

Ambientazione base per Vampiri: la Masquerade

Vampiri.

cadaveri tornati dalla tomba che, per nutrirsi, succhiano il sangue dei viventi. Mostri condannati all'inferno che sopravvivono rubando la vita. Predatori sensuali che sottraggono la linfa vitale a uomini e donne innocenti che lottano per opporsi.....o che si concedono volontariamente?

Fin dagli albori del tempo l'umanità ha parlato dei vampiri: i non morti, gli spiriti demoniaci con sembianze umane, i cadaveri che escono dalle loro tombe bramando sangue caldo. Dall'Ungheria a Honk Kong, da nuova Delhi a New York, la gente di tutto il mondo ha provato brividi di delizioso terrore contemplando le azioni del vampiro che si aggira nella notte. Questa creatura ha infestato romanzi, film, serie televisive, videogiochi, capi di vestiario e persino i cereali della colazione.

Ma queste storie sono solo leggende, giusto?

Sbagliato.

I vampiri camminavano tra noi fin dalla preistoria e ancora oggi lo fanno. Hanno combattuto una grande guerra segreta fin dalle prime notti della storia umana e l'esito di questa lotta eterna può segnare il futuro dell'umanità, o la sua ultima dannazione.

INDICE

Cos'è un vampiro.....	3
L'Abbraccio.....	4
La caccia.....	5
Il mondo notturno dei vampiri.....	5
La Jyhad.....	5
Fonti di ispirazione.....	6
La gerarchia generale dei vampiri.....	6
Ulteriori distinzioni.....	7
Altri importanti fratelli.....	8
Le Tradizioni.....	9
L'Elysium.....	10
Le sette.....	11
La Camarilla.....	11
Il Sabbat.....	11
Gli Indipendenti.....	12
I clan.....	12
Brujah.....	12
Gangrel.....	13
Malkavian.....	14
Nosferatu.....	15
Toreador.....	16
Tremere.....	17
Ventrue.....	18
Lasombra.....	19
Tzimisce.....	21
Assamiti.....	22
Giovanni.....	23
Ravnos.....	24
Seguaci di Set.....	24
Punti sangue.....	26
Legami di sangue.....	26
Diablerie.....	27
Frenesia e Rotschreck.....	28

COS' E' UN VAMPIRO?

I giochi di narrazione e quelli di ruolo possono presentare diversi tipi di protagonisti. In alcuni, i giocatori interpretano gli eroi in un mondo fantastico, o super eroi che salvano l'umanità dalla distruzione dei malvagi. In Vampiri, abbastanza correttamente si potrebbe dire che si "trasformano" in vampiri, gli immortali succhiatori di sangue, e guidano i loro personaggi attraverso un mondo molto simile al nostro.

I vampiri che camminano sulla terra nelle notti moderne, o Fratelli, come amano chiamarsi, sono, al contempo, simili e diversi da quello che ci potremmo aspettare. E' meglio, però, iniziare la nostra discussione sui non morti come se fossero una specie separata, esseri senzienti con superficiali somiglianze con gli umani, ma con una miriade di differenze fisiche e psicologiche.

Sotto molti aspetti, i vampiri somigliano ai mostri delle leggende e del cinema. Comunque, come più di un intrepido cacciatore di vampiri ha molto spesso appreso a sue spese, non tutte le dicerie sui vampiri sono vere.

-I vampiri sono immortali. Vero. Possono essere uccisi (un procedimento molto difficile), ma non invecchiano o muoiono per cause naturali. Non hanno bisogno del cibo che mangiano gli uomini e nemmeno di respirare.

-I vampiri sono morti viventi e si sostengono col sangue dei viventi. Vero. Un vampiro è clinicamente morto: il suo cuore non batte, non respira, la sua pelle è fredda, non invecchia; però pensa, cammina, pianifica, parla...caccia e uccide. Per perpetrare la sua esistenza immortale, il vampiro deve periodicamente consumare sangue, preferibilmente umano. Alcuni con "eccessivi scrupoli morali" si accontentano del sangue di animali e alcuni antichi devono cacciare e uccidere quelli della loro specie per nutrirsi, ma la maggior parte si nutre col sangue dei mortali.

I vampiri succhiano la *vita* dalle loro vittime con denti retrattili che caratterizzano il passaggio allo stadio di non morto. Ogni vampiro è in grado di sanare magicamente le ferite che ha inferto, leccandole e occultando così le prove del suo passaggio.

Il sangue è importantissimo per i Fratelli, è la croce della loro esistenza e la fonte del loro potere. Il cibo dei mortali, la loro aria, il loro amore, sono inutili. Il sangue è l'unica passione dei fratelli e, senza di esso, deperiscono e si addormentano. Inoltre , ogni vampiro può servirsi del sangue rubato per compiere magiche guarigioni, atti di forza e altre magie.

-Chiunque muoia per il morso di un vampiro diventa un vampiro. Falso. Se ciò fosse vero, il mondo sarebbe invaso dai vampiri. Si cibano di sangue umano, è vero, e qualche volta uccidono le loro prede, ma la maggior parte degli uomini che muoiono per l'attacco di un vampiro periscono normalmente. Per diventare un non morto, la vittima deve essere prosciugata del sangue e poi nutrita con un po' del sangue del vampiro che l'ha attaccata. Questo processo, chiamato Abbraccio, provoca la mistica trasformazione a non morto.

-I vampiri sono mostri, spiriti demoniaci con sembianze umane. Falso...e vero. Non sono demoni, ma una combinazione di tragici fattori li spinge inesorabilmente a compiere atti malvagi.

Inizialmente, appena creato il vampiro pensa e agisce proprio come quando era vivo. Non diventa subito un mostro sadico e malvagio. Comunque, avverte presto la sua irresistibile sete di sangue e comprende che la sua esistenza è legata al fatto di nutrirsi di quella che, una volta era la sua specie. Sotto molti aspetti, la mente del vampiro cambia: adotta una serie di attitudini meno adatte a un onnivoro che vive in una comunità e più adatte a un predatore solitario. All'inizio, il vampiro è restio a uccidere, ma alla fine è costretto ad assassinare dalle circostanze o dalle necessità: e ciò diventa più facile con il passare degli anni. Quando si rende conto di non meritare la fiducia di nessuno, cessa anche di fidarsi degli altri. Quando capisce d'essere diverso, si isola dal mondo mortale. Quando si rende conto che la sua esistenza dipende dalla segretezza e dal controllo, diventa un manipolatore di prim'ordine. E quando gli anni diventano decenni e poi secoli, e il vampiro uccide ripetutamente, e vede le persone che amava invecchiare e morire le cose degenerano. La vita umana, così breve paragonata alla sua, perde sempre più valore, fino a che il "gregge" mortale intorno a lui non diventa che uno sciame dei nostri insetti. I vampiri anziani sono tra i più logori,

insensibili, paranoici (in breve, mostruosi) esseri che il mondo abbia mai conosciuto. Forse non sono proprio dei demoni, ma a questo punto, chi può dire qual è la differenza?

-I vampiri bruciano alla luce del sole. Vero. I vampiri devono evitare il sole o muoiono, sebbene alcuni riescano, per periodi molto brevi, a sopportare il tocco della luce. Sono creature notturne e molti trovano estremamente difficile rimanere svegli durante il giorno, anche entro zone riparate.

-I vampiri hanno un'avversione per l'aglio e per l'acqua corrente. Falso. Non sono altro che leggende.

-I vampiri hanno un'avversione per le croci e per altri simboli sacri. Generalmente questo è falso. In ogni caso, se colui che tiene in mano il simbolo è dotato di grande fede per il potere che rappresenta, un vampiro può subire seri danni quando il simbolo viene brandito.

-I vampiri muoiono se viene loro conficcato un paletto nel cuore. Falso. Comunque un paletto di legno (o una freccia, un dardo di balestra, eccetera) piantato nel cuore paralizza il mostro finché non viene rimosso.

-I vampiri hanno la forza di 10 uomini; possono comandare lupi e pipistrelli, possono ipnotizzare i viventi e sanare persino le ferite più gravi. Vero e falso. Il potere di un vampiro aumenta con l'età. Quando un vampiro avanza negli anni e accresce le proprie capacità, impara ad utilizzare il suo sangue per evocare poteri magici segreti, che i vampiri chiamano Discipline. I potenti Anziani sono spesso alla stregua degli immaginari Lestat e Dracula, e i veri antichi (i Matusalemme e gli Antidiluviani che hanno vagato nelle notti per migliaia di anni) possiedono spesso poteri letteralmente divini.

L' ABBRACCIO

I vampiri vengono creati attraverso un processo chiamato abbraccio. Alcuni Clan di vampiri abbracciano più casualmente di altri, ma l'Abbraccio non è quasi mai donato con leggerezza. Dopotutto, ogni nuovo vampiro è un probabile rivale in quanto a cibo e potere. Un potenziale figlio è avvicinato per settimane o addirittura anni da un Sire attento, che valuta avidamente se il mortale sarebbe un "buon acquisto" per la società dei Fratelli.

L'Abbraccio è simile a una normale assunzione di cibo: il vampiro succhia sino all'ultima stilla di sangue della preda: poi, prima di dissanguarla completamente, dona al mortale alcune gocce del suo sangue eterno. Basta una piccola dose, una goccia o due, per trasformare il mortale in un non morto. Questo processo può essere messo in atto anche su un uomo morto, a patto che il corpo sia ancora caldo. Quando il sangue è donato, il mortale "si risveglia" e comincia a bere spontaneamente. Ma sebbene si muova, è morto e non respira, il suo cuore non batte più. Nel giro di una settimana o due, il neonato subisce una serie di sottili trasformazioni; impara ad utilizzare il sangue del suo corpo e apprende i poteri speciali del suo Clan. Ora è un vampiro.

Le ragioni che spingono ad Abbracciare nuovi Fratelli variano da vampiro a vampiro. Alcuni Sire scelgono mortali dalle doti particolari che possono "portare" qualcosa di buono alla razza depravata dei Fratelli. Qualcuno cerca infatti, grandi artisti, pensatori, sapienti inventori o semplicemente anime caritatevoli, i cui talenti meriterebbero di essere conservati in eterno. Alcuni Fratelli Abbracciano per vendetta e cattiveria solo coloro che desiderano veder soffrire. Ad esempio alcuni Malkavian particolarmente crudeli si diletano nel portare tra le loro fila dei veri e propri pazzi, sperando che la pazzia di un Novellino che affoga nella disperazione porti loro una nuova introspezione. Gli orrendi Nosferatu si divertono ad abbracciare mortali vanitosi e belli, provando gioia nel sentire le urla angosciate degli infanti mentre diventano mostri deformi.

LA CACCIA

Tutto considerato, la differenza fondamentale tra uomini e vampiri sta nel loro modo di nutrirsi. I Cainiti (definizione arcaica dei vampiri, derivante dalla loro discendenza da Caino) non si nutrono del cibo mortale, ma devono mantenere le loro vite eterne consumando sangue, preferibilmente umano e fresco.

I vampiri si procurano il nutrimento in diversi modi. Alcuni allevano “greggi” di umani volenterosi, che bramano l'estasi del Bacio (il morso dei vampiri, che ai mortali da un grande piacere). Altri si intrufolano nei terreni di gioco dei mortali, night club, bar e teatri, istigandoli ai legami illeciti e camuffando la loro avidità con atti di passione. Altri ancora prendono il loro nutrimento nel modo più antico: avvicinandosi di soppiatto, attaccando e stordendo (o perfino uccidendo) i mortali che vagano nei vicoli notturni deserti e nei parcheggi vuoti.

IL MONDO NOTTURNO DEI VAMPIRI

I vampiri attribuiscono un valore al potere, secondo l'utilità e la sicurezza che dona e trovano ridicolmente facile trovare ricchezze e influenza. Uno sguardo che incanta, o poche parole, consentono ad un vampiro astuto di accedere a tutta la ricchezza, il potere e i servitori che desidera. Alcuni, particolarmente potenti riescono ad imprimere nelle menti dei mortali suggestioni ipnotiche o comandi, facendo dimenticare la loro presenza. In questo modo possono acquisire schiere di schiavi inconsapevoli. Numerosi “uomini pubblici” e magnati dell'industria rispondono segretamente a padroni non morti. Nonostante alcune eccezioni, i vampiri tendono a restare nei pressi della città: essa fornisce innumerevoli opportunità di cacciare, creare legami e attività politiche, mentre le lande desolate si dimostrano pericolose. Le regioni selvagge sono la dimora dei Lupini; i Licantropi, i nemici ancestrali dei vampiri il cui unico desiderio è distruggerli completamente.

