

COMPENDIO SABBAT

WWW.VAMPIRIPAVIA.COM

• IL SABBAT.....	2
• LA STORIA.....	2
• IDEOLOGIA.....	2
• IL CODICE DI MILANO.....	3
• LE CARICHE.....	3
• IL BRANCO.....	5
• I RITI.....	5
• LA VAULDERIE.....	5
• LA MONOMACHIA.....	6
• UMANITA E SENTIERI.....	6
• IL RAPPORTO CON L ESTERNO.....	6
• IL RAPPORTO CON I MORTALI.....	6
• LA SETTA VISTA DALL'ESTERNO.....	7

IL SABBAT

Setta per antonomasia nemica e nemesi della Camarilla, nata principalmente per contrapporsi ad essa, il Sabbat è attualmente la seconda maggiore organizzazione vampirica al mondo. Come la Camarilla è anche detta "Torre d'Avorio", il Sabbat è anche detto "Spada di Caino".

LA STORIA

All'inizio del secondo millennio d.C. la Casata di Maghi Tremere raggiunse l'immortalità, diventando un clan vampirico, tramite esperimenti sulla Vitae degli Tzimisce, dei Gangrel e dei Nosferatu, quindi iniziò ad espandersi dalla terra originaria (Transilvania) verso i territori degli Tzimisce.

I Diavoli persero gran parte dei Carpazi nella guerra e altri Clan si mossero per approfittare della loro debolezza. Nella foga di vincere, gli Anziani Tzimisce abusarono dei neonati più del solito provocando una rivolta all'interno del clan.

La Vaulderie fu praticata per la prima volta da una Coterie di Tzimisce, che la divisero subito con tutti gli altri neonati insoddisfatti dei propri clan d'origine; tra questi spiccava il Lasombra Gratiano.

Quest'ultimo si dice che diablerizzò il proprio sire Lasombra e, dopo aver ottenuto la guida del suo Clan con una rivolta, fondò il Sabbat assieme agli Tzimisce e a quelli anarchici di altri Clan che non vollero tornare ai propri Sire dopo la " Rivolta degli Anarchici", conclusa la Convenzione di Thorns.

I Lasombra guidarono il Sabbat con la collaborazione e l'appoggio degli Tzimisce. Qualcuno dice che in realtà siano gli Tzimisce ad avere in mano il potere, fatto sta che in nome della libertà il Sabbat riuscì a riunire attorno a sé moltissimi neonati di tutti i Clan per combattere la nascente Camarilla.

Dopo duecento anni di scontri la Setta si trasferì in Scandinavia; durante la transizione sviluppò nuovi codici morali, rinnegando quel poco di umanità residua. Il Sabbat sviluppò anche un certo numero di rituali magici e fondò la "Mano Nera" come polizia della Setta.

Agli inizi del 1600 il Sabbat iniziò a spostarsi in America e prese possesso di città-chiave del Nuovo Continente. Quando giunse la Camarilla le suddette città divennero campi di battaglia, alcune furono perse, altre sono tutt'ora contese (come New York City). Goratrix dei Tremere decise di seguire il Sabbat, come molti suoi seguaci, ma la Setta non riuscì a vincere neanche nelle Colonie: molti giovani cainiti iniziarono allora a chiedersi se i loro capi fossero veramente potenti come dicevano.

Dal 1800 al 1930 la Setta fu sconvolta da una grave lotta interna, che ne ridusse drasticamente il numero e portò alla riorganizzazione del potere e a uno Scisma.

IDEOLOGIA

In realtà il Sabbat venne fondato su due pilastri fondamentali: Libertà e Lealtà. Ogni suo membro crede di essere parte di una realtà più vasta, in cui la sua vita dipende dagli altri cui è Vincolato. Il Sabbat inoltre insegna ai propri giovani che è un loro dovere divenire più forti possibile per essere veri guerrieri quando gli Antidiluviani si risveglieranno. Libertà e Lealtà possono essere raggiunte in modi insospettabili. E' una certezza del Sabbat che chiunque non serva la Setta serva gli Antidiluviani e debba essere convertito o distrutto.

Il Sabbat crede nelle teorie di Darwin: i più forti sopravvivono; per questo basa la creazione e la scelta di nuovi membri sul criterio del "migliore", e per questo dunque sottopone i nuovi arrivati a dure prove. I suoi membri non si considerano "Fratelli", ma Vampiri, e usano la parola fratelli solo con sarcasmo.

