

Le stirpi del Sangue – i Clan dei Dannati

Un clan è un gruppo di vampiri con una serie di caratteristiche comuni, che condivide lo stesso sangue. La mitologia dei Fratelli suggerisce che ciascun clan abbia un progenitore, sebbene non vi sia alcuna notizia su questi antichi fondatori. All'abbraccio di un nuovo Fratello, l'infante eredita lo stesso clan del sire.

Daeva

Dissoluti e decadenti, i Daeva coltivano ideali di perfezione e costituiscono una poliedrica nobiltà della notte.

Nei candidati all'Abbraccio, le Succubi cercano una miscela di carisma, cultura, capacità di seduzione, desiderio e passione: intemperanti per natura, spesse volte generano progenie per puro capriccio o per soddisfare una propria esigenza momentanea.



Discipline: i Daeva sono maestri di Maestà, la Disciplina del controllo delle emozioni; il loro sangue inoltre favorisce rapidità e potenza nelle Discipline di Celerità e Vigore.

Debolezza: in balia costante delle proprie emozioni sono costretti a indugiare nei propri vizi.

Gangrel

Brutali, ferali, dotati di un forte istinto: i Gangrel disprezzano la debolezza e favoriscono fortemente l'individualità.

I Selvaggi sono i fratelli con il più forte collegamento con la Bestia, archetipo del predatore derivante dalla natura vampirica e sede delle pulsioni più animalesche.



Discipline: maestri della Disciplina vampirica di Proteiforme lasciano che le loro nature bestiali influenzino la propria forma fisica; inoltre, sono in grado di avere una resistenza sovrumana grazie alla Disciplina di Resilienza e di esercitare il controllo sulle bestie con la Disciplina di Animalità.

Debolezza: il sangue dei Gangrel li maledice con un potente istinto bestiale che a volte rende difficile pensare chiaramente a questi Fratelli.

MEKHET

Custodi di segreti, i Mekhet sono i maestri della notte e della conoscenza.

Raramente le Ombre costituiscono gruppi isolati, preferendo rimanere collegati fra loro in Confraternite e Ordini, consapevoli dell'importanza della coesione per il mantenimento degli scopi del proprio sangue: l'acquisizione e il traffico di informazioni.



Discipline: i Mekhet padroneggiano la Disciplina di Auspex che conferisce loro capacità percettive sovranaturali; inoltre, sono in grado di esercitare la Disciplina di Oscurazione per nascondersi alla vista, e ricorrere alla Disciplina di Celerità per muoversi rapidamente.

Debolezza: maledetti nelle tenebre, soffrono particolarmente le fonti di luce

NOSFERATU

Silenziosi e inquietanti, i Nosferatu sono una presenza aliena, spesse volte non per deformità fisica ma per un senso di repulsione che emerge dai loro comportamenti. Gli infestatori tendono ad essere individui solitari sebbene il Clan talune volte prenda l'immagine di una grottesca famiglia di reietti.



Discipline: i Nosferatu sono i maestri di Incubo, la Disciplina del terrore; inoltre, sono in grado di esercitare una forza sovranaturale tramite la Disciplina di Vigore, e nascondersi nelle ombre grazie alla Disciplina di Oscurazione.

Debolezza: da una chiara deformità fisica ad un' indefinita aura di minaccia, gli Infestatori manifestano sempre la propria presenza aliena

Ventruè

Regali, imponenti e aristocratici, i Ventruè sono i signori della Danza Macabra, eredi di una nobiltà feudale. Ricorrendo a qualsiasi mezzo necessario, i Lord tentano di porsi all'apice della società vampirica, in una sete inestinguibile di potere.



Discipline: i Ventruè padroneggiano Dominazione, la Disciplina del controllo mentale; inoltre, con la Disciplina di Animalità sono in grado di controllare le bestie; ricorrendo al proprio sangue possono esercitare anche la Disciplina di Resilienza.

Debolezza: l'ossessiva ricerca di potere e l'ambizione minano anche le menti più forti, rendendo più frequente l'insorgere di alienazioni mentali

Le Congreghe

Al contrario dei Clan, cui i Dannati sono destinati sin dall'abbraccio, le Congreghe derivano da una scelta filosofica, politica o persino religiosa. Taluni fratelli scelgono di non appartenere ad alcuna congrega, ponendosi al di fuori di autorità o vincoli ma rinunciando ai benefici che l'appartenenza a ciascuna delle Congreghe può conferire.

MOVIMENTO CARTIANO

Il Movimento Cartiano è la più moderna delle congreghe vampiriche, che cerca di scardinare la tradizione in favore di una configurazione di governo vampirico ispirato agli umani. Utopisti, appassionati e desiderosi di cambiamento, abbracciano i più disparati ideali nella ricerca di una società rinnovata.



Beneficio: i Cartiani hanno estrema facilità nell'avanzare influenze all'interno della società mortale.

CIRCOLO DELLA MEGERI

Il Circolo è un gruppo mistico devoto alla Madre di Tutti i Mostri: a mezzo di prove e celebrazioni è dato loro contattare una percezione della consapevolezza del Mondo, e alcune delle forme della Grande Madre. Riunendo più fedi pagane, gli Accoliti tendono all'unificazione del credo mantenendo una ritualistica molto differenziata.



Beneficio: la stregoneria di sangue Crùac, basata su riti pagani, permette loro di invocare le molteplici forme della Madre

Invictus

Aristocrazia della notte, esprimono il potere dei dannati. Forti nel legame ai propri anziani e ai valori di natura feudale, i membri del Primo Stato costituiscono un'élite fra vampiri volta al mantenimento dell'ordine tramite l'esercizio del controllo assoluto sui propri domini e sui propri sottoposti.



Beneficio: i membri dell'Invictus sono coadiuvati dall'intera congrega per il raggiungimento dei propri scopi.

Lancea Sanctum

La Lancea Sanctum accoglie i fratelli devoti al Testamento di Longino, primo ad avere consapevolezza della sua natura e del suo scopo: predatori, si rassegnano ad un'eternità di servitù e dannazione come lupi fra le pecore. I Consacrati tendono a convertire tramite predicazione o penitenza, o altrimenti forniscono una guida spirituale ai governanti.



Beneficio: la Stregoneria Tebana permette di invoca miracoli o maledizioni di origine divina.

ORDO DRACUL

Seguaci dei dettami di Vlad Tepes Dracul, divenuto vampiro per maledizione divina, ricercano la trascendenza in opposizione alla volontà di Dio. Durante la ricerca del superamento dei limiti della propria maledizione, i Dragoni ricorrono a riti secolari, strutturandosi in un ordinamento simile ad una Loggia o ad un Cenacolo.



Beneficio: tramite le Spire del Drago è possibile il superamento di alcuni effetti della Maledizione vampirica.

La Situazione in Italia

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.

Unica storia, molti racconti

In una società piena di incertezze, in bilico fra routine e crescente degrado, fuori degli sguardi inconsapevoli, i signori della notte proseguono la propria esistenza di parassiti e spietati burattinai. Nel diramarsi delle molte discendenze degli immortali si sono susseguite anche una moltitudine di fazioni politiche nel corso del tempo, quasi uno specchio deformante di memorie umane, ma mai vi è stato un termine alle continue lotte cui il vampiro è inevitabilmente legato. Schiavo della propria natura bestiale, si trova notte dopo notte a sostenere il proprio retaggio umano per mantenere una parvenza di equilibrio e controllo delle proprie azioni; di indole paranoica e solitaria, si costringe a diventare parte di una società notturna spesso volte come compromesso per la propria sopravvivenza, o anche per soddisfare le proprie ambizioni: così in ogni Dominio si consumano faide e lotte per il potere o per la salvezza, e il margine della follia e della ragionevolezza si assottiglia al trascorrere del tempo. Nei grandi piani degli Anziani che hanno calcato i secoli o degli Infanti che hanno da poco ricevuto l'Abbraccio vi è una ricorrenza di ambizioni, una volontà di proseguire nella propria esistenza e potersi dire infine artefici del proprio fato o anche un inspiegabile bisogno di poter dominare gli eventi.