LA JYHAD

Molti vampiri cercano di non avere contatti con la loro specie, scegliendo invece di vivere e cacciare in solitudine. Comunque, la civiltà dei non morti è una pericolosa sequenza di manipolazione e solo pochi vampiri vi sopravvivono completamente incolumi. Fin dalle notti dell'antichità , i Fratelli hanno combattuto per la supremazia in un'antica lotta nota come Jyhad. Leader, culture, nazioni ed eserciti sono stati pedine di una guerra segreta e i complotti dei vampiri hanno influenzato molto (anche se non del tutto) la storia umana. Poche cose sono come sembrano nel mondo notturno dei Cainiti; una brillante mossa politica, un crollo economico o una tendenza sociale possono essere solo la manifestazione superficiale che cela una lotta secolare. Gli anziani comandano dalle tenebre, manipolando mortali e vampiri allo stesso tempo... e spesso vengono manipolati a loro volta. Anzi, la maggior parte dei combattenti spesso non comprende nemmeno per chi o perché combatte. Anche se molte volte si combatte anche solo per salvarsi la vita. Iniziata millenni fa, la Jyhad imperversa persino oggi. Sebbene i grattacieli abbiano preso il posto dei castelli, le mitragliatrici e i missili abbiano rimpiazzato le spade e le torce e i portafogli dei titoli abbiano sostituito i forzieri colmi d'oro, il gioco rimane lo stesso. Fratelli contro Fratelli, Clan contro Clan, Sette contro Sette, com'è successo per migliaia di anni. Le ostilità fra vampiri cominciarono durante le notti di Carlo Magno, protraendosi poi nelle strade di New York city; un insulto sussurrato alla corte del Re sole può provocare l'acquisizione di un'azienda a Sao Paolo. Le città brulicanti offrono infinite possibilità d'alimentazione, d'acquisizione di poteri e di guerra. I vampiri parlano sempre più della Gehenna: la notte dell'apocalisse a lungo profetizzata, quando i

più antichi, i leggendari Antidiluviani, si leveranno dai loro covi nascosti per divorare tutti i vampiri più giovani. La Gehenna, così dicono i fratelli, presagirà la fine del mondo, quando vampiri e mortali verranno consumati in un inesorabile fiume di sangue. Alcuni Cainiti si impegnano per evitare la Gehenna, alcuni la attendono passivamente e altri ancora la considerano una leggenda. Coloro che ci credono comunque, sostengono che il tempo della fine sia vicino. Solo una questione di anni..

FONTI DI ISPIRAZIONE

Vampiri, ovviamente, rende omaggio ad un genere prospero di vecchia data. La sottocultura del vampiro/gotico cresce e diminuisce agli occhi del pubblico, ma è sempre viva (o non morta) e colpisce. Quelli che seguono sono alcuni elementi che hanno influenzato *Vampiri: la Masquerade* e il *Mondo di Tenebra*.

La letteratura consigliata comprende: *Dracula*, di Bram Stoker; *Intervista col Vampiro*, il *Vampiro Lestat*, e *La regina dei dannati*, di Anne Rice, *Anime perdute*, di Poppy Z. Brite, le serie *Necroscope* di Alessio Lumley, *The hunger* di Whitley Streiber e *I Vampiri* di Richard Matheson. Il vampiro sostiene un ruolo nella poesia romantica di Byron, Shelley e Baudelaire. Recati in una biblioteca pubblica o universitaria e leggi alcuni dei terrificanti vecchi miti e leggende di vampiri in tutto il mondo. Il vampiro ha sostenuto un ruolo anche nei film. *Dracula* di Bela Lugosi e il silenzioso *Nosferatu* di Murnau sono i progenitori del genere. Altri buoni film (o almeno divertenti) comprendono *Miriam si sveglia a mezzanotte*, *Il buio si avvicina*, *Vamp*, *Ragazzi perduti*, *Le notti di Salem*, i film horror di Christopher Lee Hammer, e il film d'animazione giapponese *Vampire Hunter D*. Il *dracula* di Coppola non è il migliore dal punto di vista della trama, ma la cinematografia è molto ricca. *Buffy l'ammazza Vampiri* e *dal tramonto all'alba* offrono alcuni momenti divertenti. Per catturare l'ambientazione del *Mondo di Tenebra* prova *Blade Runner*, *Batman* di Tim Burton (solo il primo film), *Il silenzio degli innocenti*, *Traispotting*, *New Jack City* e la maggior parte dei film di Hitchcock.

LA GERARCHIA GENERALE DEI CAINITI

I dannati si distinguono tra loro sia per età che per Generazione, cioè una misura di quanto siano distanti dal primo vampiro progenitore, Caino. I giovani vampiri devono dimostrare ai loro Anziani di saper affrontare ogni situazione se desiderano che gli venga riconosciuto un minimo di status. Il ceto sociale più alto è concesso agli Antidiluviani, vampiri della terza Generazione. Molti considerano leggendari questi fratelli: certamente nessuno li ha mai visti nelle notti moderne. Il gradino più basso appartiene ai ceti appena nati e ai Vili senza Clan, coloro che nessuno rivendica o che possiedono un sangue troppo debole per creare una propria stirpe.

Antidiluviani: questi antichi vampiri, se davvero esistono, sono le creature più potenti del mondo. Membri della terza Generazione, sono lontani solo di due gradini dal primo Vampiro, Caino. Gli Antidiluviani, quando scelgono di risvegliarsi dal loro lungo sonno, influiscono su tutto ciò con cui vengono in contatto; in base a quel poco che sappiamo sulle loro imprese, possiedono praticamente poteri divini. Secondo la leggenda del popolo esistevano inizialmente 13 Antidiluviani, sebbene alcuni siano stati presumibilmente distrutti. La loro eterna lotta, la Jyhad, coinvolge tutti i Fratelli e innumerevoli strati di manipolazioni e sotterfugi hanno reso le trame di questi antichi quasi impercettibili.

Matusalemme: se gli Antidiluviani sono gli dei tra i Fratelli, i Matusalemme sono i semi dei e gli Avatar. Ad un certo punto tra i mille e due mila anni di età, nei vampiri avviene un profondo

mutamento. A volte il cambiamento è fisico, mentre altre volte è mentale o emotivo. Qualunque sia la sua natura, alla fine il vampiro perde la sua umanità. Essendo veramente passati dal regno terreno a quello soprannaturale, i Matusalemme si ritirano spesso nella terra, dove possono oziare lontani dai denti assetati dei giovani vampiri. Ma i loro poteri sono così forti, comunque, che possono permettersi di continuare a dirigere mentalmente i loro misteriosi piani, comunicando mentalmente o telepaticamente con i loro servi.

Anziani: gli anziani sono i Fratelli dall'esistenza centenaria, compresi tra la sesta e l'ottava Generazione. Astuti e assetati di potere partecipano attivamente alla Jyhad: non soffrono di quelle crisi di torpore che ostacolano i Matusalemme e gli Antidiluviani, e non sono deboli e facilmente manipolabili come i fratelli più giovani. Il termine "Anziano" è un pò soggettivo, un Fratello che si ritiene "Anziano" nel Nuovo Mondo, in Europa o in angoli più antichi della terra sarebbe solo un'altra Ancillae. Gli Anziani esercitano una forza opprimente sulla struttura di potere dei Fratelli, impedendo ai vampiri più giovani di ottenere posizioni influenti ed esercitando il controllo che hanno mantenuto per decenni, se non per secoli.

Ancillae: le Ancillae sono vampiri relativamente giovani (tra i cento e i duecento anni) che si sono rivelati valorosi membri della società dei Fratelli. Le Ancillae sono i servi dei Fratelli più autorevoli e (se sono intelligenti e fortunati) saranno gli Anziani del domani. Sono la classe di mezzo tra i Neonati e gli Anziani, questo significa che si sono "fatti i denti" , ma non ancora abbastanza da essere veri maestri della Jyhad. Poiché la popolazione mondiale è cresciuta molto negli ultimi due secoli, la maggioranza dei vampiri è costituita da Ancillae o Neonati.

Neonati: i neonati variano dai Novellini appena rilasciati a Fratelli indolenti di cento o più anni. Marchiati dalla stigmata di non aver ancor dato prova di sé agli Anziani, i Neonati sono vampiri inesperti che, forse, una notte a venire potrebbero riuscire in qualcosa, ma, più probabilmente, diverranno pedine sulle scacchiere degli altri non morti.

Novellini: più spesso chiamati "Infanti" (sebbene ogni vampiro tranne Caino sia il bambino di qualcuno), i Novellini sono vampiri appena rinati e ancora sotto la tutela e la protezione del loro Sire, cioè del vampiro che li ha creati. I Novellini non sono considerati membri veri e propri della società dei Fratelli e, pertanto, vengono spesso trattati senza rispetto o come fossero proprietà del Sire. Solo quando quest'ultimo decide che il bambino è pronto il Novellino può diventare un Neonato, soggetto all'approvazione del Principe.

ULTERIORI DISTINZIONI

Anarchici: gli anarchici sono vampiri che rifiutano le tradizioni di Caino e i precetti degli Anziani. Ironicamente, questi ultimi consentono agli anarchici alcuni riconoscimenti, data la loro abilità nell'arrivare al potere senza l'appoggio degli anziani. Gli anarchici vengono anche rispettati per la loro passione e grinta, che solo pochi tra i fratelli più vecchi possiedono, essendo frenati dall'età e dalle insoddisfazioni. Infondo, però, la maggior parte dei vampiri considera gli anarchici come sciacalli che nutrono le loro non vite con ciò che scivola tra le dita dei più vecchi.

Vili: i vili sono i vampiri che non appartengono a un Clan, emarginati dagli altri Fratelli e disprezzati da coloro che non si preoccupano nemmeno di notarli. I vampiri vengono detti senza Clan quando non conoscono l'identità del loro Sire, e cioè non conoscono la loro discendenza, o quando appartengono a una Generazione talmente debole che non possiedono le caratteristiche di nessun Clan conosciuto. I Vili vengono considerati universalmente come bastardi e orfani, sebbene alcuni rivestano un ruolo importante tra gli anarchici. In passato erano meno numerosi, ma dopo la seconda Guerra Mondiale si è verificato un brusco aumento tra i loro ranghi. Alcuni Anziani mormorano con orrore dell'"Era del Sangue Debole" che annuncia l'avvicinarsi della Gehenna.

ALTRI IMPORTANTI FRATELLI

Nel corso dei secoli sono nate alcune cariche per la gestione delle città. Alcune aiutano il Principe a mantenere l'ordine, altre cominciano occupando cariche per "vanità", ma diventano sempre più forti con il passare del tempo.

-Il Principe: ogni città dovrebbe disporre di questa figura. Il Principe è il regnante, colui che ha l'ultima parola in merito alle decisioni su tutti i sottoposti. Politicamente parlando il Principe è il sovrano di un dato territorio e amministra la preservazione delle Tradizioni e di tutte le leggi che vigono per la società dei Fratelli.

-I Primogeniti: i Primogeniti sono gli Anziani di ogni Clan della città. Molto spesso, ogni Clan ha un Primogenito a rappresentarlo, ma in alcune città un Principe non permette ad un dato Clan di inserire uno dei suoi membri nel consiglio degli Anziani. In teoria, i Primogeniti rappresentano il loro Clan in un collegio politico di Anziani, ma, in pratica, sono più spesso un "club di vecchi vampiri sleali" a caccia di favori. I Primogeniti si radunano a discrezione del Principe. Nelle città con un Principe potente o dispotico, non sono che un simbolo senza autorità, mentre in altri domini i principi governano solo secondo i capricci degli Anziani. Non importa se il Principe è il Primogenito di un Clan. Anche se molti Fratelli sostengono che se si hanno due Clan all'interno di una struttura politica le cose andranno a favore del Clan del Principe, nessuno ha effettivamente il potere di cambiare le cose.

-Lo Sceriffo: la maggior parte degli Sceriffi vengono nominati dal Principe e approvati dai Primogeniti. Mentre il tipo di lavoro può variare da città a città, l'occupazione principale dello sceriffo è quella di "rafforzare" il potere del Principe. È il vampiro che trascina i trasgressori davanti alla corte, mantiene l'ordine per le strade e può essere visto come il "braccio" della legge. Gli sceriffi possono scegliere i loro aiutanti, che però sono soggetti all'approvazione del Principe.

-Le Arpie: questi Fratelli si vantano di essere i manager sociali dell'Elisyum. Si occupano di pettegolezzi e manovre sociali. Basta una loro parola al Principe e la posizione di un vampiro nella città può essere creta o distrutta. Questa posizione non viene quasi mai affidata apertamente; col tempo, coloro che possiedono le abilità necessarie per divenire Arpia vengono a galla. La maggior parte sono soggetti impassibili alla furia altrui e intuiscono notevolmente la natura dei vampiri. Opporsi a un'arpia assicura un posto sull'ultimo gradino della scala del potere per gli anni che verranno.

-Il Deputato: i Primogeniti a volte utilizzano i Deputati come assistenti. Non molto diverso da quelli del governo mortale, il Deputato ha il compito di stimolare e incoraggiare la discussione e le decisioni durante gli incontri del Clan e di tenere lo stesso aggiornato su ciò che fanno i suoi Primogeniti. I Deputati vengono scelti dai Primogeniti.

-Il Siniscalco: questa è una posizione di cui molti Principi farebbero volentieri a meno, ma che talvolta è necessaria. Una volta, un Principe sostenne che scegliere questa carica è come scegliere quale coltello mettersi alla gola. Il Siniscalco è un ciambellano, il comandante in seconda e il consigliere del Principe. In qualsiasi momento gli può essere chiesto di sostituire il Principe se questi lascia la città per affari, abdica o viene ucciso. Ovviamente, un Principe desidera avere l'ultima parola sulla scelta del vampiro che rivestirà questa posizione così importante e molti hanno tenuto battaglie senza fine con i Primogeniti in merito. Questa posizione è pericolosa in più di un senso, e avere familiarità sull'argomento potrebbe dare delle idee....

-Il Custode dell'Elysiyum: il Custode è responsabile di ciò che accade nell'Elysiyum. Un Toreador che desidera esporre la sua ultima opera, un Tremere che vuole tenere una lezione, o un Brujah che fissa un dibattito aperto sulle politiche principesche: tutti devono parlarne al Custode, che può cancellare o approvare un evento al fine di preservare la Masquerade. Il Custode deve assicurarsi che i mortali non entrino nella zona durante l'Elysiyum, e che i fatti si svolgano tranquillamente. La maggior parte dei Custodi viene nominata dal Principe, che stabilisce che la loro nomina sarà valida finché dimostreranno di avere i requisiti necessari per adempiere a tale compito.