Il Sabbat si considera l'apice della catena alimentare, i suoi membri sono i veri figli di Caino e cercano continuamente di convertire i vampiri della Camarilla alle loro idee. Il Sabbat continua a pianificare insurrezioni nelle città della Camarilla nella speranza di raggiungere questo obiettivo. Lo scopo primario resta la distruzione di Anziani, Matusalemme e Antidiluviani della Camarilla.

IL CODICE DI MILANO

In aggiunta ai Comandamenti del Sabbat, il codice di Milano fornisce le regole basilari che devono essere osservate da tutti i membri della Setta:

- I. Il Sabbat deve rimanere unito a rapporto del suo Reggente. Se necessario verrà eletto un nuovo Reggente. Il Reggente dovrà guidare il Sabbat nella lotta contro i Tiranni, verso la libertà.
- II. Tutti i membri del Sabbat devono agire al meglio per servire i propri capi finché questi servono il Reggente.
- III. Tutti i membri del Sabbat devono osservare gli Auctoritas Ritae.
- IV. Tutti i membri del Sabbat devono mantenere la parola data ad un altro membro del Sabbat.
- V. Tutti i membri del Sabbat devono trattare i propri sottoposti con equanimità, per garantire l'unità della Setta. Se necessario devono provvedere ai bisogni dei loro confratelli
- VI. Tutti i membri del Sabbat devono porre i bisogni della Setta prima dei propri, a qualunque costo.
- VII. Il membro del Sabbat che non onora questo codice non sarà più considerato al pari degli altri, perciò non avrà diritto alla protezione fornita dalla Setta.
- VIII. Come è sempre stato, così sarà per sempre. La Lextalionis è il modello della giustizia immortale nel Sabbat.
- IX. Tutti i membri del Sabbat devono proteggersi a vicenda dai nemici della Setta. I nemici personali sono problemi personali, a meno che non minaccino la sicurezza del Sabbat.
- X. Tutti i membri del Sabbat devono proteggere i territori della Setta dagli attacchi di qualunque nemico.
- XI. Lo spirito di libertà deve essere il principio fondamentale della Setta. Tutti i membri del Sabbat devono aspettarsi e chiedere libertà ai propri capi.
- XII. Il diritto di monomachia deve essere usato per dirimere le dispute interne alla Setta
- XIII. Tutti i membri del Sabbat devono sostenere la Mano Nera.
- XIV. Tutti i membri del Sabbat hanno il diritto di sorvegliare la condotta e le attività dei propri sottoposti per conservare libertà e sicurezza.
- XV. Tutti i membri del Sabbat hanno il diritto di invocare un Concilio con i loro sottoposti e il diretto superiore.
- XVI. Tutti i membri del Sabbat hanno il dovere di agire contro chi, nella Setta, usi potere e autorità per scopi personali. Qualunque iniziativa contro questi traditori dovrà essere appoggiata alla maggioranza del Circolo Interno, sulla base di prove concrete.

LE CARICHE

Anche il Sabbat ha una sua gerarchia, le cui cariche sono teoricamente meritocratiche. Anche i membri del Sabbat, come i loro rivali camarillici, portano rispetto ed onore alle cariche. Mentre i camarillici però lo fanno spesso per onore della carica più che del singolo, e spesso lo fanno per convenienza, i sabbatici lo fanno solitamente per onore guerriero o per timore: se quel membro della setta ha quella carica significa che l'ha conquistata sul campo ed è sufficientemente forte e potente da mantenerlo.

Le principali cariche del Sabbat sono le seguenti:

REGGENTE

Il Reggente è nominalmente colui che dovrebbe rappresentare il capo supremo della setta. Per la filosofia stessa del Sabbat però, questa supremazia è solo nominale. Come potrebbe un giovane sabbatico, istruito a liberarsi dal giogo degli anziani e a combattere gli oscuri desideri dei matusalemme, ascoltare ed eseguire gli ordini di quello che rappresenta null'altro che un dittatore, un alto signore i cui piani sono tanto oscuri quanto insulsi. Il Reggente perciò, oltre ad organizzare la Setta ai più alti livelli, deve sapersi guadagnare la fiducia di chi potrebbe destabilizzarlo senza incorrere nelle ire di nessuno.

CARDINALE

I Cardinali rappresentano il gradino gerarchico appena inferiore alla vetta del Reggente. Sono i sovrintendenti a vaste aree geografiche e detengono quindi un potere decisionale immenso. La loro abilità si esplica in ciò che riescono a orchestrare per il bene della Setta, ma anche nella loro potenza, che ha permesso loro di raggiungere il loro ruolo e di mantenerlo, sotto i continui attacchi di chi brama il potere. Oltre a organizzare un'intero Stato o un'estesa regione geografica, i Cardinali devono anche incontrare spesso i Vescovi, gli Arcivescovi e i Prisci, per poter decidere i futuri piani di espansione della setta e le prossime mosse da effettuare nella Grande Jhyad e nella guerra alla Camarilla.