Tutto quel che si conosce sulla nascita dei vampiri rientra in una varietà di leggende e miti in gran parte perduti in seguito alle invasioni barbariche e al crollo dell'Impero Romano d'Occidente, e molte storie si rivelano in aperta contraddizione l'una con l'altra. Le Cronache hanno spesso risentito dell'opera revisionista dei potenti, e molti scribi hanno tessuto le lodi o altrimenti volutamente dimenticato coloro il cui nome oramai è perduto nel tempo: la memoria dei più antichi, confusa dalle nebbie del Lungo Sonno, non è fedele alla realtà più di quanto non lo sia ai loro sogni o incubi.

Leggende comuni parlano di una prima istituzione in seno alla società romana, la Camarilla, in grado di rendere concreta la volontà comune di stabilire e mantenere un ordine a tutela delle varie fazioni all'interno dell'Impero.

Con il Testamento di Longino il movimento Lancea et Sanctum si rafforza nei primi secoli contemporaneamente all'emersione del Cristianesimo e con la caduta della Camarilla e l'indebolimento delle istituzioni degli immortali. Un'antica confraternita affiliata al Monacus, primo discepolo e infante dello stesso Longino, diffonde lentamente la religione dei Dannati che vede in una maledizione voluta dallo stesso Onnipotente lo scopo dell'esistenza stessa dei vampiri: lupi fra le pecore, memento imperituro del peccato e della distanza dalla verità e dalla luce.

La progressiva dissoluzione dell'Impero romano produce nel contempo l'indebolimento della Camarilla e del suo governo federato, per poi sfociare nell'inasprimento delle reciproche intolleranze fra i domini e una continua serie di lotte intestine ed invasioni fino alla caduta della stessa Camarilla. Nonostante l'Invictus formi di fatto il Primo Stato e si faccia erede di tradizioni imperiali la sua pretesa egemonia sulla penisola trova la forte opposizione dell'Ecclesia Longinii, e

dei frammentati culti pagani che rappresentano comunque uno dei retaggi più antichi. La Congrega che in seguito si affermerà come Circolo della Megera porta con sé l'eredità spirituale etrusca, la forza di un Convivium di matrice latina in grado di conferire un'organizzazione e un peso politico e le nuove culture druidiche del Cori Andrasta generatesi dopo l'insediamento dei barbari.

Molti tratti comuni fanno presumere che vi siano stati i più forti scontri fra Primo e Secondo Stato durante il Rinascimento, con l'affermazione dei Clan sotto i propri anziani e una progressiva stabilizzazione dei poli di potere all'interno del Mediterraneo. Gran parte del Nord Italia e la Sicilia con la dinastia del Gangrel Ezzelino da Romano sono le aree in cui l'Invictus ha maggiore affermazione, mentre il Meridione racchiuso nell'influenza Icariana assieme allo Stato della Chiesa e ai territori toscani, Terre della Madre Sanguigna, rappresentano l'area di maggiore influenza per la Lancea Sanctum. Per quanto ciò possa far pensare ad una diarchia perfetta ed assoluta, questa divisione è stata operata dagli storici per semplificare una situazione estremamente frammentaria e complessa, come ad esempio il Sud Italia, profondamente influenzato da un Circolo della Megera ben radicato nelle tradizioni popolari, o il Centro-Nord in cui più fortemente si facevano sentire le lotte dei Clan e l'affiliazione al Primo Stato era solamente una formalità volta ad evitare problemi da Verona e dai Grifoni, ordine cavalleresco al servizio dello stesso Ezzelino dichiaratosi Signore d'Italia, o ancora il Granducato di Toscana retto da un Invictus di matrice Guelfa e molto vicino, se non succube, alla Lancea Sanctum.

Il sistema derivante dalle tensioni fra i tre maggiori poli ovvero Verona e i suoi vassalli Invictus, la Madre Sanguigna e la Lancea Sanctum, gli Icariani e i propri domini, va ad infrangersi in contemporanea con la Rivoluzione Francese e il successivo periodo di influenza napoleonica in Italia a causa dei disordini, dei voltafaccia e delle prese di potere nonché della scomparsa dei più importanti Anziani alla guida dei Clan. Durante il corso del XIX secolo le tre più antiche congreghe vedono la progressiva ascesa di due nuove forze in contemporanea con l'Unità d'Italia e l'inevitabile cambiamento dello status quo. L'Ordo Dracul, un movimento esoterico e filosofico derivante dagli insegnamenti di Dracula, stabilisce la propria capitale a Torino grazie al Mekhet Septimus Magnus ed espande la sua influenza nel Piemonte e lentamente in ogni dominio italiano anche con l'adesione allo stesso dell'antico Nosferatu Pavan. Il Movimento Carthiano, forte della portata rivoluzionaria di un nuovo ordine ispirato ad una rinnovata forma di governo, stabilisce il proprio polo di influenza all'interno della Sardegna autarchica sotto il bandito Zante e dispiega così gli ideali del suo ispiratore, Antonius, precedentemente stigmatizzato dal Clan Ventrue proprio in ragione di essi. Nel disordine del secolo il Gangrel Pontecorvo sfida l'autorità e il terrore di Ezzelino con il suo branco anarchico, la famiglia Sangiovanni di Venezia si mostra estremamente preziosa tanto per i Mekhet quanto per la Lancea Sanctum, il Daeva Jean-Luc si fa ispiratore del proprio sangue forte dell'inazione della Corte Imperiale e fonda la Corte della Rosa e del Serpente, il mancato risveglio del triumviro Ventrue provoca un governo temporale da parte dei tre Monitor del Clan. Gli sconvolgimenti del tempo dei cambiamenti portano a continui squilibri all'interno dei domini, giustizie sommarie, e l'azione di un Primo e Secondo Stato sempre più volta a serrare le proprie fila e stabilire patti di opportunità tanto precari da non essere altro che tregue ipocrite. Durante la prima metà del Novecento, i continui disordini portano ad una divisione all'interno dell'Invictus, con la dichiarazione del Principe di Palermo, il Mekhet Lycurgus, di affrancare il Meridione dalla Corte veronese, e la proclamazione di un nuovo dominio, il Granducato di Romagna, da parte della Corte di Jean-Luc.

Le Guerre Mondiali non fanno soltanto amplificare il disagio degli scontri interni ma mostrano anche una nuova faccia del mondo mortale, con il pericolo e il disagio che possa addirittura influenzare gli equilibri dei Dannati e fuggire al loro controllo. Dopo l'interruzione delle comunicazioni e la paura delle nuove armi, una grande riunione indetta a Lucca nel 1955 dal

Barone de Morico è un'opportunità per radunare le delegazioni di molti regnanti italiani costituendo una rete informativa volta al raggiungimento di accordi, scambi e soprattutto stabilità per il controllo dei domini creando la Lega Claudia.