-Il Flagello: essendo le notti sempre più violente e le città piene di Fratelli sconosciuti, alcuni Principi hanno riesumato questa antica carica. Essenzialmente, il Flagello perlustra i confini del principato, cercando (e spesso distruggendo) i nuovi arrivati che non si sono presentati. I Vili, così come i Novellini della 13^a, 14^a, 15^a Generazione hanno molto di che temere dal Flagello. In alcuni casi, anche i vampiri che hanno seguito il protocollo cadono vittime del Flagello, soprattutto quando i Principi si fanno assalire dal timore di spionaggio e di sovrappopolazione. Alcuni Flagelli sono Assamiti assoldati dal Principe.

LE TRADIZIONI

I vampiri che vivono in una città governata da un Principe devono accettare certe responsabilità in cambio di sicurezza e stabilità. Questi si ottengono solo quando i Fratelli rispettano una serie quasi universale di regole conosciute come Tradizioni. Per i Fratelli della Camarilla, e per i Principi che le impongono, sono legge. Un vampiro può essere sicuro, che ovunque si rechi, le Tradizioni saranno in vigore. Potranno essere interpretate in maniera diversa, ma in sostanza, restano. È grazie all'imposizione di queste leggi e attraverso di esse che il Principe esercita la maggior parte del suo potere. Ovviamente i Principi sono tra i più zelantipositori delle Tradizioni. Si pensa che le sei tradizioni siano state tramandate a partire dalle guerre che distrussero la Seconda Generazione. Raramente vengono scritte, ma non sono mai state dimenticate e sono conosciute da tutti i Fratelli, persino dai vampiri che le disprezzano; anche se l'enunciazione specifica può cambiare, l'intento che nascondono non varia mai. È usanza della Camarilla che il Sire faccia conoscere al proprio bambino le Tradizioni prima che venga riconosciuto come Neonato.

1° TRADIZIONE: LA TRADIZIONE DELLA MASQUERADE

Questa è il fondamento della società dei Fratelli, poiché li nasconde agli occhi dei mortali. Rivelare la loro presenza al mondo sarebbe disastroso per entrambi. Nelle notti dei Secoli Bui, e in tempi ancora più superstiziosi, questa legge veniva imposta ma con molta meno rigidità, ma l'inquisizione ed i tempi infuocati cambiarono drasticamente le cose, perché una volta scoperti, i Fratelli venivano uccisi e torturati per far loro rivelare i loro segreti. Mentre i giovani possono discutere dell'inquisizione, definendola storia antica, gli Anziani ricordano ancora quelle dolorose notti. Questa è una dei punti di "discussione" fra Camarilla e Sabbat: quest'ultimo non vede nessun motivo per nascondersi dalle deboli "vacche" (i mortali), mentre la Camarilla sa che deve farlo.

2° TRADIZIONE: LA TRADIZIONE DEL DOMINIO

Questa Tradizione, dice che una volta che un vampiro assume il potere in una determinata zona, città, quartiere o anche un semplice edificio, gli altri vampiri dovranno portarti rispetto, senza mettere in dubbio la tua parola nel tuo dominio. Un tempo questa Tradizione era quasi una "scusa" per uccidere un altro vampiro che violasse l'altrui dominio, ma col passare del tempo questo diventò inaccettabile e le cose cambiarono, poiché le società stesse erano cambiate.

3° TRADIZIONE: LA TRADIZIONE DELLA PROGENIE

La maggior parte dei Principi sostiene di essere il vampiro Anziano e, in quanto tale, esige che ogni vampiro che vuole creare una propria progenie ne chieda prima il permesso. Molti vampiri obbediscono più per paura che per rispetto. Se un infante viene creato senza il permesso, il Principe può rivendicare l'appartenenza alla propria prole, o dichiarare Sire e bambino banditi, e farli cacciare dalla città, o ucciderli subito. Il Principe in oltre ha anche il diritto di limitare la creazione di altri vampiri, a causa della sovrappopolazione.

4° TRADIZIONE: LA TRADIZIONE DELLA RESPONSABILITA'

Se un vampiro crea un bambino, questi ne è responsabile, così come un genitore mortale. Se l'Infante non è in grado di gestire il fardello del vampirismo, il Sire dovrà occuparsi della questione in un modo o nell'altro. Se il bambino minacci la Masquerade, sia per ignoranza, che per cattiveria, il Sire dovrà impedirglielo. Il Sire deve insegnargli le Tradizioni e le responsabilità che ne derivano, e preoccuparsi che non costituisca una minaccia per se stesso e per la Masquerade. Il Sire è anche responsabile della sua protezione. Un Principe non è obbligato a riconoscere un Infante e altri vampiri possono ucciderlo o cibarsi del suo Sangue impunemente.

5° TRADIZIONE: LA TRADIZIONE DELL'OSPITALITA'

Alcuni, la chiamano Tradizione della "gentilezza": bussa prima di entrare. Semplicemente, un vampiro che si rechi in una città nuova, dovrebbe presentarsi al Principe, o all'Anziano che governa in quella città. Solitamente, la presentazione consiste in qualche domanda da parte del Principe che, chiederà le idee politiche, la posizione sociale e la stirpe del vampiro. Non tutti i Principi sono attaccati a questa Tradizione, alcuni lasciano molto tempo a disposizione prima che il vampiro estraneo si debba presentare, altri chiedono che ci si presenti solo se si desidera stabilirsi definitivamente in città. Non presentarsi a volte può comportare dei rischi: ad esempio se in una città si sta combattendo fortemente la Jihad, il nuovo arrivo rischierebbe di essere scambiato per un nemico.

6° TRADIZIONE: LA TRADIZIONE DELLA DISTRUZIONE

La Tradizione della distruzione è forse quella di cui si abusa più facilmente ed è l'aspetto del codice di Caino più vivamente contestato. Solo poche altre leggi hanno causato una tale controversia nei palazzi del potere, e questa Tradizione viene reinterpretata in continuazione. Non è tollerato l'assassinio di un Fratello, da parte di un vampiro che non possieda il diritto di distruzione; se un vampiro viene colto sul fatto, solitamente significa che verrà distrutto. L'indagine di tale assassinio verrà svolta rapidamente ed in modo approfondito, sebbene lo status sociale della vittima rivesta un ruolo importante nelle indagini. Paradossalmente, l'assassinio di un Infante potrebbe suscitare molta indignazione, mentre l'omicidio di un Anziano, potrebbe essere visto come un fatto positivo da parte di qualcuno.

Comunque, l'antica legge "occhio per occhio, dente per dente", è valida: se distruggi verrai distrutto.

Questo fatto è conosciuto come *Lextalionis*, e porta come conseguenza una *caccia di sangue*, ovvero quel momento in cui un vampiro viene messo fuori legge e tutti i Fratelli della città collaborano per toglierlo di mezzo, come deciso dal tribunale degli Anziani.

L'ELYSIUM

Sebbene molti giovani vampiri la considerino un'antiquata e sorpassata abitudine, la Tradizione dell'Elysium è una delle più venerate dai Fratelli. Un Principe può dichiarare Elysium alcune delle zone del suo dominio: luoghi ove non è ammessa la violenza. È qui che molti vampiri vengono a trascorrere le notti discutendo, parlando di politica e intessendo per ore intrighi fra di loro. Questo è anche il luogo dove si svolgono gli affari della città, e quasi tutti i vampiri hanno almeno un'occasione per visitarlo, anche se solo per parlare con il Principe o con un Anziano. Comunque, è certamente un terreno di gioco per gli Anziani, e io giovani che vi si avventurano farebbero meglio

a ricordarselo. L'Elysium è sotto la cosiddetta "Pax Vampirica", ciò significa che nessuna forma di violenza è permessa, e che esso costituisce un terreno neutrale.

In questo luogo vigono due regole fondamentali: nessuna forma di violenza, e nessuna forma d'arte deve essere distrutta, pena la morte ultima.

LE SETTE

Le sette sono gruppi di vampiri e Clan che si suppone condividano un'ideologia comune. Sono un'invenzione moderna, ma importante. Apparvero per la prima volta dopo la grande Rivolta Anarchica che ebbe luogo in Europa durante il quindicesimo secolo. La maggior parte dei vampiri appartiene a una setta di qualche tipo. Quella conosciuta con il nome di Camarilla è probabilmente la più grande e la più diffusa, sebbene i suoi rivali, i membri del Sabbat, abbiano fatto notevoli incursioni contro di essa e le si oppongano in ogni momento. I riservati Inconnu, difficilmente avvicinabili, sostengono di non essere una setta, sebbene sembra siano organizzati e riescano a tenersi a distanza dalle altre. Il rovescio della medaglia sono invece gli Anarchici che fanno di tutto per essere una setta, comunque la Camarilla considera gli Anarchici sotto il proprio controllo.

"LA CAMARILLA"

Nacque nel quindicesimo secolo nel tentativo di tenere unita la società dei vampiri contro il potere dell'inquisizione. Sotto la sua guida di ferro, la Tradizione della Masquerade passò dallo stadio di semplice cauto consiglio a principio guida della non vita dei Fratelli. Il Sabbat è considerato il suo diretto avversario. La Camarilla si proclama come la società dei Fratelli, e questo è in parte corretto. E' la più grande setta di non morti del pianeta. Quasi tutti i vampiri, indipendentemente dal loro lignaggio, possono rivendicarne l'appartenenza. La setta sostiene che qualsiasi vampiro possa entrare a farne parte, indipendentemente dalla linea di sangue, ma la maggioranza rappresenta uno dei sette clan. Sono stati i loro membri a fondarla e solo questi Clan costituiscono il Circolo Interno Governativo della Camarilla. Altri vampiri di ceppi diversi possono partecipare ai conclavi e agli incontri, ma spesso non vengono presi in considerazione. Dopo la rivolta anarchica, la Camarilla si oppose completamente al Sabbat, poiché considerava se stessa l'unico mezzo per tenere a bada i rami di guerra e i mortali. La setta segue le regole della Masquerade e le protegge, mentre il Sabbat vorrebbe eliminare le Tradizioni e tutti i principi inviolabili. Organo governativo assoluto al vertice del potere sono i 7 **Conciliatori**, uno per ogni Clan.

Clan fondatori della Camarilla: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue

"IL SABBAT"

L'acerrimo nemico della Camarilla è la mostruosa setta conosciuta come Sabbat. Considerati stupidi selvaggi assetati di sangue sia dalla Camarilla che dai Clan indipendenti, i membri della setta vengono solitamente disprezzati dalla società dei dannati. Mentre i Fratelli della Camarilla cercano di nascondersi agli occhi dei mortali e di mantenere le rare vestigia della loro Umanità, il Sabbat predilige un'altra filosofia. Non soddisfatti di accucciarsi davanti agli uomini come cani ubbidienti e di essere utilizzati come pedine nelle mani degli Anziani, i membri di questa setta preferiscono rivelare la loro natura di non morti. Secondo la loro filosofia, i vampiri sono nettamente superiori agli umani e questi costituiscono solo una fonte di nutrimento e passatempo. I vampiri del Sabbat non desiderano stare con gli umani o con coloro che pretendono di esserlo. Detestano l'umanità intera e la utilizzano solo come fonte di nutrimento. Si spostano in selvagge bande nomadiche invece di condurre un'esistenza isolata e riservata. Il Sabbat minaccia ogni città con cui viene a contatto, diffondendosi come un cancro nelle comunità che rimangono all'oscuro finché i rami di guerra non distruggono tutto ciò che li circonda. Ovviamente i membri del

Sabbat che vivono in città governate dalla Camarilla, affrontano ogni notte una cruenta lotta per la sopravvivenza, perseguitati da Principi e Primogeniti che spietatamente eliminano ogni agente infernale della setta rivoluzionaria.

Clan de Sabbat: Lasombra, Tzimisce (Tzi-mi-ske)

“GLI INDIPENDENTI”

Naturalmente, ci sono alcuni Clan che osservano entrambe le sette mentre queste si puntano il coltello alla gola in nome della Jyhad, e preferiscono non avere nulla a che fare con tutto questo. Sebbene abbiano certamente il pedigree dei vari Clan (contrariamente ai ceppi ibridi che talvolta compaiono), i quattro Clan indipendenti condividono una forte antipatia nel prendere posizione nei confronti della Jyhad. Naturalmente, alcuni dei membri più giovani di ogni Clan si possono trovare sia all'interno della Camarilla che del Sabbat. Gli Anziani dei Clan indipendenti proteggono invece i loro piani, che rischierebbero di essere rimandati da sciocchezze quali la fedeltà alla setta. I quattro Clan indipendenti hanno poco in comune, eccetto il loro disprezzo per le sette. Ognuno persegue i propri scopi e ognuno definisce in maniera diversa il proprio ruolo all'interno della Jyhad. Diffidenti persino tra di loro, affermano le loro leggi tra le Tradizioni della Camarilla e il caos del Sabbat.

Clan indipendenti: Assamiti, Giovanni, Ravnos, Seguaci di Set.

I CLAN

Andiamo ora a vedere i Clan nello specifico.

BRUJAH

Un tempo noti come Fratelli filosofi, idealisti e guerrieri, dopo la caduta della città da loro costruita per convivere in pace con i mortali, Cartagine, si sono trasformati in irriducibili ribelli, perdendo di vista il fine delle loro lotte.

All'interno della neonata Camarilla sono tra i Clan più numerosi e allo stesso tempo meno controllati: è possibile incontrare Brujah affiliati a qualsiasi gruppo violento; in effetti la sola cosa che li tiene uniti è il desiderio di sovvertire il sistema, sostituendolo con uno di loro creazione (o con niente).

Nonostante questo loro istinto ribelle, i Brujah non esitano ad aiutarsi l'un l'altro nei momenti di pericolo, salvo poi tornare ognuno per la sua strada; è praticamente impossibile mantenere una stabile organizzazione interna, nonostante i vari tentativi degli Anziani del Clan.

