

COMPENDIO CAMARILLA

WWW.VAMPIRIPAVIA.COM

- LA CAMARILLA.....2
- LA STORIA.....2
- LE TRADIZIONI.....2
- LA GERARCHIA.....3
- LE CARICHE.....3
- VISTI DA FUORI.....5

LA CAMARILLA

La Camarilla, per definizione è l'organizzazione universale dei Vampiri che parla a nome di e legifera per ogni vampiro al mondo, regolata da una serie di leggi note come Tradizioni volte a regolare la creazione, comportamento e distruzione dei Dannati, e il preservare la Masquerade ossia l'inganno che cela i Fratelli agli occhi dei mortali.

Ufficialmente, la Camarilla non riconosce l'esistenza degli Antidiluviani (i 13 Vampiri di 3° generazione che hanno "creato" i clan) o di Caino (il primo Vampiro). Ritiene che questi Vampiri, se sono davvero esistiti, siano stati distrutti parecchio tempo fa e coloro che alludono ad essi vengono pubblicamente derisi. La Camarilla, nonostante i suoi proclami ed il suo innegabile potere, non è così universale quanto vorrebbe essere o vorrebbe far credere. Dei 13 Clan di Vampiri attualmente considerati come tali solamente 6 riconoscono ufficialmente la sua autorità e se ne proclamano parte, rendendo la Camarilla solo uno dei tre grandi schieramenti del mondo dei Vampiri. Sebbene le sue leggi siano considerate in fondo norme di buon senso, in un modo o nell'altro osservate da gran parte dei vampiri, molti meno sono coloro pronti, una volta divenuti immortali, a mettersi in ginocchio di fronte a nuove autorità che si proclamano in diritto di dir loro dove, come e se possono vivere.

Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue sono i Clan principali che tuttora popolano la Camarilla.

Il clan Gangrel ha recentemente rivendicato la sua indipendenza e quindi non è più un clan ufficiale della Camarilla. Rimangono comunque un gran numero di appartenenti a questo clan nelle zone controllate dalla Camarilla. L'importanza politica dei Gangrel è sicuramente inferiore a quella dei clan principali, anche se hanno una maggiore influenza politica rispetto ai clan indipendenti.

Ai margini della società della Camarilla vi sono i Vili (o senza clan, soprannominati bastardi), questi Fratelli non hanno influenza politica ma vengono di solito tollerati.

La Camarilla non è una società per Vampiri buoni e gentili che amano il genere umano. E' una società formata da predatori per la protezione e la regolamentazione della razza vampirica, creature notturne che si cibano del sangue degli uomini per sopravvivere e che hanno una maledizione divina nell'anima.

Un adagio della setta recita: "Il posto più pericoloso per un Camarillo è la Camarilla".

Nel Mondo di Tenebra la Camarilla non fa eccezione e non è un rifugio per sciocchi o deboli, ma la Torre d'Avorio che solo i forti, gli astuti e gli ambiziosi possono scalare.

LA STORIA

Nel 1381 iniziarono alcune rivolte contadine in Inghilterra, che in realtà mascherarono l'inizio della cosiddetta Ribellione Anarchica, durante la quale diversi giovani vampiri iniziarono ad attaccare i più anziani, dando il via, fino al 15esimo secolo ad una serie di scontri che portarono persino alla morte di almeno un Antidiluviano.

L'asservimento cieco ai vampiri più anziani andava ormai stretto ai più ambiziosi, giovani, figli della notte e sarebbe finito in un mare di sangue e vitae se qualcuno non avesse fatto qualcosa. La ribellione degli Anarchici infatti stava attirando fin troppa attenzione sui territori controllati dai Vampiri e alle storie di scontri fra vampiri iniziarono ad aggiungersi resoconti di potenti vampiri trascinati all'aperto di giorno dai sempre più capaci membri della zelante Inquisizione.

Nel 1435 il Ventrue Hardestadt propose la fondazione di una lega in grado di affrontare problemi che attraversassero diversi territori o clan, superando le divisioni attualmente vigenti: solo una qualche genere di unità avrebbe potuto mettere un freno sia agli Anarchici che alla caccia dei mortali.