Nonostante i molti cambiamenti e le divisioni interne, l'Invictus e la Lancea Sanctum proseguono nell'essere le due Congreghe di maggiore rilievo, ma ciò non toglie che Movimento Carthiano, Ordo Dracul e Circolo della Megera permangano comunque di una determinante influenza in taluni domini e possano far valere il proprio peso nei momenti opportuni. Limitati nel proprio potere rispetto al passato specie per la preminenza nonché l'azione diretta di alcune Congreghe, i Clan non si limitano ad essere spettatori solitari ma anzi nel corso del Novecento cercano una propria riaffermazione nel nuovo status quo che si è andato spontaneamente configurando.

Al cinquantennio della Lega Claudia, nel 2005, un nuovo raduno ne rivela tutte le debolezze e le fragilità fra cui l'assenza di una sovrastruttura a garanzia delle promesse del pretenzioso ordine di de Morico: pietra tombale, è stata la dichiarazione di Verona e dei suoi vassalli di negarne ogni valore. L'anno successivo, libero dai vincoli di quell'accordo, l'Invictus conquista prima il Cardinalato di Perugia dunque sopprime la resistenza Carthiana di Bologna soggiogando nuovamente il dominio sotto la propria egida. Nel 2007 il Carcere di Ancona, derivato delle Leggi Claudie e sostenuto dalla Lancea Sanctum, subisce un pesante attacco che ne distrugge alcuni detenuti ma permette la fuga e la scomparsa di altri, fra cui il Giudice Minosse, primo dei carcerati, e diventa un dominio gestito dal Clan Gangrel e dal Movimento Carthiano, per poi subire un patto leonino che lo ha assoggettato al Primo Stato. In seguito all'autoproclamazione della stirpe Gethsemani quali custodi della fede, Firenze è stata dichiarata Città Santa e ha visto la chiusura dei propri confini in seguito di un'epurazione per volontà della stessa Madre Sanguigna. Nella Primavera del 2008 un tentativo di colpo di stato in Cosenza provoca la reazione del Cardinalato icariano, mentre il porto franco di Foggia permane nelle sue pretese autarchiche; il ritiro improvviso del Ventrue Taddeo, Vescovo di Verona, decapita la Lancea Sanctum di un suo vertice e porta il Patriarcato di Aquileia ad una maggiore apertura verso l'esterno. Durante il Gran Ballo del 2008, lo stesso Ezzelino ha dichiarato formalmente guerra a Palermo e ai suoi affiliati, producendo come esito il recente accordo, del 2010, in cui i quattro casati dinastici dell'Invictus si sono divisi formalmente il dominio dell'Italia.

La Situazione a Roma

L'antico dominio di Roma si regge sul fragile equilibrio delle sue famiglie nobili.

I Barberini, famiglia daeva tendenzialmente aperta al III Stato. Controllano i rioni San Saba e Ludovisi.

I Borghese, famiglia daeva di tradizione prettamente Invictus. Il Pater Gabriele Borghese è l'attuale capo dell'Invictus di Roma. Controllano i rioni Parione e Regola.

i Borgia, famiglia Mekhet, vantano l'unico vescovo in città al momento, il Pater Domiziana. Composti principalmente da membri del I e II Stato, i Borgia sono la famiglia al momento più influente e radicata nel territorio. Recentemente, stanno avendo dei problemi di sicurezza nei propri domini Campitelli e Sant'angelo.

i Caetani, famiglia gangrel, tradizionalmente vicina al III Stato. Il Pater Corso Caetani è un illustre membro del direttorio del Movimento Carthiano. La famiglia "vanta" l'adozione di Mattia Grifone,

ufficiale dell'esercito di Ezzelino da Romano, che ha recentemente consegnato Roma nelle mani dell'Invictus. Controllano i rioni Esquilino e Celio.

I Colonna, famiglia ventrue tradizionalmente legata all'Invictus, al momento ospitano diversi cittadini non di origine nobile. Controllano i rioni Ponte e Prati.

i Farnese, famiglia ventrue composta da elementi del I e II Stato, controllano i rioni Ripa e Testaccio,

gli Icariani, famiglia ventrue recentemente entrata di prepotenza nell'assetto tradizionale di Roma, mediante ricatti e riscossione di favori. Gli icariani in città sono agenti della Lega Icariana: il loro prossimo passo potrebbe essere la nomina di un Vescovo. Sono l'unica famiglia a non vantare un controllo formale di un rione entro le mura aureliane, anche se contendono informalmente il dominio di Castro Pretorio con i Massimo.

i Massimo, famiglia Mekhet che si compone prevalentemente di membri del III Stato. L'attuale pater è Giulio Valerio Massimo dell'Invictus. Controlla i quartieri Sallustiano e Castro Pretorio.

i *Pamphilji*, famiglia Daeva composta da elementi prevalentemente del I e II Stato, controllano i rioni Colonna e Campo Marzio.

gli Orsini, famiglia nosferatu tradizionalmente legata alla Lancea Sanctum, è attualmente in difficoltà: il loro pater, l'Arcivescovo, è stato dichiarato decaduto e soggetto ad una caccia di sangue. Pare che gli Orsini si siano ritirati nel sottosuolo, meditando attacchi mirati a destabilizzare il nuovo governo.

Storia di Roma

- 1809** Roma è annessa all'impero napoleonico. Donna Chiara Farnese si acceca, dichiarando che non guarirà i suoi occhi sino al ritorno del pontefice.
- 1811** Alcuni Invictus più giovani si convertono segretamente al Movimento Carthiano formando la coterie nota come Accademia.
- 1821** Federico Colonna durante la messa di mezzanotte dichiara che il suo abbandono forzato dell'Accademia è stato imposto con la tortura e rinnega la sua abiura. Come tutti i relapsi viene immediatamente posto sul rogo.
- 1833** Le società segrete tramano nell'ombra. In molti si chiedono l'identità di Pasquino. Vengono scoperti legami tra il Neonato Pierluca Pamphilij e gli ambienti dei carbonari. Più di un Fratello nota l'avvicinamento del giovane al Movimento Cartiano, cosa mai accaduta nella storia della famiglia Pamphilij. Alcune notti dopo lo scandalo vengono rinvenuti i resti del Fratello; voci parlano di una "purga" da parte della famiglia stessa. Il Caesar Urbis Lucius svanisce senza lasciar tracce, gettando nello scompiglio l'impreparato Senato. L'Accademia Romana viene riformata da membri delle famiglie Colonna, Farnese, Borghese e Caetani che si dichiarano parte del "Movimento Cartiano e Carbonaro". Di numero ridotto l'Accademia viene considerata un pericolo secondario dalla Lancea Sanctum. Costanzo ottiene il supporto dell'Accademia Romana e degli Invictus conquistando il titolo di Caesar Urbis. Inizia la guerra contro la Lancea Sanctum. Lo scontro diviene feroce tra Costanzo ed Orazio Quarto Pamphilij, ultimo baluardo dei Consacrati in Roma. Orazio viene portato a Morte Ultima durante un duello rituale, da Costanzo stesso.
- 1848** Instaurazione della Repubblica Romana. Costanzo si converte e viene eletto Arcivescovo di Roma. Ottavio Farnese ottiene il ruolo di Vescovo della corrente domenicana.
- 1849** I Francesi di Napoleone III scacciano le forze degli insorti. Costanzo riprende la costituzione di Niccolò III e la adatta emettendo la Fundamenta militantis damnatorum: rende inscindibili i ruoli di Caesar Urbis e Arcivescovo; inoltre nessun Fratello può possedere all'interno della struttura cittadina più di una carica.
- 1855**
- 1870** L'esercito sabauda varca Porta Pia, annessione di Roma all'Italia. Pesantissime violazioni della Masquerade durante l'assedio di Roma. Per evitare incidenti ancor più gravi Septimus Magnus e Costanzo firmano un accordo. Costanzo rimane Arcivescovo dell'Urbe e ottiene lo spostamento della