Soprannome: Feccia

Creazione del personaggio: Spesso i Brujah hanno idee violente e criminali, ma sono anche esperti intellettuali. La natura e il carattere tendono a essere aggressivi e simili poiché i Brujah parlano con il cuore in mano (quando ne hanno uno). I personaggi disposti fisicamente sono predominanti all'interno del Clan, ma alcuni preferiscono gli attributi mentali. Similmente vengono favorite le capacità, e subito dopo le conoscenze.

Discipline: Ascendente, Potenza, Velocità.

Aspetto fisico: la stragrande maggioranza del Clan veste e si comporta secondo le mode più trasgressive e violente, mentre i Brujah più anziani preferiscono uno stile più sobrio.

Rifugio: nessun rifugio in particolare; un Brujah dorme ovunque ritenga opportuno, senza curarsi troppo dei legittimi proprietari. Un magazzino abbandonato vale quanto un attico in piena città, agli occhi di un Brujah.

Punti deboli: L'ardente passione è sia la benedizione che la maledizione dei Brujah. Sebbene siano

sempre pronti a sostenere una causa, essi sono altrettanto pronti a cadere in frenesia. Ovviamente negano con rabbia questa loro tendenza all'eccitazione e diventano piuttosto astiosi quando viene sollevata la questione.

Organizzazione: pressoché inesistente. i Brujah non rispettano alcuna autorità.

Prestigio: di norma, il modo migliore di ottenere prestigio tra i Brujah è destabilizzare le autorità stabilite, attraverso una opposizione radicale.

GANGREL

Di tutti i Vampiri, i Gangrel sono quelli rimasti più vicini alla loro natura interiore. Questi nomadi solitari disprezzano le costrizioni della società e amano il comfort dei luoghi selvaggi. Come riescano ad evitare la furia dei Licantropi non è dato saperlo; probabilmente ha a che fare con il fatto che i Gangrel stessi sono in grado di mutar forma. Quando un Mortale parla di un Vampiro in grado di tramutarsi in un pipistrello o in un lupo, quasi certamente sta parlando di un Gangrel. Come i Brujah, i Gangrel sono guerrieri valorosi; a differenza dei Brujah, la loro ferocia non deriva dalla rabbia anarchica, bensì dall'istinto animale. Sono fra i più predaci tra i vampiri, ed amano perdersi nell'impeto della caccia. I Gangrel hanno una profonda comprensione della Bestia che vive al loro interno, e preferiscono trascorrere le loro notti in comunione con gli animali che cercano di emulare. In effetti, i Gangrel sono così affini alla Bestia, che spesso durante i loro attacchi di nevrosi alcune caratteristiche animali compaiono sui loro corpi.

Il Clan di per sé ha pochi contatti, e pochi riguardi, con il resto dei vampiri.

Questo può essere dovuto al voler scansare i problemi della Jihad, ma è per lo più frutto di semplice disinteressamento.

Soprannome: Forestieri

Discipline: Animalità, Proteide, Robustezza

Aspetto fisico: lo stile di vita rude e la totale mancanza d'interesse nella moda, spesso li fa sembrare rozzi e selvatici. Questo, unito alle caratteristiche bestiali piuttosto comuni all'interno del Clan, fa sì che talvolta i Gangrel appaiano decisamente spaventosi. Alcuni fra mortali e vampiri trovano una certa qual bellezza predatrice nei Gangrel, sebbene questo possa portare ad un letale fraintendimento delle intenzioni di un Gangrel.

Rifugio: i Gangrel spesso non hanno un rifugio permanente, fermandosi in qualsiasi posto che sia riparato dal sole. I Gangrel che abbiano sufficiente domestichezza con la Disciplina Proteide dormono sottoterra, all'interno di parchi o in altri terreni praticabili. Sebbene molti Gangrel preferiscano giacere in luoghi selvatici e spostarsi di posto in posto, sono vulnerabili agli attacchi del Licantropi esattamente come un qualsiasi altro vampiro, e perciò spesso sono costretti a rimanere entro i confini delle città.

Punti deboli: quando un Gangrel soccombe alla bestia, questa lascia segni evidenti sul suo corpo. Quando un Gangrel cade in frenesia, assume una caratteristica animale: orecchie pelose, pelliccia, coda, occhi di gatto, sono solo alcuni esempi.

Background: i Gangrel praticano l'Abbraccio per una varietà di ragioni, come fa la maggior parte dei vampiri, ma non trasmettono mai la maledizione con leggerezza o troppe volte. Se una generalizzazione deve essere fatta, si potrebbe dire che i Gangrel preferiscano Abbracciare i solitari, coloro che dimostrano di possedere la resistenza fisica ed emotiva necessaria a sopravvivere alla mutazione. L'addestramento impartito dal Sire, tende ad essere rozzo e sbrigativo; molti Gangrel devono scoprire gran parte delle stravaganze della loro non vita da soli.

Organizzazione: i Gangrel non possiedono un'organizzazione di cui si possa trattare. A vampiri di lunga età e grandiosi atti è generalmente mostrato rispetto, sebbene i più giovani non si dimostrino in nessun caso degli asserviti. Le dispute fra i Gangrel sono sedate solitamente da un combattimento rituale al primo sangue o alla prima sottomissione; benché selvaggi, questi combattimenti raramente

si concludono con la Morte Ultima di uno dei contendenti. I Gangrel di solito cacciano soli, nonostante occasionalmente due o più Gangrel si ritrovino a formare una sorta di compagnia.

MALKAVIAN

Perfino gli altri Dannati temono i Malkavian. Il sangue maledetto del loro Clan ha inquinato le loro menti, con il risultato che ogni singolo Malkavian al mondo è inguaribilmente pazzo. Quel che è peggio, è che la pazzia di un Malkavian può assumere pressoché qualsiasi forma, dall'irrefrenabile tendenza omicida alla quasi catatonìa. In molti casi, non c'è modo di definire un Malkavian diversamente rispetto ai membri "sani" del suo Clan. Coloro le cui psicosi risultano subito ovvie, sono i peggiori vampiri che bazzichino sulle strade.

Per quanto persino i più vecchi Cainiti possano ricordare, i Malkavian hanno sempre sollevato clamore nella società dei Fratelli con il loro passaggio. Sebbene il Clan non abbia mai istigato grandi guerre né rovesciato governi mortali (almeno per quanto ne possano sapere loro), la sola presenza di un Malkavian opera un sottile cambiamento in una città. Il caos mordicchia i calcagni dei Lunatici, e chiunque si metta in combutta anche con il Malkavian più "sano", ritrova la sua vita o la sua non vita irrimediabilmente alterata dalla follia del Cainita.

Nessuno esattamente sa che cosa renda un Lunatico così pericoloso. Di certo, la loro pazzia li libera dal timore nei confronti del dolore e della Morte Ultima. Più di qualcuno fra loro dimostra di avere terrificanti urgenze omicide o totali mancanze di sentimenti, compassione inclusa. Ma più presumibilmente, i Malkavian sono liberi dai confini della razionalità e possono agire come meglio credono - e questa libertà va di pari passo con un'interiorità sconosciuta, una strana saggezza che il sano di mente non riesce a percepire. I Malkavian posseggono un oscuro intelletto che è spesso, e sempre più spesso, impiegato in fini spaventosi.

Soprannome: Lunatici

Discipline: Auspex, Demenza, Oscurazione

Aspetto fisico: i Malkavian spaziano nell'intera gamma che va dal terrificante psicotico all'individuo ordinario, spesso sono entrambe le cose. Come per i serial killer, potrebbero essere chiunque; il tizio arruffato che parla da solo, il piacevole e quieto vicino di casa, il musicista sull'orlo del suicidio. Questi vampiri sono capaci di incredibili sottigliezze, e difficilmente mostrano una faccia diversa da quella che gli altri vogliono vedere.

Rifugio: i Lunatici in lungo e in largo prendono qualsiasi asilo sia di loro gradimento, sebbene qualcuno preferisca i vecchi ospedali e i poveri ricoveri. Alcuni mostrano di gradire la compagnia di mortali disperati, e amano i bassifondi e le istituzioni piuttosto che rifugi più appartati.

Punti deboli: ogni Malkavian è inevitabilmente folle, ha almeno un'alienazione mentale: doppia personalità, paranoia ecc....

Background: i Malkavian scelgono i loro figli da tutte le estrazioni sociali e per qualsiasi ragione. Chiunque può essere scelto per assecondare i contorti progetti di un Sire, sebbene i Lunatici preferiscano Abbracciare coloro che già sono vicini (o soggetti) a pazzia. La maggior parte dei vampiri crede che i Malkavian Abbraccino i loro figli secondo il loro capriccio; ad ogni modo, virtualmente tutti i Lunatici si scoprono sottilmente vincolati ad uno "scopo" difficilmente tangibile, la cui completa estensione nessuno, nemmeno i loro Sire, può propriamente immaginare.

Organizzazione: la gerarchia dei Malkavian, se esiste, manca di un'effettiva descrizione. La maggior parte si accontenta di lasciarsi vicendevolmente fare ciò che si vuole di notte in notte. Ma di quando in quando, in tempi di grave necessità, i Malkavian hanno dimostrato una sconosciuta capacità di agire all'unisono, anche senza nessuna apparente leadership, e talvolta addirittura senza un'apparente comunicabilità. Come un sol uomo, si levano dalle loro desolate magioni; come un sol uomo, si gettano su un problema. E quando il problema non c'è più, ritornano alla loro quotidiana

routine. Se i Malkavian indulgono ad un qualche tipo di macchinazione come Clan, risultano totalmente incomprensibili agli estranei, il che potrebbe essere una benedizione.

NOSFERATU

I figli di Caino sono chiamati "I Dannati", e nessuno vampiro s'identifica in questo meglio dei disgraziati membri del Clan Nosferatu. Mentre altri vampiri ancora appaiono come esseri umani e possano muoversi all'interno della società mortale, i Nosferatu sono distorti e deformati dalla maledizione del vampirismo. Alcuni Fratelli raccontano disinteressatamente di un marchio che Caino avrebbe apposto sull'intero Clan per via degli atti mostruosi compiuti dal suo Antidiluviano fondatore. Per questo motivo, i Nosferatu si sentono detestati ed ostracizzati dagli altri Figli di Caino, che li trovano disgustosi ed interagiscono con loro solamente se vi sono costretti.

In seguito all'Abbraccio, i nuovi Nosferatu patiscono l'agonia della trasformazione delle settimane successive, che li muta da Umani in orribili mostri. L'orrore di questa rivoluzione fisica è solitamente accompagnato da un trauma psicologico. Incapaci di camminare fra gli umani, i Nosferatu si stabiliscono in fogne sotterranee ed in catacombe per il resto dei loro giorni.

I Nosferatu scelgono spesso i loro figli tra i mortali emotivamente o fisicamente distorti, vedendo nella maledizione del vampirismo una possibile redenzione per gli uomini. Sorprendentemente, sembra esserci qualcosa di meritevole in questa convinzione. Molti Nosferatu sono equilibrati e dotati di senso pratico, evitano le ossessioni, le fisse e le sfuriate dei loro fratelli più attraenti. Non che questo renda i Topi di Fogna una piacevole compagnia di cui circondarsi; in verità alcuni Nosferatu gioiscono dell'orrore e dello shock che il loro aspetto suscita negli altri.

I Nosferatu sono i sopravvissuti per eccellenza. Poche creature, mortali o Vampiri, conoscono gli angoli bui ed i vicoli malfamati di una città quanto i Nosferatu. Inoltre, i Nosferatu hanno imparato a padroneggiare le tecniche per sgusciare via inosservati e inascoltati; per loro è importante mantenersi aggiornati per quanto riguarda i gossip e gli affari altrui, non semplicemente per curiosità, ma per una questione di sopravvivenza. Spioni ed informatori senza un amico al mondo, possono richiedere grosse somme in cambio del loro sapere. Utilizzando la Disciplina Oscurazione, i Nosferatu hanno la possibilità di ascoltare conversazioni private ed intrufolarsi all'interno di convegni "segreti". Se un Fratello desidera informarsi a proposito di fatti e misfatti di una città, farebbe bene a consultare un Nosferatu.

Alla fine, millenni di deformità e di abusi condivisi hanno contribuito a costruire dei solidi legami tra i mostri. I Nosferatu rinunciano ai bisticci ed alle faide degli altri Clan, e preferiscono lavorare uniti. Si trattano gli uni con gli altri con le migliori buone maniere e si scambiano gratuitamente delle informazioni. Trovare da ridire con un Nosferatu è trovare da ridire con tutti i Nosferatu, ed in effetti ci sarebbe molto da trovare da ridire...

Soprannome: Topi di Fogna

Discipline: Animalità, Oscurazione, Potenza

Aspetto fisico: non esistono due Nosferatu identici, ma sono tutti orribili. Mascelle prominenti irte di zanne, perdite di pigmento localizzate, tumori, buchi al posto del naso, orecchie da pipistrello, teste allungate e calve, schiene storte, artigli, pelle grinzosa, pustole infiammate e dita coriacee sono solo alcune delle possibili deformità di un Nosferatu. Un'esistenza condotta all'interno di fogne e cripte tende a far sì che i Nosferatu profumino tanto quanto sono belli.

Rifugio: la loro trasfigurazione costringe i Nosferatu a scegliersi un rifugio lontano da occhi umani, nei cimiteri, nei magazzini abbandonati e nelle cantine. Nelle grandi città, intere nidiate di Nosferatu stanno rintanate nelle fogne e nei sistemi di condutture sotterranee. Questi "regni", in particolare quelli più vecchi, sono spesso molto più estesi di quanto i mortali e gli altri vampiri possano immaginare, labirinti sotto terra che si snodano nelle oscure profondità, sorvegliati da mostruosi necrofilo. Persino i Principi trattano con prudenza con i regni Nosferatu.