PRISCUS

Meno elusivi dei Cardinali, ma altrettanto potenti, i Prisci sono gli strateghi del Sabbat. Affiancano spesso Arcivescovi o Vescovi che richiedono il loro prezioso aiuto durante assedi a Domini camarillici o conquista di nuovi territori. I Prisci sono vampiri molto anziani, a volte membri del Concistoro, o figure di spicco che avvallano l'avanzamento dei più ambiziosi nella gerarchia del Sabbat. Sebbene i Prisci siano decisivi in molte azioni del Sabbat, i giovani non li acclamano con entusiasmo poiché il loro livello di intrigo, permeato di doppi giochi e pugnalate alla schiena, ricorda troppo quello dei piani alti della Camarilla.

ARCIVESCOVO

Gli Arcivescovi del Sabbat presiedono agli affari della Setta all'interno di una città. Sono l'equivalente camarillico di un Principe, ma ne differiscono enormemente per via del sentimento che il Sabbat nutre nei confronti dei mortali. Sebbene la Masquerade non sia una rigida regola del Sabbat, gli Arcivescovi tendono a mantenere comunque un velo di segretezza e a educare i giovani esuberanti a non lasciarsi andare a plateali scene di violenza, incorrendo nel rischio di richiamare in città orde di cacciatori. Tuttavia il tasso di criminalità e violenza in una città governata dal Sabbat è molto più alto che nei domini camarillici o in città non influenzate da cainiti. Spesso gli Arcivescovi sono Sacerdoti di Branco che assurgono a un livello più alto grazie al loro innato ruolo di guida spirituale. Gli Arcivescovi infatti mantengono ancora un elevato controllo su tutti i Ritae che si svolgono nella propria città. Sebbene ci siano eccezioni, gli Arcivescovi non hanno mai un'età superiore ai 200 anni e detengono un potere limitato, coordinati e coadiuvati dalla presenza dei Prisci.

VESCOVO

Quando una città non è governata da un Arcivescovo, viene governata da un consiglio di Vescovi. Spesso i vescovi sono membri di spicco di un Branco che vengono promossi e posti al governo di una città per quanto riguarda la loro competenza specifica. Il consiglio dei Vescovi, che può variare da tre a cinque elementi, viene costituito proprio per creare un organo che abbia la possibilità di sovrintendere a tutti gli aspetti della setta nell'ambito di una singola città. Alcuni Vescovi possono essere strateghi che guidano i Branchi di esploratori, mentre altri possono essere guide spirituali che presiedono ai Ritae e alla crescita dei giovani sabbatici. I Vescovi ricoprono un ruolo meno prestigioso e meno comodo di Arcivescovo. Sono infatti tenuti sotto controllo direttamente dai Cardinali che provvedono a strigliarli, con metodi decisamente poco piacevoli, ogni volta che non riescono ad entrare in accordo sulla linea guida della città che presiedono. E' naturale che questo succeda molto spesso, vista la varietà di filosofie e personalità che esistono all'interno della setta.

TEMPLARE

Conosciuti anche come Paladini, i Templari rappresentano una forza militare scelta, impiegata per assolvere a compiti di una certa rilevanza. Il loro intervento è richiesto quando la risoluzione di alcune questioni richiede l'uso della forza pura. Possono essere assoldati dai Vescovi o da cariche superiori e sebbene non siano investiti di una carica che concede favori o onorificenze i Templari sono molto rispettati e spesso temuti.

DUCTUS

Ogni Branco viene guidato e coordinato da un Ductus, il membro più abile e carismatico. A causa della scarsa tolleranza riguardo le posizioni di comando, ogni Branco segue con devozione gli ordini del

Ductus fino a che questi non si dimostri troppo intollerante e in disaccordo col volere della maggior parte dei suoi membri, o che non mostri codardia o disonori sé o il Branco. I Ducti non ricoprono certo una posizione di prestigio, ma hanno la responsabilità di sfruttare al meglio le potenzialità dei membri del Branco. Possono indire settimanalmente un Esbat, la riunione del Branco durante la quale i Sacerdoti celebrano i Ritae più comuni e si espongono i progetti futuri del Branco. I Ducti sono sicuramente i primi cainiti che verranno scelti per diventare Vescovi o Arcivescovi. Nel caso di Branchi stabilitisi in una città del Sabbat, i Ducti vengono eletti dall' Arcivescovo o dai Vescovi, mentre nei Branchi nomadi i Ducti vengono eletti dagli stessi membri del Branco