- capitale a Roma, Septimus può nominare la sua progenie Corrado Cialdini “Amanuense” dell’Urbe.
- Gli Accordi di Villa Torlonia: i Fratelli di Roma patteggiano con i Dannati piemontesi del Primo Stato per la gestione della politica cittadina. Gli Orsini subiscono un durissimo colpo, venendo posti in disparte durante le trattative. In seguito all’oltraggio i Nosferatu si ritirano dalla vita sociale della Corte Notturna, lavorando attivamente per isolare il Vaticano da Roma. La posizione di Costanzo non viene indebolita grazie al supporto dei Farnese.
- 1871**
- 1896** Villa Pamphili ospita un Gran Ricevimento Daeva dietro il benessere di Costanzo: il tutto viene ricordato come “La notte delle mille rose”.
- 1900** Giubileo sotto il Pontificato di Leone XIII.
- 1902** Villa Borghese diventa parco pubblico.
- 1909** Viene decisa l’urbanizzazione del nuovo quartiere Flaminio Parioli.
- 1911** Si svolge l’Esposizione internazionale. Durante la Quadregesima, Dario Orsini invoca la Faida delle Ombre annunciando pubblicamente la distruzione di Lucio Colonna.
- 1915** Il Carnevale delle Anime attira molti più stranieri del previsto: Costanzo rinuncia all’apparire in pubblico. Fallisce l’accordo tra Costanzo e gli Orsini teso a riportare i Nosferatu in seno alla società dei Dannati a causa della ferma opposizione dei Colonna.
- 1922** Marcia su Roma. Invictus e Lancea Sanctum si alleano al fine di spazzare via le influenze che i Dragoni detengono nella Capitale. L’Amanuense, progenie di Septimus Magnus, viene distrutto e il potere politico dell’Ordo Dracul pesantemente minato in tutta la penisola: il Signore di Torino apparentemente non reagisce.
- 1925** Nasce il Governatorato di Roma. XXIII Giubileo I Fratelli spostano parte delle loro influenze dalla sotto il pontificato di massoneria ai circoli vicini ai gerarchi fascisti. PioIX.

- 1929** Patti Lateranensi. Dario Orsini ottiene la carica di Sicarius Maximus sotto Costanzo. Gli Orsini tornano all'interno della Corte Notturna pur dichiarandosi "moralmente distaccati".
- Le famiglie Daeva organizzano un altro Gran Ricevimento nell'Urbe.
- 1933** Viene aperta via dei Fori Imperiali
- 1936** Iniziano i lavori per Cinecittà. I Borghese supportano la grandeur fascista, dando particolare attenzione alla costruzione di Cinecittà.
- 1937** Viene inaugurata la città del cinema di Cinecittà.
- 1943** Roma è sotto occupazione tedesca: alcuni medici nazisti pubblicano il "Progetto Supersoldato". Innumerevoli violazioni della Masquerade allarmano il mondo mortale: grazie alle influenze dei Nobili di Roma molte di queste vengono messe a tacere, ma alcuni scienziati nazisti continuano a parlare di "supersoldati", in grado di rialzarsi nonostante le più atroci ferite.
- Costanzo il Sanguinario rafforza la Prima Tradizione con il "Secretum": chiunque dovesse violare la Masquerade causerebbe al proprio casato la perdita dei territori di caccia e la privazione della dignitas derivante dalla cittadinanza.
- 1944** Roma viene più volte colpita dai bombardamenti alleati. Le truppe anglo-americane fanno il loro ingresso nella città. Una bomba americana colpisce il rifugio dell'Anziana Donna Amanda Pamphilij. La sua progenie, Piero Maria, raggiunge la Morte Ultima. L'Anziana viene dichiarata in Torpore dalla sua famiglia che grida al miracolo.
- Durante il periodo dei bombardamenti le Messe di Mezzanotte vengono officiate in bunker sotterranei.
- Vengono ristabilite le regole di discriminazione verso l'Ordo Dracul ed il Circolo della Megera.
- 1946** Referendum istituzionale. Molti Fratelli espandono le proprie influenze nel neonato sistema della Repubblica.
- 1950** XXIV Giubileo sotto il pontificato di Pio XIII. Viene inaugurata la nuova Stazione Ferroviaria Termini.
- 1955** Viene inaugurato il primo tratto della Metro B Termini-Laurentina. Augusto Armando della famiglia Borghese ottiene il ruolo di Dux Bellorum e Gran Ciambellano.
- Costanzo il Sanguinario e la Corte Notturna di Roma si

recano a Lucca per l'istituzione della Lega Claudia.

1957 Trattato di Roma: nasce la CEE.

1960 Si svolgono le XVII Olimpiadi: vengono costruiti il Palasport all'Eur e lo Stadio Flaminio

1961 Apre il Grande Raccordo Anulare.

1970 Vengono completati i lavori per il Grande Raccordo Anulare.

1972 Damiano detto "il Falco" con il supporto dell'Accademia Romana e dei Colonna sferra il suo attacco contro Costanzo e la Lancea Sanctum. Sia il Falco che Costanzo vengono distrutti. Dario Orsini emerge dalle ceneri della guerra civile assumendo il ruolo di Caesar Urbis e Arcivescovo, mantenendo la struttura di governo del suo predecessore. Presenta all'Urbe Lorenzo Orsini, sua progenie, istituendolo Quaestor Principis. Gustavo Massimo, avversario del Kogaion Odofredo Pamphilij, scompare dalla Danza Macabra di Roma lasciando erede dei suoi studi il suo discepolo Gabriele Massimo: Odofredo Pamphilij in conseguenza a questo gesto si isola dal resto dei Dannati.

Dopo una fastosa festa Pierleone, Pater della famiglia Colonna, si assume la responsabilità degli atti dei suoi famigliari e abbraccia l'alba. Dario il Nero accetta il sacrificio di Pierleone e assolve l'intera famiglia Colonna dall'infamia del tradimento. Durante lo stesso anno decreta con il "Nobiliaria" la decadenza della Guardia Nobile: gli Invictus accettano il pegno da pagare rafforzando la propria supremazia all'interno del Senato e ottenendo la distinzione del Mastro Inquisitore dal ruolo di Pretore Urbano.

1973 Dario il Nero dopo un pellegrinaggio al Carcere di Ancona stringe una salda alleanza con il Giudice di Ancona, Minosse. Molti tremano al pensiero di un "nuovo sanguinario" ma nessuno si oppone apertamente.

1974 Con il bando arcivescovile "Pretoriana" viene abolito il ruolo della Guardia Pretoriana in favore di maggiori poteri del Gran Ciambellano e del Senato, mandatari dell'Arcivescovo a presidio dell'operato dei Pretori.

1975

1983

Scompare Francesco Borghese, progenie di Emilio Curzio: viene invocata caccia di sangue su Ya'kov, un pellegrino da Perugia. L'intercessione del Cardinale Moro costringe la Lancea ad un giusto processo ad uno straniero. Emilio Curzio accusa il Cardinale di aver inviato un sicario per distruggere l'Arcivescovo di Roma e invoca vendetta per la morte della sua progenie. Dario il Nero si impone con una sentenza ben peggiore della Morte Ultima: la deportazione al Carcere di Ancona.

In città dilagano voci riguardo un serial killer.