Punti deboli: come già detto, i Nosferatu sono assolutamente disgustosi alla vista.

Background: i Nosferatu scelgono la loro progenie fra gli emarginati sociali; derelitti, malati mentali e asociali senza speranza. Di quando in quando, un Nosferatu vendicativo sceglie Mortali belli e frivoli, e guarda con compiacimento mentre la Maledizione si compie.

Organizzazione: mentre i Nosferatu non hanno quei rigidi protocolli che caratterizzano Clan quali Ventrue e Tremere, la loro condivisa deformazione crea un'eccezionale unità all'interno del Clan. Evitati e sviliti dalle altre creature, i Nosferatu si raggruppano fra loro, tanto per necessità quanto per solitudine.

TOREADOR

I Toreador sono chiamati in molti modi: "artisti", "edonisti" per citarne solo qualcuno. Ma qualsiasi catalogazione generica non rende un gran servizio al Clan. Dipendendo dall'individuo e dalle sue inclinazioni, i Toreador sono alternativamente eleganti e focosi, brillanti e giocosi, visionari e dissipati. Forse l'unico denominatore comune applicabile a tutti i membri del Clan è il loro zelo estetico. Qualsiasi cosa un Toreador faccia, lo fa con passione. Qualsiasi cosa sia un Toreador, lo è con passione.

Per i Toreador, la vita eterna va gustata. Molti Toreador in vita erano artisti, musicisti o poeti; molti altri hanno trascorso frustranti secoli producendo ridicoli tentativi d'arte, musica e poesia. I Toreador si atteggiavano come i cultori di quanto di più bello c'è nell'umanità. Talvolta, un qualche creativo particolarmente ispirato o dotato riceve l'Abbraccio all'interno del Clan, al fine di preservare il suo talento per l'eternità. In questo modo, il Clan Toreador ha potuto annoverare fra le sue schiere alcuni fra i più grandi artisti, poeti e musicisti umani.

Di tutti i Clan, i Toreador sono i Vampiri che sono maggiormente legati ai Mortali. Mentre altri vampiri vedono gli umani come delle pedine o del semplice sostentamento, i Toreador planano con grazia e senza sforzo all'interno della società mortale, assaporando le delizie di ogni età. I Toreador sono i Fratelli più inclini ad innamorarsi dei mortali, ed amano inoltre circondarsi delle cose e delle persone migliori, le più eleganti e lussuose che il mondo possa offrire. È comunque molto tragico quando un Toreador soccombe alla noia e accantona i suoi obiettivi estetici per un edonismo senza scopo.

I Toreador sono impegnati nella Camarilla, e condividono con i Ventrue l'amore per l'alta società, ma non la noia di preoccuparsi di come vanno le cose; del resto, è a questo che servono i funzionari. I Toreador sanno che il loro compito è quello di accattivare ed ispirare, attraverso la loro ironica parlata, i loro modi graziosi e la loro semplice, scintillante esistenza.

Soprannome: Degenerati

Discipline: Ascendente, Velocità, Aupsex

Aspetto fisico: i Toreador concedono l'Abbraccio spinti soprattutto dalla passione; per questo motivo, molti Toreador sono creature di insuperata bellezza. Di tutti i Fratelli, i Toreador sono quelli maggiormente sintonizzati sulle mode dei Mortali; Degenerati vecchi di secoli sono spesso molto più trendy di un uomo di trent'anni. Se una cosa è alla moda, ci sarà senz'altro uno fra i Toreador che la possiede.

Rifugio: i Toreador si preoccupano che i loro rifugi siano confortevoli, adatti alla socializzazione e soprattutto, conformi ai loro gusti estetici. Vampiri con una particolare vena artistica possono disporre di uno spazio per sistemare le loro opere.

Punti deboli: i Toreador sono straordinariamente in sintonia con l'estetica e il bello, quindi, quando un Toreador vede, sente, o addirittura annusa qualcosa di davvero meraviglioso, rimarrà sopraffatto dalle emozioni per un po'.

Background: i Toreador spaziano attraverso una gamma di ideali che va dagli artisti solitari e straziati ai jet-setter debosciati. Alcuni Toreador sono stati Abbracciati solo per la loro bellezza o il

loro stile, ed un sire "passionale" ha deciso semplicemente che dovevano essere preservati per l'eternità.

Organizzazione: i Toreador hanno poca organizzazione pratica, nonostante la loro rete di contatti sociali sia leggendaria. I Clan s'incontrano di frequente, ma è più che altro una scusa per tenere mostre e feste sontuose che non per accomodare le cose. La definizione di uno status all'interno dei Toreador è una specie di vortice tumultuoso in cui un lieve sorriso o un commento sagace possono determinare la fortuna e il disastro; un prodigio può essere adorato una notte, poi commettere un impercettibile, fatale passo falso, ed essere ostracizzato la seguente.

TREMERE

Che siano terrificanti, inaffidabili, temuti o sviliti, i vampiri del Clan Tremere sono tutto fuorché ignorati. Coloro che hanno avuto delle soffiare a proposito dei traffici del Clan, sono generalmente sospettosi riguardo ai Tremere, e ne hanno tutte le ragioni, poiché gli Stregoni non sono stati così denominati a caso. Attraverso i loro propri artifici, sono giunti a padroneggiare una forma di stregoneria vampirica, completa di rituali e formule, che è tanto potente, se non addirittura di più, quanto un qualsiasi altro potere derivato dal Sangue. Accompagnata dalla rigida gerarchia del Clan e la smoderata ambizione così comune fra gli Stregoni, questo potere è una cosa scomoda ai fini di coloro che sanno che cosa i Tremere siano in grado di fare.

Secondo le registrazioni dei Fratelli, i Tremere sono diventati un Clan in tempi piuttosto recenti, almeno relativamente alla vita di un immortale. La leggenda dice che, durante gli Anni Oscuri in Europa, un gruppo di maghi umani abbia messo in atto un rituale sul corpo di un Antidiluviano, ricevendo per sé il dono del vampirismo. La guerra seguì poco tempo dopo; il giovane Clan si trovò accerchiato da vampiri furenti da ogni parte. Ma i Tremere non sono niente se non dei sopravvissuti. Perduta la loro magia umana, nondimeno si arrangiarono cambiando i loro rituali in modo da utilizzare il potere della loro vitae. Queste abilità magiche, praticate adesso come la Disciplina della Taumaturgia, hanno assicurato ai Tremere un rango fra i più elevati nella società dei Fratelli. Gli Stregoni giocano volentieri con la diplomazia e gli intrighi dei loro nuovi confratelli. In ogni caso, tutte le loro azioni sono tinte con un tocco di paranoia, perché i Tremere sanno che gli anziani di non meno di tre Clan provano nei loro confronti un'invidia ancora da ripagare. Per questo, i Tremere lavorano per trovare degli alleati e per affinare le loro abilità magiche. Niente altro può essere il requisito alla loro sopravvivenza. Il risultato è che i figli dei Tremere sono i più seguiti ed acculturati fra tutti i Cainiti. Pochi incrociano questi stregoni non morti e ne escono illesi.

I Tremere sono vampiri del Vecchio Continente, ma hanno viaggiato un po' dappertutto per fondare colonie altrove. La sede del potere del Clan si trova a Vienna, dove gli anziani Tremere convergono in consiglio e discutono sulle direttive future del Clan. Ma molte grandi città di tutto il mondo ospitano delle "cappelle" Tremere, case ben protette che fungono tanto da università quanto da monastero e da colonia. Qui gli Stregoni si riuniscono per scambiarsi delle informazioni e studiare la loro stregoneria vampirica, al riparo dalle attenzioni dei loro rivali.

Soprannome: Stregoni

Discipline: Taumaturgia, Auspex, Dominazione

Aspetto fisico: gli stregoni Tremere sono tipicamente d'aspetto imponente o sinistro. Alcuni prediligono un abbigliamento classico; altri invece preferiscono un look un poco più antiquato, con vestiti di taglio anni 1940. Molti indossano amuleti e talismani con iscrizioni cabalistiche o altri simboli arcani, come segno del loro apprendistato.

Rifugio: mentre gli Stregoni possono mantenere il loro rifugio individuale (spesso completi di una fornita biblioteca), il Clan mantiene una cappella in ogni città che ospiti una forte presenza di Tremere. Una cappella è aperta ai Tremere di qualsiasi lignaggio ed assolutamente proibita a tutti

gli altri. Gli Stregoni non godono di buona fama per via dei loro rifugi ben sorvegliati; quasi tutti vantano mistici confini che perfino gli altri Tremere trovano difficile superare.

Punti deboli: secondo la loro legge, tutti i Neonati, devono bere il sangue dei sette Anziani del Clan, dopo essere stati creati. Quindi tutti i Tremere, sono più vicini ai loro Anziani di almeno un passo e si comporteranno in maniera non infedele nei confronti del Clan.

Background: molti Tremere sguazzavano nell'occulto o in altre speculazioni erudite in vita. Ad ogni modo, il fascino per l'ignoto non è abbastanza da attirare l'attenzione di uno Stregone; i membri del Clan cercano "apprendisti" dalla natura aggressiva e i pensieri chiari, e si curano poco dei confusionari praticanti di New Age. Il Clan Tremere ha una taciuta tradizione di sessismo, e molti dei suoi anziani sono uomini. Gli Ancillae Tremere sono diventati di mentalità più aperta con il passare del tempo, e scelgono un buon numero di accolti idonei, ambiziosi ed insistenti, di entrambi i sessi.

Organizzazione: non esiste nessuna ristretta struttura interna fra i Clan. Nessun Clan vincola così severamente i propri neonati. E nessun Clan meglio dei Tremere agisce in una così unita d'intenti. Sebbene i membri dei Clan più giovani siano più o meno liberi di assecondare i loro desideri, a volte ricevono istruzioni dai loro anziani che non possono ignorare. La paranoia mantiene il Clan ben lubrificato e compatto. Con una tale ambizione, con giovani vampiri potenti che collaborano con questa così raccomandabile unione, non c'è da meravigliarsi che i Tremere abbiano molti nemici invidiosi e sprezzanti fra i Cainiti. La gerarchia piramidale dei Tremere ha diversi livelli, ognuno diviso in sette "cerchie" mistiche che un aspirante deve saper padroneggiare se decide di avanzare di grado (e quasi ogni Tremere lo desidera). Il grado più basso, quello dell'apprendista, appartiene ai neonati. Sopra gli apprendisti stanno i reggenti, ognuno signore di una cappella; quindi i signori, i cui domini includono per ciascuno diverse cappelle. Quarantanove Tremere detengono il titolo di pontefici, ed ognuno ha delle grandi responsabilità. In cima alla piramide sta il Concilio Interno dei Sette, alcuni signori di interi continenti, e di cui si mormora siano costantemente in contatto telepatico gli uni con gli altri.

VENTRUE

I Fratelli del Clan Ventrue hanno la fama di essere onorevoli, gentili e dai gusti impeccabili. Da tempi immemorabili, i Ventrue sono stati il Clan della leadership, rafforzando le vecchie tradizioni e cercando di plasmare il destino degli altri Cainiti. Nelle notti passate, i Ventrue erano scelti fra i nobili, i mercanti, i principi e tutti coloro che avevano potere. In tempi moderni, il Clan recluta fra le famiglie benestanti vecchio stile, arrampicatori sociali senza pietà e politicanti. Qualunque sia la loro origine, i vampiri Ventrue preservano la stabilità e mantengono l'ordine per conto della Camarilla. Altri vampiri la scambiano per arroganza e avarizia, ma per i Ventrue, questo ruolo di pastori è più un fardello che un'onorificenza. I Ventrue supportano la Masquerade con tutto il cuore, con il sentimento che sotto i suoi auspici si possa ottenere la migliore esistenza possibile per i Vampiri. Agli occhi dei Ventrue, gli altri Clan sono chiassosi ed impetuosi. Troppo occupati con la loro comodità a breve termine, gli altri vampiri cedono volentieri un'eternità futura per un goccio di vitae oggi. Senza i Ventrue, non ci sarebbe nessuna Masquerade; senza la Masquerade, non ci sarebbero più Vampiri. Per questo, i Ventrue portano il peso di Atlante sulle spalle, ma reggono il loro fardello con fermezza. Nessun altro Clan potrebbe mettersi a capo dei Figli di Caino in queste notti di violenza e Jihad, o almeno così i Ventrue sono soliti dire. Dopo tutto, la loro reputazione si basa su questo.

I Ventrue si vedono nobili nel senso classico del termine, combattendo per sostenere le posizioni dei loro sottoposti. Sono i re, i cavalieri ed i baroni delle notti d'oggi. Nonostante la battaglia si sia trasferita dai campi di battaglia alle sale per assemblee e dai rioni del palio ai distretti elettorali, il Clan Ventrue continua il suo duello. Molte zone sotto il controllo della Camarilla sono sorvegliate dai Ventrue, ed i Sanguine-Blu sono riluttanti ad allentare la morsa su quei domini che si sforzano di

mantenere. Reputazione e successo possono portare un Fratello lontano, nel Clan Ventrue, ma niente conta se poi il Vampiro non riesce a mantenere la sua influenza.

Gli altri vampiri a volte scagliano calunnie contro i Ventrue, accusandoli di falsa fede, di essere pomposi ed addirittura tiranni, e ancora è ai Sangue-Blu che questi Vampiri si rivolgono quando le cose vanno male. I Ventrue coltivano l'influenza e, quando possono, il controllo sui mass media umani, la polizia, la politica, la sanità e la medicina, il crimine organizzato, l'industria, la finanza, i trasporti e persino la Chiesa. Quando un Vampiro ha bisogno di aiuto, i Ventrue spesso possono offrirglielo.

