

Introduzione al Requiem

- Documento per gli ospiti del Lucca Comics & Games 2009, partecipanti al *Gran Ballo MMIX* -

E' un mondo di tenebra 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, Ventruè 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 volte 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 accoliti 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.

Il **Gran Ballo** è un rito dei Santificati divenuto tradizione italiana, celebrato il primo Novembre durante la notte dei Morti. Grande festivo diretto alla celebrazione della natura di predatore, si apre a tutti i dannati come ostentazione della grandezza della Lancea Sanctum e occasione politica e sociale per ciascuno dei partecipanti.