shardana

Clan: Daeva
Congrega: Ordo Dracul
Carattere: Impulsivo, onorevole
Costume: Abbigliamento militare, arma da mischia

A differenza dei suoi familiari, Corrado appare molto più risoluto. Si dice che il suo ruolo sia quello di "difendere l'Ordine del Drago", e questa attività pare occupi la maggior parte del suo tempo, anche se i più ritengono si tratti di un orpello che non ha più ragione di esistere e che sfiora

addirittura il ridicolo. Ma Corrado prende molto alla lettera il suo ruolo, ed il suo comportamento da soldato obbediente lo dimostra ampiamente.

Effisi Gualbes, Sicario del Principato

Clan: Nosferatu
Congrega: Invictus
Carattere: Volgare, indifferente
Costume: Elegante ma trasandato, arma da mischia

Effisi è la longa manus del vicerè. Quando c'è qualche nemico fra gli umani da sistemare, quando c'è da eliminare qualche servitore dei vampiri per dare un avvertimento, ecco che arriva dall'oscurità questo bastardo senza scrupoli. Secondo i più, agisce così non perchè condivide l'operato del Vicerè, ma perchè gli piace causare dolore agli altri.

Eleonora Amat, Arpia di Cagliari

Clan: Daeva
Congrega: Invictus
Carattere: sprezzante, capricciosa
Costume: moderna, gothic, alla moda

Secondogenita del Vicerè, da questi è stata premiata con l'incarico di maestra delle cerimonie. Un incarico assegnatole forse da Sua Altezza per accontentarla e sedare, almeno parzialmente, la sua atavica gelosia nei confronti della sorella maggiore. Pare siano tutti concordi sul fatto che sia stata lei a far girare la voce di un forte disprezzo di sua sorella nei confronti del suo prossimo marito...

Elissa Crobu, Gerofante di Shardaf

Clan: Mekhet
Congrega: Circolo della Megera
Carattere: sibillina, cordiale, risoluta
Costume: tunica, equipaggiamento esoterico

Figlia del padronu, Elissa è da molti anni ormai il capo del Circolo della Megera. E' stata spinta ad accettare l'accordo con gli icariani per la creazione di un'unica Chiesa in cui si sposassero la tradizione pagana con quella longiniana, e questo l'ha messa in cattiva luce con gli altri accoliti. Presiederà al rito del matrimonio assieme al Vescovo.

Enrico Spilimbergo, Padronu Spilimbergo, Kogaion degli Shardani Merdionali

Clan: Daeva
Congrega: Ordo Dracul
Carattere: Servile, passionale
Costume: Elegante, simboli massonici ed esoterici

Rispetto a tutti gli altri Padroni, Enrico, forse anche per la sua giovane età, non pare avere quel contegno e quella austerità tipica di chi si trova in una posizione di comando. Per lo più vive isolatamente, e molti lo definiscono un eccentrico. Per ore potrebbe parlarvi delle sue avventure o le sue recenti scoperte in campo archeologico in Sardegna. Sarà uno dei testimoni del matrimonio.

Eugenio Sangiovanni, *Ambasciatore di Venezia*

Clan: Mekhet - Sangiovanni
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Predicatore
Costume: Elegante, simboli necromantici e santificati

Questo giovane ospite risiede a Cagliari sotto la protezione del Vescovato, nonostante si sia distinto in questo periodo come principale accusatore dell'"inciucio Icariano", vero nome a suo dire della Chiesa Sincretista di Longino. Vorrebbe un ripristino delle tradizioni santificate in Sardegna, restringendo il campo d'azione dei pagani. In molti ritengono che il suo ruolo a Cagliari sia anche quello di ricordare ai Crobu la loro appartenenza e dovuta obbedienza al sangue Mekhet, nel quale i Sangiovanni occupano una posizione di supremazia. Ed è questo forse il reale motivo per cui il Vescovo è costretto a tollerare la sua ingerenza.

Fabio Agostini, *Padronu Agostini*

Clan: Ventrue
Congrega: Indipendente
Carattere: Affabile, determinato
Costume: Elegante, formale

Abile mercante, è il classico ago della bilancia in tutti i conflitti fra i dannati del Castello. Da tutti rispettato più per la sua ricchezza che per l'onore, è l'eminenza grigia dietro a molti movimenti sospetti nella vita quotidiana delle notti di Cagliari.