Naturalmente i Ventrue gravitano attorno agli strati più alti della società umana, dove la loro sofisticatezza gioca un buon ruolo a loro favore. Sebbene i Ventrue si muovano negli stessi circoli sociali dei Toreador, non sprecano la loro esistenza in frivolezze e chiacchiere inutili. I Ventrue esibiscono con orgoglio i privilegi della leadership, e stoicamente sopportano il suo fardello. Così è sempre stato e così sarà sempre.

Soprannome: Sangue-Blu

Discipline: Dominazione, Ascendente, Robustezza

Aspetto fisico: I Ventrue coltivano un aspetto classico e tradizionale. Stando così le cose, spesso i Ventrue risentono dello stile in uso ai tempi in cui ancora respiravano, e di frequente è possibile indovinare l'età di un Ventrue determinando l'epoca dei suoi vestiti. I membri giovani del Clan tendono verso una gamma che va dagli stili griffati all'onnipresente guardaroba giacca-e-cravatta. I Ventrue sono eleganti e pieni di stile, ma raramente scelgono tagli azzardati o mercerie. Dopotutto uno deve distinguersi, non balzare agli occhi.

Rifugio: Solo il meglio. Solitamente i Ventrue stabiliscono il proprio rifugio all'interno di magioni o tenute di lusso. I Vampiri Ventrue spesso provengono da famiglie benestanti, ed i loro rifugi possono essere addirittura delle case ancestrali.

Punti deboli: i gusti dei Ventrue sono raffinati al punto di diventare esclusivi, perciò ognuno di loro può nutrirsi solo di un particolare sangue mortale, scelto al momento della creazione del PG. Per esempio un Ventrue, potrebbe cibarsi solo di vergini, uomini biondi, bambini indifesi o membri del clero. Il personaggio non si nutrirà di nessun altro tipo di sangue, persino se affamato.

Background: I Ventrue per tradizione scelgono membri dell'alta società o con una prestigiosa professione, nonostante di questi tempi possa essere reclutato una qualsiasi persona degna di nota. L'età, la saggezza e l'esperienza possono rivestire un ruolo importante negli Abbracci Ventrue, e un Sangue-Blu non concede mai l'Abbraccio per capriccio. Alcuni Ventrue creano dei neonati esclusivamente seguendo una linea familiare, in una contorta successione di progenie.

Organizzazione: I Ventrue di una determinata regione si incontrano sovente, sebbene le loro convocazioni finiscano con l'assomigliare più a dei salotti e dei dibattiti e tendano a risolversi in più chiacchiere che azione. Naturalmente, questi grandi discorsi sono l'unica maniera "civile" di venire a capo di una questione, e Fratelli impulsivi o rozzi spesso si consumano sotto la rigidità del Clan.

LASOMBRA

Il Clan Lasombra è precipitato dalle stelle alle stalle, ed i suoi membri se ne compiacciono. Graziosi e feroci allo stesso tempo, i Lasombra conducono, e, se necessario, costringono, la setta Sabbat ad un'implacabile potenza. Voltando le spalle agli umani che erano un tempo, i Lasombra si arrendono completamente all'oscura maestà dell'Abbraccio. Omicidio e frenesia, perché temere queste cose, si chiede un Lasombra, quando si è Vampiri? Contrariamente agli Tzimisce, comunque, i Lasombra cercano di non avere rigetto di tutto ciò che è mortale, ma di plasmarlo a proprio piacimento.

I Lasombra sono coinvolti nella Chiesa sin dal suo principio, e qualche Congiunto sostiene che il Clan fu uno strumento di diffusione della fede cristiana. Al giorno d'oggi, ad ogni modo, i Lasombra hanno voltato le spalle alle istituzioni divine. Ci sono eccezioni, ovviamente, ma per il

resto i Lasombra danno peso soltanto al concetto di redenzione. Infatti, i Lasombra hanno introdotto nel Sabbat molti riti e rituali della Chiesa, stravolgendoli e facendone parodie della dottrina cristiana. I Lasombra decretarono molte delle autorità della setta, di modo che i Vampiri Sabbat non potessero mai dimenticare chi o cosa fossero. I Lasombra sono meglio conosciuti per le loro Discipline di Ottenebramento, un modo in cui essi richiamano a sé un'oscurità tangibile, "vivente", manipolandola a loro capriccio. La dottrina del Clan sostiene che di fatto quest'oscurità sia la materia prima dell'anima del Vampiro, che è stata corrotta e contemporaneamente rafforzata dall'Abbraccio. Attraverso la Maledizione di Caino, così credono alcuni Lasombra, Dio li ha scacciati, e per questo il loro compito è di costituire un nuovo ordine sulla Terra mediante il Sabbat. Alcuni Lasombra più scientifici si fanno beffe di questa convinzione, ma persino essi tendono a credere che, in quanto Vampiri, essi rappresentino una nuova e più evoluta razza di esseri consenzienti, una estranea agli insulsi concetti dell'etica umana. Lasciate che le femminucce del Clan Ventrue brucino nei loro solari fuochi di martirio, i Lasombra sono felici con quello che hanno.

Naturalmente, questo quadro villano non è universalmente applicato all'interno del Clan, ma molti dei recenti Abbracciati Lasombra del Sabbat traggono gran gioia dalla distruzione gratuita e la volgare depravazione che questa filosofia consente. In netto contrasto, alcuni Anziani Lasombra mantengono i loro contatti con la Chiesa, sebbene arrivino a considerarsi come "strumenti del Diavolo". I due gruppi arrivano a trovarsi concordi su una questione: i membri del Clan Lasombra, nel ruolo di inveterati manipolatori, si rifiutano categoricamente di sottostare ai capricci antiquati degli Antidiluviani. Loro combattono orgogliosamente la Jihad, ma al contrario di molti vampiri, essi credono fermamente di poter vincere.

Il tipico Lasombra possiede un dono per la manipolazione, così come una naturale inclinazione alla leadership. I Lasombra comunemente sono i capi delle mute Sabbat, e la loro natura motivata e machiavellica li rende ideali per orchestrare i movimenti della Setta. Sfortunatamente, l'orgoglio va a braccetto con la nobiltà oscura, e pochissimi Lasombra riconoscono gli altri come loro pari, credendosi gli unici superiori.

Soprannome:Custodi

Discipline: Ottenebramento, Potenza, Dominazione

Aspetto fisico: molte generazioni Anziani dei Lasombra discendono dai ceppi Spagnoli e Italiani, e molti fra loro esibiscono ancora il loro patrimonio ereditato dai Mori e dai Berberi. I Lasombra neonati e gli Ancillae, ad ogni modo, esibiscono una miscellanea di culture ed etnie. Quasi tutti i Lasombra sono ragionevolmente attraenti, dotati di caratteristiche di buona razza e aristocrazia, gli straccioni Lasombra sono rari, e difficilmente si vedono le mani callose o i nasi rotti del basso ceto fra i Custodi.

Rifugio: molti giovani Lasombra disdegnano le abitazioni private, preferendo dormire con gli altri del Clan e mantenere tane comuni "per il bene della setta". Ad ogni modo, fra i Custodi le vecchie abitudini sono dure a morire; alcuni Anziani posseggono ancora antiche magioni ed altri tipi di ostentati rifugi.

Punti deboli: I Lasombra non riflettono la propria immagine, non possono essere visti negli specchi, nell'acqua, nei vetri, nei metalli lucenti, nelle fotografie, nelle videocamere ecc....

Background: i Lasombra possono provenire da un background qualsiasi, ma solitamente si tratta di lavoratori professionisti, politicanti e gente ben educata. I Lasombra tendono ad essere aggressivi, sia fisicamente che socialmente; il Clan nutre ben poco interesse nei confronti dei deboli e non si fa scrupoli ad operare un abbattimento selettivo dei membri all'interno dei propri ranghi. I Lasombra sono universalmente dotati per quanto riguarda il reggere le redini altrui e le maniere rudi sono disprezzate, perché il Lasombra è un Clan assolutamente raffinato, anche nell'uccidere....

Organizzazione: la struttura è al tempo aperta e formale. Rispetto ed omaggi sono dovuti ai guerrieri Anziani che hanno contribuito alla fondazione del Sabbat, ma i membri più giovani operano senza alcuna guida del Clan come unica entità. Incontri occasionali, chiamati Conventicole,

servono ai Lasombra per tenersi informati circa lo status altri, e solitamente nel corso di queste riunioni hanno luogo festini di sangue.

TZIMISCE

Se i Lasombra sono il cuore del Sabbat, gli Tzimisce sono la sua anima. Persino gli altri Vampiri diventano ansiosi in presenza di questi misteriosi vampiri, il cui soprannome di "Demoni" venne loro attribuito in passato da Cainiti atterriti di altri Clan. Il marchio del Clan, la Disciplina di Vicissitudine, incute tra i Vampiri particolare terrore; storie raccontano di gravi deformazioni inflitte per capriccio, di orribili "esperimenti" e torture che vanno oltre la percezione e la sopportazione, sia umana che vampirica.

Questa temibile reputazione sembra talvolta infondata. Molti Tzimisce sono esseri riservati e perspicaci, grida lontane dall'ululato dei branchi di guerra che per lo più compongono il Sabbat. La maggior parte degli Tzimisce sembrano essere creature razionali, molto intelligenti, dotate di una mente indagatrice e scientifica, ed estremamente gentili con gli ospiti.

I Fratelli che hanno a che fare con loro si rendono conto che i tratti umani dei Demoni sono solo una facciata che maschera qualcosa di...altro. Per millenni gli Tzimisce hanno esplorato e raffinato le loro conoscenze della condizione vampirica, formando con i loro corpi e i loro pensieri un nuovo essere alieno. Quando lo ritengono necessario, illuminante o semplicemente piacevole, gli Tzimisce plasmano allo stesso modo le loro vittime. Mentre i giovani potrebbero essere descritti come spietati e sadici, gli Anziani semplicemente non riescono a comprendere cosa sia la piet  e la sofferenza, o forse lo comprendono, ma considerano queste emozioni irrilevanti.

In passato, il Clan era tra i pi  potenti del mondo e dominava l'Europa orientale. Essendo potenti stregoni, i Demoni dominavano anche le regioni dei mortali, ispirando con questo molte storie dell'orrore sui vampiri. Molti Clan cospirarono per sradicarli, ma alla fine furono solo gli arcani Tremere a riuscire nell'intento. Infatti, secondo quanto narrano alcune storie, i Tremere utilizzarono la vitae degli Tzimisce catturati nei loro esperimenti per diventare immortali. Per questo motivo gli Tzimisce odiano inesorabilmente i Tremere che, quando cadono nelle grinfie del Sabbat, fanno un'orrenda fine fra i loro artigli.

Durante la Grande Rivolta Anarchica, i membri del Clan Tzimisce si rivoltarono contro s  stessi, poich  i pi  giovani avevano trovato un metodo mistico per spezzare i legami di sangue che li intrappolavano al servizio dei loro Anziani. Durante la battaglia che ne deriv , i Demoni pi  giovani distrussero molti dei loro Anziani e abbattono tutto ci  che restava del loro potere. Alcuni membri del Sabbat asseriscono che il Clan riusc  a trovare e a distruggere i suoi progenitori Antidiluviani, sebbene i Demoni non confermino n  smentiscano questa storia.

Attualmente gli Tzimisce lavorano per il Sabbat in funzione di studiosi, consiglieri e sacerdoti. Molte delle pratiche della Setta nacquer  dalle abitudini del Clan. Esplorando le possibilit  e i limiti del vampirismo, sperano di scoprire lo scopo superiore e finale dei vampiri. Se questo porter  alla completa distruzione degli arcaici Antidiluviani, all'annientamento della Camarilla e alla vivisezione di milioni di vittime mortali, non importa: tutti gli esperimenti hanno delle conseguenze.

Soprannome: Demoni

Discipline: Vicissitudine, Auspex, Animalit .

Aspetto fisico: essendo maestri della Disciplina di Vicissitudine, gli Tzimisce hanno spesso un aspetto sorprendente: sorprendentemente bello o sorprendentemente grottesco a seconda del capriccio del Demone in questione. I Vampiri pi  giovani, che cercano di esplorare le loro nature disumane, attuano sui loro corpi ogni forma di modifica. I loro Anziani, invece, assumono forme perfette e armoniose; dopotutto il corpo   solo qualcosa di transitorio. I volti degli Tzimisce spesso

sembrano bianche maschere perfette e solitamente ridono poco, sebbene nel corso di esperimenti particolarmente elaborati alcuni non siano riusciti a trattenere le risa.

Rifugio: i membri del Clan sono esseri estremamente solitari, che attribuiscono molta importanza all'inviolabilità del loro rifugio. Infatti, il Clan ha un'intera serie di elaborate regole sull'ospitalità. Gli ospiti invitati nel rifugio di un Demone sono protetti a rischio della non vita del proprietario; gli intrusi vengono inseguiti negli angoli più nascosti della Terra e puniti nei modi più raccapriccianti. Ciò nonostante, i rifugi o "case parrocchiali" dei Demoni non sono confortevoli e curate come le abitazioni dei Ventrue o dei Toreador. Le amenità mortali poco interessano agli Tzimisce.

Punti deboli: gli Tzimisce sono creature molto territoriali, possiedono un rifugio particolare e lo proteggono con ferocia. Quando uno Tzimisce dorme, deve avere vicino, almeno due manciate di terra raccolte in un luogo a lui particolarmente caro quando era mortale, pena la debolezza durante la notte.