Omero Caetani, Gerofante del Circolo della Megera, viene eletto Pretore Peregrino; Dario il Nero concede il suo nulla osta alla decisione del Senato.

1984

Gravi violazioni della Masquerade vengono arginate grazie alla collaborazione degli Invictus: il Senato e l'Arcivescovo Dario il Nero intimano ai Pretori di indagare per trovare il responsabile della violazione della Prima Tradizione.

Gabriele Massimo, Ordo Dracul, detto in seguito l'Apostata denuncia a Dario Orsini, il Dott. Odofredo Pamphilij (Kogaion di Roma), come un rischio per la Masquerade. Dario il Nero indice Caccia di Sangue sul Pamphilij che prima di venir catturato distrugge il suo rifugio, conducendo a Morte Ultima sé stesso ed altri Dannati. Dario entra in torpore. Il Patto delle Ceneri dà luogo al Concordato: la reggenza di Roma viene esercitata in nome dell'Arcivescovo e Caesar Urbis da Lorenzo Orsini, Questor Principis, Emilio Curzio Borghese, Gran Ciambellano e Niccolò Orsini, Mastro Inquisitore. Il Primus del Senato, Gabriele Pamphilij, aderisce al Patto delle Ceneri assieme alla rappresentanza Invictus cittadina guidata da Giulio Colonna. Alessio Farnese assume il ruolo di Vescovo per la città di Roma come successore di Ottavio il Pio.

1985

I maggiori occultisti e gli Ordo Dracul di Roma si dividono in merito a quanto accaduto nel laboratorio di Odofredo:

1986

+Esecuzionisti

Coloro che appartengono a questa corrente di pensiero reputano che in realtà Odofredo non stesse seguendo alcuna ricerca per superare i suoi limiti, ma abbia scelto vie demoniche: le vittime rinvenute, gli orrendi esperimenti, i testi esoterici e le fiamme della notte del 1985 rappresentano sacrifici e riti infernali.

Damnatio memoriae e rescissio actorium, eredità del mondo romano, devono essere applicate: nulla delle opere di Odofredo dovrà rimanere, e il suo stesso ricordo dovrà essere cancellato a colpi di abiura affinché nessuno possa compiere lo scempio di asservirsi ad entità demoniache.

Accusatori

Questa fazione reputa il Kogaion di Roma abbia perso completamente il senno nella sua ricerca nelle Spire del Drago a fronte della sua incompetenza nel distaccarsi da brame e manie di onnipotenza.

Occorre che tale scempio non si ripeta poichè dannoso per i rapporti che l'Ordo Dracul potrebbe potenzialmente intrattenere con altre congreghe: uno stretto controllo sulle sperimentazioni degli adepti può rappresentare un'ottima prevenzione.

Indagatori

Quanti seguono questa corrente, per le poche informazioni che sono riusciti ad ottenere sul dottore, ritengono che Odofredo fosse un genio sul punto di raggiungere la tanto agognata ascensione, ma che questa fu probabilmente ostacolata dagli atti conservatori della Lancea Sanctum e dalla vendetta della progenie di Gustavo Massimo.

Per questi è necessario che le informazioni siano ricostruite in quanto tutti devono sapere la verità sulla via intrapresa da Odofredo: un approccio scientifico, anche scettico, è necessario per far chiarezza su quanto accaduto.

Visionari

Secondo questa fazione minoritaria vero scopo del dottore è stato raggiunto, ed ha esaurito la propria ricerca individuale con il sacrificio di sé e il passaggio in altra forma.

Come il ruolo di Giuda l'Iscriota e del Sinodo fu necessario all'Ascensione del Cristo, così il tradimento di Gabriele Massimo (che con il suo recente "suicidio assistito" si è metaforicamente "impiccato" in cambio del rientro dell'Ordo a Roma) e la cieca visione di Dario Il Nero hanno portato all'Ascensione del Kogaion: cosa sia diventato è mistero, ma è certo che abbia effettuato il passaggio.

Il Mastro Inquisitore Niccolò Orsini, ottenuto il tacito benessere del Concordato, inizia la sua opera di pulizia. Parte dell'Ordo Dracul abbandona i propri beni per sfuggire nel sottobosco.

1987

Giangiaco Borghese cerca di porre la questione del massacro dell'Ordo Dracul innanzi al Senato che quella notte decide di non riunirsi in onore alla memoria di Costanzo. Gian Giacomo viene catturato nelle sale vuote del Senato da Niccolò.

1988

Subito dopo il processo ed il rogo di Gian Giacomo l'Ordo Dracul inizia il suo esodo alla volta di Viterbo.

1989

Dilagano le sette sataniche romane.

Voci vogliono la presenza di una cellula della progenie di Belial, ma in seguito si scopre che dietro tutto questo vi è l'operato di Leonardo "il Jinn", un Daeva impazzito dopo la scomparsa di Odofredo, probabile progenie ed esperimento vivente del Dottore autoesaltatosi al rango di demone di fronte agli adepti umani.

Niccolò Orsini esegue personalmente la condanna dello straniero e di tutti i suoi seguaci di fronte alla cittadinanza romana.

La città di Roma si raduna per commemorare il primo decennio di torpore del suo Arcivescovo: si inasprisce la caccia di sangue sugli Ordo Dracul grazie all'accordo fra Concordato e Senato.

1995

Dietro sollecitazioni di Emilio Curzio Borghese Lorenzo Orsini officia una Messa di commemorazione del sacrificio di Francesco Borghese, ricordandolo come "Vittima necessaria per la salvezza del giusto governo di Roma"

2000

XXVI Giubileo sotto il pontificato di Giovanni Paolo II.

I Nobili di Roma rafforzano la presa sul mondo mortale, riuscendo ad occultare una violazione della Masquerade: il Pretore Peregrino indaga per ordine del Mastro Inquisitore.

2002

Il Pretore Peregrino Omero Caetani conduce innanzi al Senato la sua progenie Ezòra, rea di aver infranto la Masquerade invocando la grazia. Dietro consiglio del Vescovo Farnese e tacito assenso del Concistoro, il Primus del Senato concede la grazia come concessione di un favore al Pretore Peregrino per l'impegno nella caccia agli Ordo Dracul, ed Ezòra viene deportata al Carcere di Ancona.

Lamentele da parte degli Accoliti restano inascoltate e sono messe a tacere dallo stesso Gerofante Caetani.

2005

Dario il Nero si risveglia dal Torpore.

2006

Viene celebrato il funerale di Dario il Nero. Lorenzo Orsini diviene Arcivescovo di Roma.

2008

Scompare in circostanze misteriose Lorenzo Orsini. Con l'ausilio degli Icariani, Aegisto Barberini diviene Arcivescovo di Roma.

2009

Patrizia Orsini distrugge Aegisto Barberini e diviene nuovo Arcivescovo.

Gli Icariani diventano decima famiglia nobile.

2010

Sigismondo Orsini diviene Arcivescovo.
Mattia Grifone Caetani effettua un colpo di stato in
circostanze non chiare: l'Arcivescovo viene esautorato: un
nuovo ordine Invictus viene instaurato nel dominio.
Si torna a parlare di Dario il Nero.

Le Tradizioni

La Cittadinanza

Motore e nucleo dell'intera struttura sociale dei Dannati romani è il concetto di cittadinanza. Cittadino è colui che viene Abbracciato da un altro cittadino o che ne viene adottato, nel caso di membri dello stesso clan.