Ferdinando Canellas, *Campione del Vescovo*

Clan: Ventrue - Icariano
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Fanatico, picchiatore, superbo
Costume: guardia del corpo, equipaggiamento militare, un simbolo religioso, arma da mischia

La guardia del corpo del Vescovo è probabilmente il dannato più spaccone dell'intero dominio. Del resto, dalla sua parte ha la discendenza diretta dal Vescovo ed un ruolo che è molto prestigioso e che lo porta spesso al conflitto con gli altri dannati. Tutta questa spavalderia mal nasconde la sua frustrazione per un ruolo che, nel bene o nel male, sarà sempre da gregario.

Gavino Crobu, *Sacerdote della Chiesa di Longino*

Clan: Mekhet
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Seducente, persuasivo
Costume: Elegante

Principale ispiratore della tesi del sincretismo, Gavino è da molti apprezzato come fine mediatore, e da altrettanti odiato per cinismo e mancanza di rispetto delle tradizioni. Anche nella sua famiglia, è visto con un certo distacco, come fosse un cane sciolto. La sua influenza e la sua obbedienza sono però cosa nota.

Ignazio Canellas, Segretario del Vescovo

Clan: Ventrue - Icariano
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Affabile, logico
Costume: Elegante, un piccolo simbolo religioso

Il segretario si occupa di tutto quanto concerne l'amministrazione della famiglia Canellas, dalla gestione delle risorse nel mondo mortale all'organizzazione del dominio. Molto acuto, è di fatto il portavoce del Vescovo nel suo ruolo di Padronu Canellas, cosa che talvolta lo porta in conflitto con il primo Confessore per l'attribuzione della rappresentanza. Non ha fatto trapelare alcuna indiscrezione sul suo prossimo matrimonio politico con Isabella Amat.

Isabella Amat, Siniscalco del Vicerè

Clan: Daeva
Congrega: Invictus
Carattere: Altera, educata
Costume: Elegante, un piccolo simbolo religioso, arma da mischia

Isabella è la primogenita del Padronu Amat e la sua pupilla sotto ogni aspetto. Considerati i numerosi impegni del suo sire, Isabella è di fatto il dannato che gestisce maggiore potere a Cagliari. Sebbene solo molto raramente, e a dispetto del suo sangue daeva, faccia trasparire le sue passioni, di sua mano è stato scritto l'invito col quale ha raccolto tutti i dannati per la festa del 13 Febbraio, proclamando la stessa notte come la più lieta di tutta la sua esistenza.

Jacu Crobu, Primo Confessore del Vescovo

Clan: Mekhet
Congrega: Circolo della Megera
Carattere: Taciturno, lapidario
Costume: Elegante, gadget esoterici/pagani, arma da mischia

Il Primo Confessore è di fatto il braccio destro del Vescovo, che non disdegna di eseguire punizioni e ricordare a tutti i dannati, con poche secche battute, quanto il loro destino sia costantemente sul filo del rasoio. Molti sostengono che la sua presenza fra le fila del Vescovo sia il pedaggio richiesto dai Crobu ai Canellas per la concessione del seggio vescovile. E' il confessore delle famiglie Crobu, Gualbes, Trojo.

Lavinia Trojo, Vestale del Sardopatore

Clan: Ventrue
Congrega: Circolo della Megera
Carattere: Determinata, persuasiva
Costume: Elegante, simboli esoterici

E' la principale esponente del Circolo della Megera dopo Elissa Crobu. Con lei non si capisce se vi è grande intesa o forte rivalità: probabilmente la comune adesione al Circolo della Megera è spesso fonte di attrito col fatto appartengano a due famiglie storicamente rivali. Lavinia ha una visione più politica del Circolo e spesso infatti è stata impiegata da Elissa per pacificare i membri più intransigenti dei Gualbes e dei Manca.

Natale Manca, Padronu Manca, Capobranco di Thanit

Clan: Gangrel
Congrega: Circolo della Megera
Carattere: Violento, iroso
Costume: moderno, gothic, casual

Politicamente vicino all'Orda, Natale è certamente il più feroce fra i Padroni di Cagliari. Nonostante la giovane età, ha interiorizzato bene tutta la propaganda circa l'antichità dei gangrel nell'Isola e pare voglia approfittare del momento di debolezza dei Crobu per vendicarsi a nome di tutti gli antichi avi sia contro il triumvirato che contro il Gerofante. Natale è, fra l'altro, orgoglioso consacrato al culto della dea Thanit e, almeno fino ad ora, ha sempre scarsamente accettato il sincretismo del Vescovato.