Background: i membri del Clan raramente Abbracciano per capriccio; la scelta degli Infanti si ripercuote sui Sire, perciò i Demoni scelgono solo quei mortali che, secondo la loro opinione, possono apportare miglioramenti al Clan. L'intelligenza e l'acume sono particolarmente apprezzati, che vengano impiegati per la ricerca scientifica o per gli omicidi in serie è una distinzione irrilevante.

Organizzazione: nonostante l'orgoglio che nutre nei confronti delle sue eredità e delle sue abitudini il Clan non è molto organizzato. I Sire e gli Infanti rimangono legati molto più che altri Vampiri del Sabbat, ma in generale ogni Demone segue la propria strada. Un solo membro detiene l'antico titolo di *Voivoda*, nominalmente il leader del Clan, sebbene in pratica agisca più in funzione di sacerdote.

ASSAMITI

Gli Assamiti provengono dalle terre dell'Est, portando con loro il terrore.

Tra la società vampirica sono conosciuti come un Clan di Assassini, disposti a lavorare per chiunque paghi il loro prezzo; ovvero la Vitae di altri Fratelli, poiché per loro la Diablerie è il sacramento più importante.

Solitamente non partecipano agli affari della neonata Camarilla o del nascente Sabbat, ma spesso sono ai comandi di queste Sette per rinforzare le cacce di sangue o punire qualche vampiro particolarmente indisciplinato.

Questo Clan non forma quasi mai delle vere e proprie alleanze con i Non-Assamiti, poiché considerano gli altri Figli di Caino una specie inferiore. Infatti, essi non rivendicano l'appartenenza del loro Fondatore alla Terza Generazione, bensì alla Seconda Generazione, affermando così che gli altri Fratelli sono solo una loro brutta copia.

Fino a tempi relativamente recenti questi Vampiri praticavano la Diablerie, cercando di avvicinarsi a colui che definivano il leggendario fondatore o 'l'Unico'.

Con il formarsi delle 2 Sette, gli Anziani resi inquieti del fatto che questi assassini si insinuassero nelle loro fila, chiamarono in loro aiuto i Tremere per maledire il sangue degli Assamiti.

La maledizione voluta dalla Camarilla rendeva impossibile a questi vampiri il nutrirsi della Vitae dei Fratelli. Incapaci di affrontare la Camarilla si sottoposero a questo oltraggio.

I pochi che non accettarono la maledizione si nascosero o entrarono nel Sabbat.

Non si conosce quale siano gli scopi che il Clan persegue. Sicuramente hanno dato prova della loro forza, sia fisica che politica, e i loro agenti sono usciti allo scoperto nelle città dove i Principi sono sciocchi e deboli.

Soprannome: Assassini.

Discipline: Oscurazione, Quietus, Velocità

Aspetto fisico: Generalmente indossano abiti semplice ma eleganti, con cui possono mescolarsi alla folla senza essere appariscenti o combattere liberamente a seconda della necessità. Fra i membri più

ricchi e moderni, sono diventate sempre più comuni le stoffe leggere.

Rifugio: Indipendentemente dalla setta, la maggior parte dei guerrieri mantiene rifugi simili tra di loro. Si tratta di località sempre facilmente difendibili, dotate di sistemi di sicurezza che spaziano dai pastori tedeschi alle mitragliatrici

Punti deboli: se un Assamita assaggia anche una sola goccia di vitae vampirica, farà fatica ad auto controllarsi, e molto probabilmente ne vorrà ancora. Se la brama di sangue vampirica prendere il sopravvento, l'Assamita farà di tutto, anche atti violenti, per assicurarsi una quantità maggiore di sangue vampirico.

Background: Molti guerrieri sono maschi di discendenza africana o mediorientale, anche se questa è più una generalizzazione che una vera e propria regola, e non dovrebbe essere fraintesa nell'implicare che tutti i guerrieri rientrino in tale profilo.

Organizzazione: gli anziani del Clan orchestrano ancora i movimenti degli Assassini. Gli Assamiti si organizzano in gruppi simili a branchi Sabbat; questi gruppi si infiltrano in città diverse, stabilendo una posizione sicura..

GIOVANNI

I Giovanni sono distinti, gentili e di buone maniere. Ricco al di là di ogni immaginazione, il Clan Giovanni affonda le sue radici nel rinascimento. In una famiglia di principi mercanti. Il Clan mantiene tutt'ora la sua casata a Venezia, in una loggia millenaria a due passi dalla città. Il Clan si dedicò alla necromanzia, secondo alcuni, spinto dalla noia, ma col tempo dimostrarono una sorprendente attitudine a trafficare con i morti.

La nascita di questo clan risale a circa 900 anni fa, quando il capostipite Augusto Giovanni condusse i propri fratelli alla distruzione dei Cappadocii. Anticamente tra i 13 clan originari vi erano appunto i Cappadocii, una stirpe di studiosi interessati soprattutto al fenomeno della morte e caratterizzati da un pallore cadaverico che li rendeva simili ai corpi che studiavano. Il fondatore di questa stirpe vampirica, Cappadocius, durante le sue ricerche si interessò alla famiglia di mercanti veneziani dedita appunto a questi culti necromantici, e decise di rendere ghouls ed in seguito di abbracciare l'intera stirpe. I Giovanni lo ringraziarono del dono ribellandogli e distruggendo lui e tutti i suoi discendenti. Augusto si rifiutava di perseguire lo scopo dei Cappadocii, ovvero far ascendere il clan al paradiso, preferendo optare per un nuovo fine: spalancare le porte dell'Ade e portare l'inferno in terra. Gli altri clan ovviamente non apprezzarono la distruzione dei Cappadocii e mossero guerra al neonato clan. Tuttavia dopo quasi un secolo di schermaglie i Giovanni riuscirono ad accordarsi con i loro avversari promettendo di non intervenire nella politica dei fratelli, né nella Jyhad, e fino ad ora hanno mantenuto la promessa, continuando tuttavia a perpetrare i loro oscuri piani nascondendosi dietro i loro vasti patrimoni e la loro facciata di rispettabilità.

Soprannome: Negromanti

Discipline: Potenza, Negromanzia, Dominazione

Aspetto fisico: I Giovanni solitamente vestono in maniera elegante, per mantenere sempre un alone di rispettabilità.

Rifugio: I membri di questo clan abitano in grandi ville o appartamenti di lusso, normalmente però hanno anche un nascondiglio segreto nelle fogne o nei cimiteri

Punti deboli: Nella lotta con i Cappadocii, i Giovanni distrussero anche le Lamie, una fazione guerriera del clan, commettendo diablerie. Tuttavia da esse ereditarono il "Bacio della morte". Ciò comporta che ogni volta che un Giovanni si nutre di un essere vivente, il suo morso causa sempre il doppio dei danni. Tra i membri del clan tuttavia ve ne sono alcuni, soprattutto tra i più anziani, che hanno mantenuto il difetto dei Cappadocii possedendo un pallore cadaverico.

Background: la maggior parte dei membri del Clan proviene dalla famiglia veneziana e ha trascorso gran parte della vita mortale in qualità di Ghoul al servizio di un altro membro. Benché sia

una famiglia compatta, rivalità e tradimento dilagano al suo interno poiché ogni membro cerca di affermare la propria superiorità sugli altri. I Giovanni sono, incredibilmente versatili, pur disponendo di risorse piuttosto limitate da cui trarre nuovi vampiri: possono infatti abbracciare qualsiasi soggetto che si dimostri promettente, ma solo dopo un lungo periodo di prova.

RAVNOS

Questi Cainiti, sono ciarlatani di prim'ordine che intessono elaborati schemi di illusioni e menzogne per separare gli sciocchi da tutto ciò che i membri del Clan desiderano: ricchezze, sangue, e persino la libertà delle loro vittime. I Ravnos seguono la tradizione dell'illusione e dell'inganno. Sono essenzialmente nomadi e danno poca importanza ai rifugi permanenti o alle posizioni all'interno di una struttura di potere cittadina. Questa abitudine rende furiosi i Principi di tutto il pianeta, che si spazientiscono poiché i Ravnos trascurano la Tradizione dell'Ospitalità. Ciò nonostante sono pochi i Principi che puniscono i trasgressori per paura di attirare l'ira dell'intero Clan. Ladri e mascalzoni, Ravnos sono sparsi per l'Europa come polvere al vento. In ogni regione ce ne sono alcuni, ma i luoghi esatti variano di notte in notte e a seconda del loro capriccio. Molti di loro viaggiano con carovane di girovaghi e altri indesiderabili, ed è raro che due Ravnos si trovino nello stesso luogo nello stesso momento, poiché sono Cainiti solitari che preferiscono la compagnia di un pubblico (o delle loro vittime). Esiste una ragione per la quale i Ravnos hanno una reputazione di imbrogliatori: molti di essi sono molto bravi in quel che fanno! I Ravnos sopravvivono grazie alla loro prontezza di spirito, e cercano sempre di affinare le loro capacità a spese di qualsiasi interlocutore. Per un Ravnos non c'è nulla di più prezioso della libertà; i Cainiti più avveduti si guardano bene dal cercare di impedire ai Ravnos di andare dove vogliono, limitandosi a cacciarli via una volta che sono arrivati.

I Ravnos tengono moltissimo al proprio onore. Un Ravnos non manca mai alla parola data, a patto che si sia sputato sul palmo prima di stringere la mano a chi riceve la promessa. In caso contrario il giuramento non ha alcun valore per lui. Infine un Ravnos non ingannerà e non ruberà a un membro del suo stesso clan o a qualcuno che considera un amico.

Soprannome: Ciarlatani

Discipline: Chimerismo, Robustezza, Animalità

Aspetto fisico: I Ravnos amano indossare vesti di stracci e stoffe allegramente colorate, fregiandosi con orgoglio del loro stile di vita da straccioni.

Rifugio: Sono assai pochi i Ravnos che detengono una dimora stabile: la maggior parte possiede un carro o un carrozzone che serve allo scopo, e molti altri cambiano riparo addirittura ogni giorno.

Punti Deboli: Ogni Ravnos ha un certo gusto per un particolare stile di malefatta, come ad esempio: la menzogna, il furto, il gioco d'azzardo o l'inganno. E il vampiro dovrà cercare di soddisfarla ogni volta che si presenta l'occasione.

Background: questi vampiri nomadi Abbracciano pochi Infanti, nonostante le mandrie di mortali brulichino. I più giovani, comunque non fanno discriminazioni nella scelta e le ultime generazioni hanno visto Ravnos di ogni cultura ed etnia.

Organizzazione: La maggior parte dei vampiri del Clan non si fida di nessuno, ma collabora con i Fratelli Ravnos per frodare, derubare o rovesciare un nemico esterno. Spesso si scambiano grandi promesse di fedeltà reciproca, sebbene nessun gruppo preveda di poter contare su questi voti.

SEGUACI DI SET

I seguaci di Set, chiamati comunemente Setiti, sono il Clan di cui si diffida più che ogni altro. Sono i custodi della sapienza che, secondo quanto affermano anticipò la Prima Città. Quando entrano in

una città, quasi inevitabilmente ne sgretolano la struttura del potere. Ma ciò che spaventa di più è il fatto che condividano un'oscura e forte fede, una fede che dice che nelle loro fredde vene scorra il sangue degli dei.

Il Clan dei Seguaci di Set è uno dei più temuti dagli altri Fratelli. La storia di questo gruppo risale all'antico Egitto e, in particolare, all' Abbraccio da parte di un membro della seconda Generazione del grande guerriero Set, principe ereditario del Faraone Ra. La storia di questo Antidiluviano è abbastanza complessa ma sostanzialmente può essere riassunta con i seguenti avvenimenti. Set e suo fratello Osiride, entrambi aspiranti al trono di Egitto, si trovano alla fine uno contro l'altro: sarà Osiride a salire al potere bandendo dal suo regno il fratello. Set, preso dalla rabbia, inizia a girovagare per le terre dei paesi limitrofi in cerca di alleati, fino a quando non viene abbracciato. In breve Set riesce a inimicarsi tutti i membri della Terza Generazione e a riprendersi, dopo una lotta col fratello Osiride (abbracciato anche lui da un altro vampiro) e con la mummia Horus, il regno d'Egitto. Set regna in segreto sul suo paese per molti secoli, controllando i faraoni e scacciando continuamente i nemici del suo popolo: Licantropi, Cainiti e Mummie. Il fondatore del Clan decide infine di cadere volontariamente in torpore, stufo della sue lotte, lasciando l'Egitto in mano ai Romani e affidando alle sue progenie il compito di distruggere tutte le strutture umane e Cainite attraverso la corruzione. Da allora Set non è ancora uscito dal suo stato di riposo e i suoi seguaci vampiri si adoperano per il suo ritorno continuando a corrompere umani e immortali. Soltanto quando il mondo sarà caduto in preda al disordine e alla corruzione il mitico fondatore deciderà di risvegliarsi e sarà pronto per compiere la sua vendetta contro gli odiati fratelli Antidiluviani.

Soprannome: Serpi

Discipline: Ascendente, Oscurazione, Serpentis

Aspetto fisico: La maggior parte dei membri di questo clan mostra distinti tratti mediorientali, sebbene raccolgano adepti fra tutte le razze. Solitamente indossano pesanti vestiti in stile egiziano. Molto apprezzati sono i capelli rossi (ritenuti marchio di Set). Frequentemente presentano malformazioni derivanti dai rituali.

Rifugio: Amano i bunker sotterranei e le caverne, frequentemente decorate con geroglifici egiziani, che si trovano sempre nei pressi dei quartier generali delle loro attività criminali

Punti Deboli: essendo i Setiti creature delle più antiche tenebre, i Setiti hanno una gravissima allergia a qualsiasi tipo di luce forte, e in particolare a quella del sole. Estremamente sensibili alla luce solare subiscono doppi danni dall'esposizione a quest'ultima.