I diritti inerenti alla cittadinanza romana sono:

Ius honorum, cioè l'eleggibilità alle cariche pubbliche ;
Ius provocationis, cioè il poter fare appello al proprio Pater;
Ius connubii, cioè il diritto di contrarre matrimonio con un altro cittadino romano pienamente valido;
Ius commercii, cioè il diritto di acquistare o di accrescere la proprietà legalmente riconosciuta.

I diritti di non essere torturato o flagellato, di essere condannato solo innanzi ad un tribunale, di non essere crocifisso vennero aboliti con l'ascesa di Costanzo il Sanguinario.

Non far più parte dell'Urbe é il timore di ciascun cittadino romano, onta considerata al pari - se non peggiore - della Morte Ultima. Un Dannato spogliato della sua cittadinanza è effettivamente un pariah, soggetto di scherno e disprezzo per coloro che erano i suoi pari. Come i peregrini egli può essere, se non dichiarato protetto da un cives, impunemente umiliato, torturato e distrutto. Come gli stranieri colui che ha perso la cittadinanza non può avere rapporti diretti con le cariche pubbliche ma deve richiedere l'intercessione del Praetor Peregrinus (anche nel caso lo sventurato ottenga la protezione di una famiglia).

Faida delle ombre

Sin da che le cronache ricordino la Città Eterna, dalla penetrazione dei Fratelli nei casati nobili se non da un periodo precedente, è stata teatro di innumerevoli guerre civili inframezzate da periodi di una pace non duratura imposta da influenti Fratelli, o più spesso dovuta alla ciclica perdita di membri delle parti in conflitto. Divisi da famiglie e Congreghe i Dannati locali hanno ereditato longevi asti e fragili alleanze dai loro predecessori continuando questo balletto di vendette dagli albori dimenticati e amicizie delle quali non si conosce più l'origine. Questa situazione ottenne una sorta di legalizzazione con l'avvento di Zaccheo Orsini, una delle figure di maggior spicco tra i Dannati romani, tutt'ora considerato Santo da molti Consacrati. Studioso delle culture e delle religioni pagane Zaccheo abbracciò con ferma decisione i dettami della Lancea Sanctum dopo la Morte Ultima del suo fratello di sangue Demetrio, ad opera dei Colonna. Fu dopo un mese di digiuno ed in seguito all'assunzione dell'incarico di Pater degli Orsini che Zaccheo, innanzi ad una assemblea di Fratelli convocata per l'occasione, dichiarò, facendo riferimento alla legge germanica, una "guerra sempiterna degli Orsini contro li Colonna, combattuta nei vicoli e tra le ombre, sino a che uno o ambo i casati abbia a perire sino all'ultimo omo". Tale fu la volontà e l'energia del canuto Nosferatu che le altre famiglie, il vescovo e lo stesso Caesar Urbis accettarono formalmente questa dichiarazione, e le Morti Ultime che ne sarebbero seguite, sino a che la tradizione della Mascherata e quella dell'Elysium fossero rimaste inviolate. Non ci volle molto affinché i Colonna, attraverso la voce del loro Pater Gregorio, costretti dalla rinnovata ferocia degli assalti degli Orsini, pronunciassero il medesimo giuramento contro i loro nemici giustificando nei secoli una spirale di massacri e agguati. Negli anni che seguirono il casato degli ambiziosi Pierleoni e quello dei monofisiti Frangipane, che si erano posti attivamente contro la visione ortodossa della Lancia ottenendo la nomea di eretici, chiamarono a se i diritti della Faida delle Ombre gli uni contro gli altri. Sebbene i dettagli siano confusi è noto che le due famiglie si estinsero completamente e reciprocamente durante una sanguinosa notte del 1540, nel mezzo del Consiglio dei Tre Colli, teso a riportare i Frangipane in seno alla Lancea romana. Con l'improvvisa scomparsa di due interi casati le famiglie sopravvissute tacitamente concordarono di evitare una nuova dichiarazione di faida tempi a venire, decisione che tutt'ora permane. Il diritto della Faida delle Ombre, pur impugnato solo quattro volte, divenne il principale caso giuridico di studio, revisione ed interpretazione da parte dei vari Patres e Caesar Urbis attraverso i secoli, sino ad assumere la forma attuale che, in effetti, si differenzia essenzialmente solo per la forma dalla sua versione originaria: un chiaro esempio della fedeltà alle tradizioni dei romani. Dichiarare una Faida delle Ombre è divenuto quindi il più temuto diritto di un Pater che, assumendo in se tutto il potere conferitogli dal proprio casato pone la sua famiglia in una battaglia all'ultimo sangue. Per dare il via ad una Faida delle Ombre un Pater deve dichiarare ad i Fratelli della città riuniti il suo intento in modo chiaro ed inequivocabile. La formulazione della Faida viene considerato l'atto più importante che un Pater può compiere e quindi una dichiarazione male espressa, pur legalmente valida, porterà ad anni o decenni di ilarità e sdegno e lungo i secoli verrà indicata come esempio negativo mentre una orazione degna di tal nome viene riportata con piacere. Passate trenta notti, trascorse in astinenza e meditazione, il Pater deve ratificare la sua decisione innanzi ad un consiglio dei Patres od essa cadrà nel nulla, portando vergogna sul malcapitato e sulla sua Famiglia. Solo nel caso di Morte Ultima del Dannato durante questo periodo la decisione decade automaticamente e senza disonore: un mero cambio di ruolo non è sufficiente a salvare la dignitas. La Faida non può essere in alcun modo ritirata: anche solo proporre un tale atto disonorerebbe la memoria di coloro che caddero e potrebbe strappare ai membri del casato colpevole di tale inconcepibile mancanza anche i diritti della

cittadinanza. Semplicemente un membro di una casata che ha dichiarato la Faida può distruggere in qualunque momento, sia di apparente pace che di attivo conflitto, il membro di una casata che ha subito tale Faida, sino a che le tradizioni della Masquerade e dell'Elysium rimangono inviolate. Indipendentemente dalle alleanze e dalle situazioni, dai ruoli e dalle amicizie un Orsini può distruggere un Colonna, e viceversa, in qualunque momento ed in qualunque modo -sia esso duello o imboscata- senza temere ripercussioni dirette da parte del Caesar Urbis o da qualunque altro titolato. Lo stesso Costanzo Borgia che salendo al potere dichiarò non più valide alcune antiche tradizioni non osò mettere mano a quell'elemento che in qualche modo aveva creato un equilibrio all'interno dei nove Casati.

Il Codex Farnesi

Sin dal crollo della Camarilla i Dannati romani hanno cercato di mantenere la loro società immutata attraverso le tradizioni che hanno governato i loro avi. La perdita dei ricordi di coloro che si mossero nell'epoca aurea dell'Impero e la distruzione od il furto dei tomi delle leggi ad opera dei Dannati barbari ed invasori resero l'opera difficoltosa. Ciò, unito al cambiamento, pur lentissimo, delle necessità dei Fratelli romani portò all'introduzione di norme non scritte basate in parte sulle leggi ecclesiastiche in vigore. Lungo i secoli diverse regole vennero create, applicate e dimenticate a seconda della situazione politica pur senza decadere mai ufficialmente. A seconda del momento il Caesar Urbis sceglieva a quali leggi, tra le numerose e contraddittorie, fare riferimento, scelta che comunque non veniva considerato necessariamente un precedente giuridico. Il corpus di leggi romane quindi crebbe in modo abnorme e disordinato sino all'opera di Manfredi Colonna, poi Manfredi Farnese. Latinista, storico e studioso di leggi Manfredi si fece carico, convinto della necessità di leggi scritte e inoppugnabili, di compilare un'opera omogenea ed esaustiva: il "Libro delle Leggi e delle Usanze dei Morti". In seguito il nome sarebbe cambiato in onore del suo autore. Il lavoro durò anni mentre il Pater della neonata Famiglia Farnese si accordava con gli altri casati per selezionare quali leggi sarebbero state accettate da tutti o perlomeno dalla maggior parte. Quando Manfredi ottenne il ruolo di Vescovo di Roma, forte della sua influenza politica e morale, riuscì ad imporre il suo Codex al Caesar Urbis ed al Senato in una delle sue più grandi vittorie. Fu durante una silenziosa cerimonia, a lume di candela, che una copia del Codex, sontuosamente miniata con scene della vita di Longino, venne consegnata a ciascun Pater. Con il sorgere di Costanzo il Codex pur legalmente ancora valido cadde in disuso: la mano ferrea del Sanguinario non ammetteva limiti alle sue decisioni per quanto vaghi.