Molti semplicemente rifiutarono ritenendola una idea ridicola o addirittura vedendo nella morte di molti suoi una opportunità, ma nel 1450 i pochi che avevano accolto la visione di una associazione dei Dannati avevano ormai raccolto abbastanza sostegno dagli Anziani di tutta Europa da poter dichiarare nata la Camarilla, e con essa un potere sufficiente a placare la Rivolta degli Anarchici.

Nel 1493 i leader degli Anarchici stipularono con la Camarilla la Convenzione delle Spine, riportando gli Anarchici in seno alla Camarilla, e nello stesso momento ebbe inizio la Masquerade, volta a proteggere i Dannati dalla crescente minaccia dell'Inquisizione.

Gli Anarchici che rifiutarono di aderire alla Convenzione delle Spine si isolarono e formarono il nucleo di quel che sarebbe divenuto il Sabbat.

Da quel momento in poi la guerra fra Camarilla e Sabbat non ebbe mai fine, con fortune alterne per entrambe le Sette, che tuttora cercano un modo per prevalere sull'altro. Né la scoperta del nuovo mondo né l'avvento delle nuove tecnologie hanno finora decretato uno sbilanciamento di potere tale da sancire il predominio di una sull'altra.

Ora che le Notti Finali si avvicinano lo scontro non è mai stato più violento e rischioso.

LE TRADIZIONI

La Camarilla è la Setta che ha inventato le Tradizioni basandosi, ovviamente, sui principali bisogni e principi degli Anziani: Ordine, Disciplina, Controllo, Potere. Le Tradizioni sono rigide, dure e apparentemente chiare, ma la loro interpretazione può variare ampiamente di Principe e Principe o di caso in caso.

PRIMA TRADIZIONE - LA MASQUERADE

Non rivelare la tua vera Natura a coloro che non appartengono al tuo Sangue.

Comportandoti così, rinuncerai ai tuoi diritti

SECONDA TRADIZIONE - IL DOMINIO

Il tuo dominio è questione solo tua, tutti gli altri ti devono rispetto quando si trovano in esso.

Nessuno può mettere in dubbio la tua parola nel tuo dominio

TERZA TRADIZIONE - LA GENERAZIONE

Genererai un'altra creatura solo con il permesso del tuo Anziano.

Se procreerai senza il suo permesso, sia tu che la tua stirpe verrete uccisi

QUARTA TRADIZIONE - LA RESPONSABILITÀ

Quelli che crei sono i tuoi infanti. Finché la tua stirpe non verrà messa in libertà, li comanderai in tutto.

I loro peccati sono i tuoi

QUINTA TRADIZIONE - L'OSPITALITÀ

Onora il dominio di un altro. Quando visiterai una città straniera, ti presenterai a chi regna.

Senza una parola d'accoglienza, tu sei nulla

SESTA TRADIZIONE - LA DISTRUZIONE

Ti è proibito distruggere un altro della tua specie.

Il diritto di distruzione appartiene solo ai tuoi Anziani.

Solo il più vecchio tra di loro potrà proclamare la caccia di sangue

LA GERARCHIA

Com'è ovvio aspettarsi da una setta tanto organizzata la Gerarchia è uno dei suoi capisaldi. In un Dominio Camarillico ci sono delle cariche che ogni vampiro dovrebbe conoscere, se vuole vivere. Spesso molti Camarillici amano parlare delle cariche oltre i Principi, vampiri dotati di un tale status all'interno della Camarilla da costituire degli incubi viventi per ogni Dominio da loro visitato. Sebbene circolino molte voci sulla loro identità quasi tutti si augurano di non doverli mai incontrare, anche se, in segreto molti sperano di assurgere, una notte, al loro rango e potere.

Per un Camarillico la Gerarchia è tutto. Persino per i Clan più indisciplinati come i Brujah la Gerarchia e la Masquerade sono stati i bastioni che hanno arginato Anarchici, Inquisizione e il caos e gli orrori del Mon-

do di Tenebra.

Solo uno stupido cercherebbe di ottenere una carica per cui non dispone le capacità o le alleanze necessarie, rendendosi una facile preda di altri ambiziosi.

E come molti Camarillici scoprono negli anni ci sono punizioni molto peggiori della Vera Morte.

IL PRINCIPE

Il Principe è la voce della Camarilla nella città da lui governata. In teoria è più un magistrato o un custode che un reale governante assoluto, ma si occupa di promulgare leggi, mantenere la pace e l'ordine.