Background: molti Setiti lavorano come servitori presso altri membri del Clan prima dell'Abbraccio. In passato, il Clan sceglieva solo coloro di origine egiziana, ma di recente il pragmatismo li ha portati a includere anche coloro di etnie diverse. Le Serpi di solito scelgono coloro che si dimostrino manipolatori e mentalmente elastici. I primi per guidare i mortali al servizio del Clan e i secondi affinché siano in grado di apprendere senza traumi le discipline dei Seguaci di Set. Le serpi scelgono solo il meglio, gli inferiori non possono sperare di essere qualcosa di più che semplice pedine.

Organizzazione: i Seguaci di Set individualmente operano come gli altri vampiri, mantenendo gli armenti, acquisendo potere e istigando i rivali. I Setiti non sono automaticamente immuni agli attacchi dei rivali, anzi, il Clan effettua un approccio Darwiniano anche tra le sue fila. Solitamente si organizzano in templi dove possono condividere le diverse conoscenze e praticare i loro riti. La gerarchia è organizzata secondo l'età, dove i più Anziani e i più saggi celebrano i riti. Si dice che in Africa ci sia un tempio nascosto in cui risiede il gerofante del Clan. Si dice che questo Matusalemme sia il più potente dei figli personali di Set e il primo vampiro entrato a far parte del Clan; se le dicerie dovessero dimostrarsi vere, la sua conoscenza non avrebbe pari e la sua autorità all'interno del Clan sarebbe assoluta.

PUNTI SANGUE

Andiamo ora a cercare di capire da dove deriva la potenza dei Fratelli e come e quando utilizzano la *vitae*, ovvero il sangue che scorre nel loro corpo, che concede loro poteri sovranaturali.

Il numero massimo di punti sangue ingeribili da un vampiro dipende dalla sua generazione (che ricordiamo essere la distanza che intercorre fra il vampiro e il progenitore Caino), così come quelli che può spendere ad ogni turno. Un Fratello senza sangue è famelico e probabilmente in preda alla frenesia. I punti sangue possono essere spesi in molti modi e possono essere rigenerati solo nutrendosi di (avrete indovinato!) sangue. I vampiri utilizzano il sangue che sottraggono alle vittime in molti modi. A ogni turno un vampiro ne può spendere solo un certo numero, che dipende sempre dalla sua generazione. Più si è vicini a Caino, più potente è il vampiro, più punti sangue avrà a disposizione. Un vampiro è in grado di consumare un punto sangue per curarsi da una o più ferite, oppure è libero di spendere punti sangue per aumentare i suoi attributi fisici, forza, costituzione e destrezza. Il potere del sangue per i vampiri è davvero importante! Senza di esso, spesso non si potrebbero attivare nemmeno le Discipline.

In caso di necessità i vampiri sono anche liberi di donare parte del loro sangue ad un Fratello assetato, il che è un'operazione molto pericolosa e da attuare con cautela, poiché se un vampiro si trova in una situazione in cui necessita di sangue, è probabile che sia completamente fuori di sé, col rischio di cadere in frenesia e prendere troppo dal suo donatore. Se un Cainita (o un mortale) beve per 3 volte il sangue di un altro Fratello si lega a lui attraverso le proprietà mistiche della *vitae* Cainita. Questo è noto come *Legame di Sangue*.

LEGAME DI SANGUE

Una delle più meravigliose e terribili caratteristiche della *vitae* dei Fratelli è la capacità di soggiogare quasi ogni essere che la beva per tre volte. Ogni sorso di sangue di un particolare Fratello conferisce al vampiro in questione un grande potere emotivo su colui che lo beve. Se un essere berrà per tre volte, in tre notti differenti e dallo stesso Fratello, cadrà vittima di una condizione chiamata *Legame di Sangue*. Un vampiro che stringe un legame di sangue su un altro essere viene detto *Regnante* della vittima, mentre quest'ultima, subordinata al patto, è chiamata *Asservito*. La vittima del legame di sangue diviene completamente succube del suo *Regnante* e farà di tutto per lui. Il legame di sangue è usato principalmente per intrappolare mortali e ghouls, ma anche i fratelli possono legarsi a vicenda. Il potere del legame è così forte che un potente Anziano può essere legato a un semplice Neonato; quindi sotto questo aspetto, il sangue di un giovane della tredicesima generazione è (presumibilmente) tanto forte quanto quello dello stesso Caino.

-Primo sorso: colui che beve inizia a sperimentare sentimenti altalenanti, ma forti nei confronti del vampiro. Non esistono effetti meccanici a questo stadio, ma dovrebbe essere comunque interpretato. Tutti gli Infanti posseggono questo livello di legame nei confronti del loro sire, per ovvie questioni di Abbraccio.

-Secondo sorso: i sentimenti di colui che beve diventano abbastanza forti da influenzare il suo comportamento. Sebbene non sia assolutamente schiavo del vampiro, questi diviene una figura molto importante nella sua vita. L'influenza del vampiro *Regnante* è tale che può persuadere l'*Asservito*, o comandarlo con un minimo sforzo.

-Terzo sorso: Legame di sangue al suo massimo livello. A questo punto colui che beve è assolutamente legato al vampiro, che rappresenta la persona più importante nella sua vita: spasimanti, parenti e persino figli perdono di importanza rispetto alla passione consumante per il vampiro. Il legame è vero amore, ma è al suo massimo, quando viene rafforzato spesso con ulteriori sorsi. Nutrire un asservito intensifica il legame, mentre negare la *vitae* lo raffredderà sicuramente.

col tempo; come qualsiasi legame comunque, cortesia e cure giocano un ruolo essenziale nella sua dinamica: un asservito trattato bene e nutrito spesso, si innamorerà ancor di più, mentre quello degradato e umiliato potrebbe provare risentimento e rabbia che corroderanno il legame.

DIABLERIE

C'è qualcosa che i Fratelli temono ancor di più della luce solare, e del fuoco: è il peccato conosciuto come *Diablerie*, o *Amaranthus*. Nella Camarilla la *Diablerie* è considerata il crimine massimo e coloro che la praticano sono soggetti alle più terribili punizioni., mentre nella setta del Sabbat e nel Clan Assamita, viene praticata liberamente; questo è un altro fortissimo punto di divergenza fra le 2 sette. In parole povere, la *Diablerie* consiste nel nutrirsi di un vampiro allo stesso modo in cui ci si nutre di un mortale, ma nel fare questo, non solo l'omicida consuma tutto il sangue della sua vittima (e il sangue di un vampiro è più dolce e attrattivo del più gustoso dei mortali), ma anche il suo potere.

Per commettere *Diablerie*, il vampiro deve prosciugare tutto il sangue della sua vittima; quindi deve continuare a succhiare affinché, secondo le leggende dei Fratelli, l'anima venga rimossa dal corpo della vittima e introdotta nel corpo del *diablerista*. Lo sforzo da compiere è enorme, perché l'anima del vampiro è avida e rimane attaccata tenacemente alla non-vita nella speranza di rigenerare il suo corpo e alzarsi di nuovo. Una volta che il corpo del vampiro sarà stato prosciugato da tutto il sangue, avrà inizio la vera lotta. Il *diablerista* dovrà continuare a succhiare con tutta la sua forza per estrarre l'anima e divorarla. Il vampiro che commette *Diablerie* è abbastanza vulnerabile agli attacchi, poiché tutta la sua attenzione e i suoi sforzi sono destinati al nefando atto di succhiare l'essenza. Qualsiasi atto costringa il vampiro a interrompere il tentativo, o se il vampiro stesso si distraesse, tutto sarebbe perduto e la *Diablerie* non sarebbe più possibile da compiere. Avendo portato a termine una *Diablerie* con successo, il vampiro diviene sopraffatto da uno stato euforico, la sensazione è simile a quella dell'orgasmo, ma molto più intensa, talmente intensa che alcuni vampiri diventano dipendenti da questa sensazione. Tutti i Cainiti temono i vampiri *diablerista* e, questi ultimi vengono chiamati "canaglie", in quanto la loro dipendenza li rende una minaccia per tutti. A parte la sensazione che provoca, comunque la *Diablerie*, può conferire grandi vantaggi, soprattutto se praticata su vampiri di Generazione inferiore, poiché il potere e la potenza del sangue stesso vengono rubate. *Diablerizzare* consente di abbassare la propria Generazione e di avvicinarsi quindi al mitico potere di Caino. L'abbassamento della Generazione ne comporta tutti i benefici, aumento della riserva di sangue, capacità di utilizzare più sangue ad ogni turno, la capacità di dominare più Fratelli ecc... Se la vittima poi, fosse di quattro o 5 Generazioni inferiore, allora in quel caso la Generazione del *Diablerista* scenderebbe anche più di un "gradino". *Diablerizzare* permette inoltre, per un lasso di tempo non infinito di ampliare le proprie Discipline.

Commettere *Diablerie* comunque sembra un delitto perfetto agli occhi di molti Neonati affamati di potere. Non rimane nessun corpo dopo che è stato commesso l'atto, in quanto la maggior parte dei vampiri vecchi più di una decade imputridiscono velocemente diventando carcasse irriconoscibili. Senza prove concrete, è difficile persino per il più dispotico Principe formulare un'accusa fondata di assassinio. Ma, coloro che commettono tale atrocità, presto imparano che i *diableristi*, portano la prova del loro crimine nelle loro stesse anime. I vampiri con la Disciplina *Auspex* possono rintracciare un *diablerista*, usando la percezione dell'aura. Le energie rubate alla vittima si mescolano con quelle del *diablerista*, lasciando spessi segni neri sull'aura del *diablerista*. Questi segni sono ben visibili, tanto quanto le chiazze di petrolio sulla superficie cristallina di uno stagno. Non tutti i vampiri sanno della *Diablerie* o dei segni che lascia dietro di sé. Questi segni rimangono per un numero di anni pari alla differenza tra la Generazione della vittima e quella di colui che pratica la *Diablerie*, minimo un anno, anche se la Generazione è uguale. Persino coloro che non possiedono *Auspex* avvertono un "marchio" attorno al *diablerista*.

Ovviamente, *diablerizzare* è una pratica mostruosa che comporta la morte ultima della vittima e il divorarne l'essenza dell'anima, di conseguenza, compiere un atto così nefando permette alla bestia interiore del vampiro di emergere, a discapito del residuo di umanità rimasto al *diablerista*.

FRENESIA E ROTSCHRECK

Esiste una verità nascosta, intrappolata tra la parvenza di civiltà della Camarilla e il presumibile cameratismo del Sabbat. I vampiri sono mostri posseduti da una Bestia interiore. Come gli umani, anche i Fratelli hanno la capacità di dominare i loro istinti più bassi, ma alcune volte non riescono a farlo. Quando questo avviene, la Fame e la Bestia divengono incontrollabili e nessuno è al sicuro. I vampiri più anziani si riferiscono a tale istinto selvaggio chiamandolo "soccombere alla Bestia interiore". I Fratelli più giovani la chiamano semplicemente Frenesia.

Durante la Frenesia, un personaggio si addentra letteralmente, e il più delle volte, contro la sua volontà, negli istinti più oscuri della natura vampirica. Il vampiro è consumato dalla rabbia o dalla fame, incapace di considerare le conseguenze di qualunque azione. Amici, nemici, amanti, etica: nulla di tutto questo conta più. Se un Fratello in stato di Frenesia ha molta molta sete, si nutrirà di chiunque sia nelle vicinanze, senza preoccuparsi del benessere della sua vena. Se è arrabbiato invece, farà tutto ciò che è in suo potere per distruggere la causa della sua rabbia. Un Fratello attanagliato dalla paura cercherà di allontanarsi dalla fonte del suo terrore, senza preoccuparsi delle conseguenze. Il personaggio si arrende completamente agli aspetti più infimi della sua natura, mettendo da parte il proprio carattere. Diviene, in pratica, la Bestia. All'interno della camarilla soccombere alla bestia è considerata una debolezza, un'umiliante perdita di controllo. Tra i membri del Sabbat invece, l'attitudine alla Frenesia è considerata un impulso normale, come il cibo, o il sesso per i mortali.

Molte cose possono far cadere un vampiro in Frenesia, ma la rabbia e la fame sono le cause più comuni. Un vampiro in Frenesia sarà più difficile da Dominare e ignorerà il dolore causato dalle ferite. Per questo, umiliare, o in generale far arrabbiare un non morto può essere molto pericoloso. Essere molestato e disturbato, essere in una situazione pericolosa, essere deriso, vedere la persona amata in pericolo o semplicemente vedere del sangue quando non ci si nutre da un po', sono le condizioni solite che mandano un vampiro in Frenesia, di rabbia o di sangue.

Per quanto riguarda il *Rotschrek* invece, il vampiro entra in uno stato di paura assoluta, che lo porterà a scappare più velocemente e lontano possibile dalla fonte del pericolo, anche travolgendo o sacrificando gli amici che ha intorno. Sebbene siano davvero poche le cose in grado di uccidere un vampiro, alcune ferite sono temute dai Fratelli. I raggi del sole e il fuoco possono far cadere nel terrore un vampiro. mentre affronta questo *rotschrek*, il vampiro entra nel panico più totale per via delle sue paure, colpendo tutto ciò che si trova sulla sua strada, non importa cosa o chi sia e che rapporto abbia con esso. Raramente gli stimoli innocui portano un vampiro al *rotschrek*: accendere una sigaretta, o un camino acceso non provocano alcun danno.

Questo è quanto c'è da sapere per l'ambientazione "base" per **Vampiri: la Masquerade**, il resto verrà aggiunto in seguito, o lo scoprirete direttamente giocando e divertendovi!!!!

BUON GIOCO A TUTTI!!!!