- 1) La Danza delle Ombre: Non rivelerai la tua vera natura a coloro che non sono del Sangue. Se mancherai siano li Fratelli tuoi a a liberarti attraverso il sole;
- 2) Il Dominio: Come tuo non è lo corpo che indossi tua non è la casa che abiti. Che Il Caesar a suo diletto decida di darti protezione dal sole e dal fuoco e armenti da amministrare sino a che non decida di riprender ciò che è suo. Nel feudo che egli ti concederà caccierai o concederai il permesso di cacciare e lo farai fruttare;
- 3) La Progenie: Non maledirai alcuno senza il consenso del tuo Pater e del tuo Caesar. Se lo farai sia inflitta su di te con sommo disonore Ultima Morte e all'Infante tuo venga concesso un altro Sire;

- 4) Il Ruolo: Istruirai la Progenie tua nelle Tradizioni dei Dannati. Le sue colpe saranno le tue, le tue colpe saranno le sue sino a che non lo porrai a libertà;
- 5) L' Amaranthum: Tu non berrai lo Sangue del Cuore de li Fratelli tuoi, per volontate od ira rossa. Se lo farai tre volte sarai maledetto ed il tuo nome cancellato dalle cronache e dall'albero della Famiglia tua e non troverai scampo ne asilo sino a Ultima Morte;
- 6) La Caccia di Sangue: Lo Caesar solo può privarti della maledizione. Abbia tu a peccare contro il suo nome, contro li cittadini tuoi o la città tutta dimenticherai il diritto d'esistenza. Abbian tutti i cittadini a prender parte alla liberazione tua e di chi ti offre scampo;
- 7) La Deferenza: Qualora tu Dannato giunga per la prima volta nella Città Eterna, abbia a presentarti al Caesar Urbis ed al Vescovo, entro tre notti da quando solcasti i limiti, e ottieni da lui il permesso di restare. Se non compirai il necessario sia tu liberato dalla maledizione.
- 8) La Caccia: Ti nutrirai con moderazione e solo a spese delle prede che il Caesar ti indicherà. Se con la tua ingordigia e mancanza di discernimento, non rispettando le movenze dell'eterna Danza, metterai a rischio i tuoi Fratelli, dimenticherai il diritto d'esistenza e le tue ceneri siano sparse in Tevere;
- 9) Il Diritto Divino: Tuo è l'obbligo, tuo è l'onore: sempre rispetta l'autorità del Caesar tuo e sottomettiti ad essa con animo lieto, in virtù dell'investitura da lui ricevuta dall'Onnipotente attraverso Longino suo Profeta Oscuro. Siano il freddo acciaio affilato, il fuoco purificatore, i poteri del Sangue e i miracoli oscuri a segnare il tuo destino se non compirai;
- 10) La Cittadinanza: privo del Nome non hai parola. Privo degli Antenati non hai passato. Per discendenza o adozione servirai la Città e la Famiglia tua o sarai come foglia al vento. Il Pater tuo privarti può di tutto. Il Caesar che servi può privarti di ciò che è più importante;
- 11) La Sete Rossa: Non ti sosterrai con il Sangue dei Fratelli tuoi. Qualora ti sia impossibile trarre alimento se non da questo, abbia tu a scegliere il Lungo Sonno. Se non lo farai ti sarà imposto per decisione del Caesar e dai migliori tuoi;
- 12) Il Garante: Se sprofonderai nel Lungo Sonno scegli tra coloro che hanno Nome chi parli per te ed amministri i tuoi titoli, i tuoi armenti ed i tuoi beni. La tua gloria sia la sua, la tua voce sia la sua, le tue colpe siano le sue;
- 13) L'Elysium: Non ricorrerai a violenza e non paleserai i poteri del Sangue contro i tuoi Fratelli su terreno consacrato dal Caesar; che sia il Caesar a decretare in fato tuo altrimenti;
- 14) La Recitazione del Lignaggio: Quando presenzierai libero o peregrino per la prima volta all'Elysium rivelerai, davanti al Caesar ed al Vescovo ed alla presenza dei Fratelli tutti, il tuo nome e quello del tuo Sire. Abbia tu a non compiere, per volontà od omissione, chiamato sarai a risponderne in qualsiasi momento;
- 15) L'Ospitalità: Se tu sia Fratello forestiero abbia una Famiglia se lo desidera a darti ospitalità ed a

subire le tue colpe; rispetta ed onora il tuo Patrono o subiscine la giusta ira;

16) La Faida delle Ombre: Il tuo Pater parla in nome teco. La sua guerra è la tua. La tua esistenza è la sua;

17) Il Rispetto: Non ti nutrirai d'uomo o di donna di Dio; così come noi siamo i lupi del Signore essi ne sono i pastori; che sia il Caesar a decretare in fato tuo altrimenti.

18) La Confessione: Che tu non abbia a cadere alla Fiera per dimenticanza, atto o omissione. Che sia lo Confessore tuo ad alleviare le tue pene al quale le potrai con massima sincerità;

19) Il Diritto: Se hai Nome e Antenati non sarai posto alla ruota o alla mercé del flagello, non sarai crocifisso o condannato senza prove innanzi a giudice e giuria; potrai contrarre legame con i tuoi pari e ricevere onorevole sepoltura;

20) La Responsabilità: il Pater tuo abbia pena di te e dei tuoi peccati assumendo le tue colpe con l'esistenza sua.

Il carnevale delle Anime

La fama della profonda decadenza dei Dannati di Roma proviene, per molti Fratelli, dalla sfrenatezza lussuriosa del Carnevale delle Anime che perdura, pur diluito in forma e sostanza, in queste notti. Sorto nel 1400 in contemporanea e come specchio del Carnevale Romano, quello delle Anime consisteva in una colossale festa della durata di otto notti, che si concludeva la notte del Martedì Grasso, con l'avvento della Quaresima. In realtà i festeggiamenti cominciavano dieci notti prima, di sabato, ma la domenica erano vietate dal Vescovo, in accordo con il Caesar Urbis, le corse e le mascherate, così le notti effettive si riducevano a nove. L'importanza della festa per i Fratelli romani veniva accresciuta dal fatto che solo durante questo breve periodo era consentita a trasgressione di alcune rigide disposizioni in materia di ordine pubblico (come ad esempio nutrirsi dei preti), in gran parte basate su codici religiosi. Sia il Caesar che il Vescovo erano inflessibili a farle rispettare nel resto dell'anno, e in particolare durante l'imminente Quaresima.