Niccolò Agostini, Terzo Confessore del Vescovo

Clan: Ventrue
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Oratore, predicatore
Costume: Tunica, simboli santificati, arma da mischia

Niccolò è il più intransigente dei Confessori, quello che meglio rappresenta il volere del Vescovo, poiché quello che meglio conosce ed ha interiorizzato i dogmi santificati. Nonostante questo, si prodiga con tutte le sue forze verso l'annullamento di tutte le fedi verso l'unica Chiesa Sincretista di Longino. E' il confessore delle famiglie Agostini e Canellas.

Nicu Manca, Portavoce della Brigata Carthiana

Clan: Gangrel
Congrega: Movimento Carthiano
Carattere: Spavaldo
Costume: moderno, casual

Nicu è sempre stata la tipica "testa calda" dei Manca. Da qualche anno è entrato in contatto con la brigata di Zante, che lo ha insignito del titolo di suo portavoce nel Castello. Da allora Nicu è diventato un intoccabile, sia nella sua famiglia, sia nell'Ordo, sia nel senso comune della maggior parte dei dannati di Cagliari, anche se a tutto c'è un limite, e la sua spavalderia rischia di farglielo presto superare.

Quirino Gualbes, Padronu Gualbes, Oracolo delle Janas

Clan: Nosferatu
Congrega: Circolo della Megera
Carattere: Alieno, manipolatore
Costume: Tunica, abiti scuri, gadget pagani, arma da mischia

Da sempre dichiaratosi contrario alla Chiesa Sincretista frutto dell'inciucio fra Icariani e pagani rammolliti, è un fervente assertore della pulizia etnica nei confronti delle famiglie straniere e questo spesso lo vede irrimediabilmente condannato come amico dell'Orda e persona sgradita al Triumvirato. L'unico motivo per cui viene sopportato è il suo totale controllo del sottosuolo del

Castello, che lo rende un nemico molto pericoloso. Riconosce a stento l'autorità del Gerofante, proprio per una sua presunta mollezza rispetto agli antichi usi e rituali sardi.

Ruggero Palladini, Legato Icariano

Clan: Ventrue - icariano
Congrega: Lancea Sanctum
Carattere: Determinato, arrogante
Costume: Elegante, simboli araldici, simboli santificati

Ruggero è attualmente un ospite dei Canellas, inviato dalla Lega Icariana appositamente per il matrimonio. In molti ritengono che la sua presenza nasconda ben altre intenzioni: forse gli Icariani non approvano il comportamento dei Canellas o vogliono sfruttare l'occasione del matrimonio per altri fini meno evidenti.

Umberto Del Farga, Ambasciatore della Corte di Verona

Clan: Gangrel
Congrega: Invictus
Carattere: Violento, determinato, spavaldo
Costume: Medievale, arma da mischia

Osservatore Invictus giunto da poco tempo, è stato dichiarato ufficialmente un ospite apprezzatissimo del Primus e del Vicerè stesso. Si sa poco di lui, se non che sia un anacronismo incarnato. Le sue reali intenzioni potrebbero essere collegate a dubbi sulla legittimità dell'autarchia sarda, e questo è visto da tutti con forte sospetto.

Vincenzo Gualbes, Guardiano della Necropoli

Clan: Nosferatu
Congrega: Indipendente
Carattere: Solitario
Costume: Tunica, simboli esoterici, arma da mischia

Vincenzo è da tempo immemore insignito del titolo di "Custode della Necropoli". Titolo questo che pare avere una grande importanza all'interno della famiglia Gualbes. Diversamente dal resto della sua famiglia, si attesta su posizioni politiche molto soft, evitando di prendere parte ai conflitti.

Vittorio Trojo, Primus dell'Invictus

Clan: Ventrue
Congrega: Invictus
Carattere: Determinato
Costume: Elegante, simboli araldici, arma da mischia

Rappresentante di spicco dell'Invictus nel dominio di Cagliari e dell'Autarchia sarda, è uno dei quattro membri dell'Invictus più importanti dell'Isola. Questo ne fa uno dei più importanti esponenti della famiglia Trojo e un validissimo alleato del Vicerè. Sarà uno dei testimoni del matrimonio.