PRIEST

Ogni Branco ha un Sacerdote che si occupa della crescita spirituale dei membri. Nel caso che il Ductus sia vacante, il Priest ne occupa la posizione finché non ne viene eletto uno nuovo. Il Priest, oltre ad avere la conoscenza necessaria per officiare i Ritae, deve anche guidare i membri del Branco sui sentieri di illuminazione che hanno deciso di intraprendere ed evitare che cedano alle lusinghe dell'infernalismo e alla Bestia interiore. Spesso accade che i Sacerdoti siano membri del Clan Tzimisce, ma non esiste una regola che impedisca ad altri di assumere questo ruolo.

IL BRANCO

Tutti nel Sabbat sono abbracciati da un "Branco" e subiscono un "Legame di Sangue" con ogni membro dello stesso (-> vedi la Voulderie).

Sebbene i vampiri siano predatori solitari, il Sabbat basa gran parte della sua forza sul concetto di Branco. Il Branco è il corrispettivo camarillico di Coterie, e molto più di esso: è un concetto ben più radicato ed essenziale nella filosofia della setta di quanto lo siano le Coterie camarilliche, ed è considerato la cellula più piccola della Setta. Ovvero, mentre altrove l'elemento più piccolo che compone un gruppo o una Setta è il singolo vampiro, nel Sabbat è il singolo Branco.

Un Branco può perseguire gli scopi più disparati, ma i sabbatici che si uniscono per formare un Branco hanno spesso attitudini comuni, il che spinge il Branco a dedicarsi a uno scopo ben preciso, unendo le forze e le conoscenze di tutti i componenti. Si possono creare quindi branchi di esploratori, di guerriglieri o di cainiti abili nel violare la Masquerade nei Domini camarillici.

Per accrescere la fiducia reciproca, i componenti del Branco si legano con la Voulderie, il rito più importante della Setta. Il Branco quindi diventa qualcosa più di una squadra speciale pronta ad eseguire gli ordini di chi tira le file del Sabbat: il Branco rappresenta una famiglia, soprattutto per i sabbatici più giovani, non ancora pronti ad affrontare e a conoscere tutti gli orrori e i pericoli del mondo di tenebre.

Famiglia e guida spirituale, ma anche protezione. Nel Sabbat come nella Camarilla, la guerra millenaria tra cainiti si svolge sia all'esterno che all'interno della Setta. Non è raro che due branchi entrino in conflitto, anche per motivi futili. Sebbene i più anziani tendano ad evitare conflitti intestini, che potrebbero destabilizzare la Setta, la natura stessa dei cainiti produce sempre più spesso attriti e conflitti. Il Branco diventa quindi una cellula essenziale e molto ben organizzata della complessa struttura della Setta.

I RITI

Il Sabbat ha creato molti rituali per cementare i legami di lealtà e solidarietà nella Setta.

Alcuni di questi, detti "Auctoritas Ritae", sono praticati con la stessa liturgia in tutta la Setta, altri, detti "Ignobilis Ritae", variano da branco a branco.

I riti vengono officiati sotto la guida di un sacerdote di branco, che funge da guida spirituale.

LA VOULDERIE

L'atto di ricevere il sangue da tutti i membri dello stesso gruppo per creare un forte Legame è detto "Voulderie". L'idea dietro il Vinculum è che la Vitae condivisa generi lealtà tra tutti i membri della setta e

ispiri questi ad unirsi nei momenti difficili per distruggere il nemico. Il Vinculum è per il Sabbat ciò che la comunione è per i Cattolici.

La Voulderie viene periodicamente rinnovata tra i membri di uno stesso Branco, ma in particolari circostanze può venire praticata in un gruppo più grande, per un qualche importante scopo, sotto la supervisione di un'alta carica della Setta.

Il rito all'interno del Branco viene officiato come tutti i ritae dal Priest; in riassunto i passaggi principali di una Voulderie sono il porre da parte di ciascuno dei membri un poco del proprio sangue dentro un sacro contenitore (spesso un calice ma non necessariamente), a tale sangue poi l'officiante darà un particolare potere, quindi ogni membro ne berrà una parte. Avviene quindi che a seguito del rito ogni membro del Branco avrà un reale Vinculum di sangue con ciascuno degli altri membri. Il Vinculum limita fortemente la possibilità di tradimenti all'interno della Setta, oltre ad unire maggiormente un Branco nel suo scopo o in una battaglia. La partecipazione al Vinculum previene inoltre la possibilità che un vampiro sia segretamente legato ad un altro.