Per tutto il periodo del Carnevale delle Anime era permesso ai Dannati dal Caesar Urbis celare i propri lineamenti con maschere rappresentanti Pater e titolati, anche in presenza di altri Dannati, e persino indossare i simboli araldici appartenenti ad altri clan, congreghe o Casate un atto che in altri momenti sarebbe costato la Morte Ultima per mano della fazione oltraggiata. Per dieci notti era vietato lo spargimento di sangue tra Fratelli, persino nel caso di Faida delle Ombre, ed i membri delle varie Famiglie potevano incontrarsi senza temere, almeno in teoria, alcuna punizione da parte dei loro Patres. Alcuni Neonati approfittavano per consumare le proprie passioni per poche notti persino con membri di Casate ostili, prima di dover tornare nell'usuale teatrino di ruoli, alleanze ed inimicizie in attesa del nuovo Carnevale.

Letali avversari giocavano a scacchi sui portici di antiche dimore, scorrendo amabilmente del loro profondissimo odio permettendosi talvolta di complimentarsi reciprocamente per colpi ben sferrati.

Ancillae approfittatrici si incontravano con le controparti di opposte Casate per stipulare patti che avrebbero raggiunto maturazione solo dopo decenni o secoli.

Durante il Carnevale delle Anime ci si poteva prendere alcune libertà, anche verso gli Anziani che in altri periodi dell'anno sarebbero costate il torpore, o peggio. E benché anche il Carnevale fosse strettamente regolamentato, non era raro che qualcuno si lasciasse andare ad eccessi di ogni sorta: le cronache dell'epoca ricordano come il Sicarius Major, l'Inquisitore ed i Prefetti fossero particolarmente impegnati durante quel periodo e come il numero di Dannati distrutti aumentasse in maniera notevole. Tuttavia, ciò non significa che durante il Carnevale i Dannati cercassero di distruggere i loro simili per portare innanzi le loro faide personali, in effetti, un'azione del genere in un periodo in cui anche la Faida delle Ombre era proibita, avrebbe portato di certo, conseguenze di severità inimmaginabile nella famiglia colpevole di tale atto. Molto spesso, i Dannati che trovavano la Morte Ultima durante il Carnevale, erano coloro che ebbri della loro potenza e della loro natura, lasciata andare senza alcun controllo, si trovavano a disturbare o minacciare la Masquerade, e molto spesso la loro fine era semplicemente l'esecuzione di una sentenza da parte degli stessi Sicari, Inquisitori e Prefetti.

In almeno tre occasioni uno o più Casati cercarono di utilizzare il Carnevale per attentare all'esistenza del Caesar Urbis o del Vescovo. Proprio per questo motivo, dopo questi funesti attentati, tutti circoscritti tra il 1450 ed il 1600, coloro i quali si avvicinavano al trespolo del Caesar Urbis durante il Carnevale, dovevano farlo ad occhi bassi, con le mani legate dietro la schiena, mantenendo una distanza di 10 passi dal Caesar Urbis stesso.

La stessa attitudine ostile verso gli stranieri non appartenenti ad altri nobili casati veniva in qualche modo lenita, sebbene non fosse di certo sicuro per loro pernottare a Roma senza potenti alleati che potessero difenderli dalle crudeltà gioiose dei Pamphilj o dalle punizioni corporali degli Orsini. Nelle primissime ore dopo il tramonto era uso per i Dannati unirsi tra le vie gremite ai mortali, approfittando del caos e delle maschere per gozzovigliare con il minimo rischio di essere scoperti (alcuni storici dichiarano che il termine Masquerade derivi proprio da questa abitudine). Distanti dai festeggiamenti dei mortali i divertimenti più sanguinari dei Dannati ricevevano assicurazione di occultamento nei rifugi di campagna: ogni notte un Casato, ad eccezione dei severi Orsini che in genere passavano quel periodo pregando e digiunando, offriva ospitalità e sollazzi a tutti gli altri.

La mancanza di intrattenimenti soddisfacenti portava il Casato colpevole a perdere status innanzi agli occhi delle altre famiglie e nel peggiore dei casi poteva portare ad un violento cambio di alleanze. Tra i "giuochi sanguigni" si annoveravano le tauromachie, i tornei di Fratelli a cavallo consistenti nel colpire un bersaglio rotante (rappresentante in alcuni casi un lupo) oppure infilzare un anello con una lancia, i giuochi ignei (gare di coraggio, autocontrollo ed abilità nel destreggiarsi con il fuoco), gli scontri gladiatorii tra ghouls e la corsa degli Accoliti, (parodia della corsa dei bipedi che sostituiva gli appartenenti del Circolo della Megera agli ebrei anziani, agli zoppi ed ai deformi) che si concludeva con il Gerofante inginocchiato davanti al Vescovo, al Caesar Urbis e ai Senatori che pronunciava un discorso di contrizione mentre si tagliava i polsi in segno di disprezzo per la propria "pagana ed inutile" esistenza. In particolar modo la corsa dei Barberi veniva considerata un avvenimento ludico di massima rilevanza: i cavalli venivano allevati con suprema cura dal Sicarius di ciascuna Famiglia e, alla vigilia della gara, nutriti con il sangue del Pater. Il risultato era in genere spettacolare. Il Casato vincitore aveva la possibilità di porre una supplica al Vescovo ed al Caesar Urbis riuniti che, quasi sempre, accordavano al Pater la richiesta mentre il

Sicarius riceveva una corona d'alloro. Il sangue copiosamente offerto agli ospiti in queste occasioni proveniva dai condannati a morte, la cui esecuzione durante il Carnevale romano veniva vista come una ulteriore attrazione, e considerato una vera leccornia nonché infuso di doti mistiche. Si arrivava così all'atto finale del Carnevale delle Anime, altrimenti conosciuto come "La Notte di Carnalia": il Pater del Casato ospite indiceva una finale festa in maschera, invitando ignari mortali all'evento, spesso mendicanti o prostitute, che a metà della serata, talvolta nell'intimità talvolta durante deliranti orge, scoprivano con orrore quale fosse il proprio destino. Una grande affluenza di stranieri ha da sempre, durante i secoli, contraddistinto la Notte di Carnalia. Tradizione e buona abitudine era per gli Stranieri che si recavano alla festa, ottenere protezione temporanea da parte di una delle feroci famiglie locali, onde evitare spiacevoli inconvenienti: tal protezione era rappresentata da un salvacondotto che li poneva per una singola notte sotto l'ala di uno dei nove Casati con i quali gli ospiti avevano in comune Clan o Congrega.

Tale lasciapassare veniva consegnato una volta mostrato l'invito alla Festa, che tradizionalmente tutti, compresi i cittadini romani dovevano recare seco. Tale invito, in forma di giocosa poesia, era, ed è attualmente in voga sin da quando nella metà del 1700, un anonimo Dannato romano cosparses di centinaia di queste copie gli Elysium, nei mesi precedenti al Grande Evento.

A poche ore dall'alba si concludeva il festeggiamento con la suggestiva Corsa dei Moccoletti: in un area spoglia venivano issate delle pire ove vi erano legati in torpore criminali colpevoli contro il Dominio e contro la Lancea Sanctum. I prigionieri venivano nutriti a sufficienza per destarsi: quando tutti i detenuti erano coscienti i Neonati delle varie Casate si lanciavano verso le cataste di legni secchi reggendo candele o lumini e tentando, nel correre, di spengere le fiammelle altrui. Il primo Fratello a dar fuoco alle pire veniva acclamato Re o Regina del Carnevale e riceveva una maschera bifronte in cartapeta raffigurante il Caesar Urbis ed il Vescovo che veniva gettata tra le fiamme mentre i Fratelli tornavano, poco prima dell'alba, alle loro dimore.