Ci sono Principi guerrieri, patroni delle arti, giudici, diplomatici e conservatori delle tradizioni, e spesso devono fare tutto questo.

I suoi poteri sono molti, e la sua parola è definitiva e senza appello.

IL SINISCALCO

Il Siniscalco non è solamente l'aiutante del Principe, è il suo sostituto in sua assenza o morte. Secondo molti è quello da cui andare quando vuoi ottenere qualcosa dato che i Principi, solitamente, sono troppo distanti.

Un Principe si può aspettare che un Siniscalco sia un segretario, un raccoglitore di informazioni, un principe Pro Termine, un consigliere, una cassa di risonanza, una valvola di sfogo per il Principe, un ambasciatore e punto di contatto con ogni nuovo Dannato in città.

I PRIMOGENITI

I Primogeniti sono i membri di una sorta di consiglio degli anziani di un dato Dominio. Ogni clan solitamente ha almeno un rappresentante, e la mancanza o la presenza di più Primogeniti è spesso l'unico strumento del Principe per controllare questa assemblea e influenzarla.

I Primogeniti possono essere il miglior alleato o il peggiore incubo del Principe, sostenendo o condannando le sue scelte, e persino facendolo deporre per poi eleggerne uno nuovo fra loro.

Questo vale ovviamente nelle città normali. Nelle città in cui il Principe sia un debole i Primogeniti diventano il vero organo di governo della città, mentre in poche città in cui il potere del Principe è smisuratamente alto il Consiglio è una semplice facciata.

LA ARPIA

Diffusori di pettegolezzi e voci, opinionisti sono solo parte del loro lavoro. Le Arpie de facto possono aumentare ed aiutare lo status di ogni Fratello o farlo precipitare. Ogni Arpia possiede una innaturale comprensione della natura umana e vampirica, accoppiata alla sorprendente capacità di vedere oltre pose e maschere. Le Arpie sono spesso ottimamente informate su un po' di tutto, sono esperte di etichetta e per questo spesso vengono dai clan più "sociali". Spesso assistono il Principe nell'accogliere gli ambasciatori e nell'assicurarsi che ogni cainita rispetti le buone maniere e l'etichetta della Camarilla, punendo i trasgressori diffondendo voci sulla loro rudezza o aperta stupidità anche nei Domini vicini.

IL CUSTODE DELL'ELYSIUM

Il Custode è responsabile di ogni cosa che avviene nell'Elysium.

Questo significa che un custode astuto potrà ottenere grande status e riconoscimento, ma ad un prezzo altissimo dato che dovrà interagire molto con mortali, Cainiti mostruosi (sia fisicamente che mentalmente) ed ogni problema o danno avvenuto al suo interno. Questo significa che deve vigilare sul rispetto delle regole della Masquerade al suo interno, l'etichetta della Camarilla, la sicurezza dell'Elysium stesso. Deve occuparsi dei "rinfreschi", di tenere fuori le armi, incastrare molteplici richieste di utilizzo dell'Elysium da parte dei Fratelli, tenere fuori gli intrusi e assicurarsi che nessuno sbirci dentro, soprattutto se del tipo troppo "inquisitivo", ed in caso ripulire le tracce.

LO SCERIFFO

Sebbene i compiti specifici possano variare da Dominio a Dominio generalmente costituisce i "muscoli" del Principe e la sua primaria forza dell'ordine. Sistemare le teste calde, sbatterle fuori da un Elysium, tenere l'ordine nelle strade e persino condurre raid contro il Sabbat, questi sono tutti compiti adatti ad uno

Sceriffo.

Non che lo Sceriffo sia solo un gorilla da guerra. Il suo compito di vigilare sulla Masquerade e le sue brecce richiede notevole cervello e astuzia.

Ogni Sceriffo può nominare dei Segugi, ossia degli aiutanti, anche se non sempre è necessario. Ciò che conta per uno Sceriffo sono i risultati.

VISTI DA FUORI

IL SABBAT

La camarilla? Il relitto di anziani spaventati che cacciano i propri figli e si aggrappano a sogni di gloria da tempo perduta.

GLI INDIPENDENTI

I loro opprimenti ideali per il "bene dei fratelli" li conducono a spazzarti via assieme ai loro piani, e se non vuoi farne parte, allora devi esserne un nemico. Questo è il motivo per il quale preferiamo stare per conto nostro.



WWW.VAMPIRIPAVIA.COM