LA MONOMACHIA

I conflitti all'intero della Setta sono risolti tramite la "Monomachia", un combattimento non letale di due vampiri all'interno di un'arena. Il vincitore ottiene il rispetto dello sconfitto. Lo sfidante propone all'altro il duello, che deve essere subito accettato o rifiutato. Se un membro del Sabbat rifiuta la sfida, di solito è considerato un vigliacco e i codardi sono visti con sospetto dai superiori. Tuttavia nessuno può forzare un membro della Setta ad accettare una sfida. Se l'offensore commette atti che vanno contro l'interesse del Sabbat, il suo superiore gli toglie ogni forma di prestigio. I Vampiri che abusano della Monomachia per ottenere potere sugli altri di solito sono assassinati per ordine del Circolo Interno, che non ama perdere tempo in trattative.

UMANITA' E SENTIERI DI ILLUMINAZIONE

I Sentieri di Illuminazione descrivono in modo esteso come ogni cainita intende la libertà, la lealtà e la propria natura. Il Sabbat non conosce umanità: i sentieri dunque sono essenziali nella formazione del personaggio, perché forniscono il codice morale tramite il quale il vampiro vive.

I sentieri di Illuminazione sono le strade morali intraprese dai vampiri per non cedere in preda alla bestia e sono stati creati per la maggior parte dai vampiri appartenenti al Sabbat.

Ogni sentiero ha proprie peculiarità e caratteristiche, regole e dettami ideologici e scopi da perseguire. Alcuni sentieri per loro stessa natura ed ideologia sono spesso tipici di determinati Clan; ciò non è comunque una cosa fissa: la scelta di seguire i dettami di un Sentiero di Illuminazione è tormentata, sofferta e personalissima di ogni vampiro e della sua storia.

IL RAPPORTO CON L'ESTERNO

Il Sabbat ha idee molto chiare nei riguardi degli estranei: applica rigorosamente le categorie "Noi e Loro", dove "Noi" è il Sabbat e "Loro" è tutto il resto: vampiri, lupini, mortali o cos'altro. La Setta ha pochi alleati e collabora con altri in pochissimi casi, che comunque devono risultare utili alla salute del Sabbat stesso.

IL RAPPORTO CON I MORTALI

I membri Sabbat si sentono superiori ai mortali, per i quali non hanno alcuna simpatia: vivere e agire da umani, sentirsi umani, non rientra nella loro natura. I mortali sono animali, e da tali vanno trattati: bestie da compagnia o cibo. Il Sabbat usa mortali come seguaci, servi o spie. I seguaci mortali sono considerati proprietà del possessore, che ha diritto di farne ciò che vuole. Alcuni tra i più forti umani sono scelti come Ghoul. Ogni ghoul è vincolato ad un solo vampiro e non partecipa alla Vaulderie. Il proprietario è responsabile delle azioni della sua proprietà.

LA SETTA VISTA DALL'ESTERNO

Il Sabbat è visto da chi ne è al di fuori come un'organizzazione senza altro scopo se non quello di predare gli altri Fratelli, consumare la loro Vitae tramite diablerie e spargere dissenso e ribellione ovunque tra i giovani vampiri. I suoi membri sono visti come bestie sadiche e insensibili che non danno valore all'esistenza dei Fratelli, tanto meno a quelle dei mortali, e lasciano libero sfogo alla Bestia durante Frenesia. Si interessano di occulto, studiano bizzarri e inesplicabili rituali ignoti agli altri Fratelli. Questa è ovviamente una grossolana generalizzazione degli ideali del Sabbat. Ma ai suoi nemici interessa darne questa immagine per disinvogliare i propri seguaci ad interessarsene, ed allo stesso Sabbat per certi versi interessa avere tale superficiale nomea. Una volta che qualcuno esce fuori dalle mura del Sabbat, una cappa oscura di disinformazione permea tutto ciò che riguarda la Setta. Il Sabbat è un mistero che affascina i giovani della Camarilla e spaventa gli Anziani; tutti coloro che voltano le spalle alla Camarilla per entrare nel Sabbat non sono poi più visti dagli ex-amici. Voci e Falsità abbondano attorno alla parola "Sabbat", spesso sono formate dalla Setta stessa per impedire alla Camarilla di scoprire troppo. Alcune voci sono totalmente false, altre nascondono verità ben celate.



WWW.VAMPIRIPAVIA.COM