

Cariche

Quelle che seguono sono le cariche più comuni in una città della Camarilla:

Principe

Il Principe è spesso l'anziano più potente della città. E' il cainita che decide le leggi e governa il territorio. Ma soprattutto ha il ruolo di giudice fra le dispute che si creano fra vampiri, e deve vigilare che la Masquerade venga sempre rispettata. Ha il diritto di vita o di morte su qualsiasi suo suddito, ma dovrà stare attento a non abusare dei suoi poteri, un principe resta in carica finché ha l'appoggio di almeno una parte dei clan della città, il regno di un principe odiato da tutti solitamente finisce con un bagno di sangue. La carica di principe dura finché questo non viene rovesciato (cosa che capita raramente) o finché qualche altro anziano guadagna così tanto prestigio e influenza da tentare un colpo di stato.

Essere Principe dà anche altri diritti:

Solo il Principe può abbracciare liberamente altri umani o creare ghouls, tutti gli altri cainiti devono prima avere la sua autorizzazione. Questo per aver modo di controllare la popolazione di una città, che più è "affollata" più è difficile mantenere la Masquerade.

Il Principe viene sempre rispettato, anche dagli anziani, e la sua parola ha un grandissimo peso.

Il Principe ha il controllo assoluto su chi può entrare nel suo territorio. Ogni nuovo cainita deve sempre presentarsi dal principe e ottenere il suo permesso se vuole rimanere nel suo dominio.

Il Principe può decretare una caccia di sangue contro qualsiasi cainita colpevole (a suo giudizio) di gravi crimini, come la violazione delle Tradizioni.

Siniscalco

Raramente presente, soprattutto nelle piccole città, viene eletto eventualmente dal Principe e assume le sue funzioni quando il Principe stesso è impossibilitato a svolgerle. In pratica è il secondo in comando, ma molti Principi cercano sempre, quando è possibile, di farne a meno, in quanto è scomodo avere a suo fianco qualcuno troppo influente.

Primogenito

Rappresenta il vampiro più influente di un determinato clan. Ha il diritto di sedere con il principe all'assemblea dei Primogeniti e di influire sul governo della città, o perlomeno fungere da consiglieri per il Principe. Quanto sia forte quest'influenza, dipende da città a città, ma sono comunque subordinati al Principe. Ha il diritto di nominare cariche interne al clan e di gestire la sua amministrazione.

Reggente

Viene a volte eletto dal Primogenito, che ha il diritto di revocare in ogni momento questa carica. Svolge le funzioni di Primogenito quando questo è assente.

Sceriffo

Lo sceriffo è nominato dal Principe e solitamente approvato da almeno una parte dei Primogeniti. Il suo compito è vigilare che le Tradizioni e le leggi del Principe vengano rispettate. Può ordinare a qualsiasi cainita di presentarsi a lui per essere interrogato o processato.

Arpie

Le Arpie (possono essere più di una nelle grandi città) sorvegliano che le regole di etichetta e le convenzioni sociali vengano rispettate. Inoltre possono agire come giudici nelle dispute fra cainiti. La loro parola al Principe può influire pesantemente sulla posizione sociale di un vampiro nella città. Questa carica viene eletta (e revocata) a votazione fra i Primogeniti. In caso di parità di voti sarà il Principe ad avere l'ultima parola.

Custode dell'Elysium

Il suo incarico è controllare che la pace venga mantenuta e di organizzare eventuali eventi importanti dell'Elysium. Ha comunque l'autorità di punire coloro che hanno violato la Masquerade. Il suo ruolo è simile a quello del Sceriffo, a cui però è solitamente subordinato. Viene eletto dal Principe e approvato da almeno una parte dei Primogeniti.

Cancelliere di Corte

Registra i debiti fra i vampiri, e occasionalmente funge da notaio per le grandi transazioni (o per le piccole transazioni se le due parti non si fidano l'una dell'altra). Se sospetta qualche irregolarità è suo dovere avvertire il Principe o le Arpie del fatto. Sebbene questa carica non abbia di per se nessun potere, è ambita in quanto permette di accumulare molte informazioni sulle trattative e gli scambi fra i vari clan o i singoli cainiti. Viene nominato dal principe, che però solitamente consulta tutti i Primogeniti, in modo da essere sicuro di eleggere una persona che gode la fiducia di tutti.

Il Principe può richiedere che le cariche siano più o meno ben distribuite fra i vari clan. I vampiri che non hanno nessuna carica hanno comunque un grado sociale, che può essere:

Infanti: sono gli umani appena abbracciati, non vengono neanche considerati vampiri, e devono avere un sire che li istruisca sulle regole del mondo cainita. Dopo alcuni mesi di apprendimento possono presentarsi al Principe e diventare Neonati.

Neonati: sono giovani cainiti, ritenuti ancora inesperti, che potrebbero un giorno acquistare potere e prestigio, ma che spesso muoiono come pedine nei disegni dei più anziani. Un PG appena creato è un neonato.

Ancille: le Ancille sono vampiri più o meno giovani che si sono dimostrati utili agli Anziani, e che potrebbero un giorno prendere il loro posto. Sono molto più rispettati dei semplici Neonati.

Anziani: sono vampiri vecchi centinaia di anni, di bassa generazione e molto potenti, spesso governano le città e la politica della Camarilla.

Le tradizioni

Le Tradizioni sono le leggi non solo della Camarilla, ma di gran parte delle sette di vampiri. Qualunque principe è libero di amministrare il suo dominio come preferisce, ma le Tradizioni sono un obbligo che va assolutamente rispettato. Sono la prima cosa che viene insegnata ai cainiti dopo l'abbraccio e, in particolar modo nella Camarilla, ogni violazione di queste viene punita severamente.

Prima Tradizione: la Masquerade

La Masquerade è la più importante delle Tradizioni ed è il motivo principale dell'esistenza della Camarilla. In poche parole, impone che l'esistenza dei vampiri rimanga nascosta agli occhi degli umani. Le violazioni della Masquerade sono quasi sempre punite con la morte. Il non aver impedito una violazione pur avendone avuto la possibilità, o il non riferirlo alle autorità è punito allo stesso modo. Il motivo di questa devozione assoluta alla tradizione è semplice: sebbene i vampiri siano molto forti singolarmente, sono anche molto pochi, circa uno ogni 100.000 mortali. Se gli umani anche per caso scoprissero l'esistenza e decidessero di annientare i cainiti, riuscirebbero facilmente nell'impresa, semplicemente andando a stanarli di giorno dai loro rifugi. Inoltre esistono cacciatori di vampiri che hanno orecchie aperte a questo genere di notizie, ed è molto meglio non attirarli nella propria città.

Seconda Tradizione: il Dominio

Questa tradizione impone di rispettare le leggi del vampiro (di solito del Principe) che governa il dominio su cui ti trovi. E' necessaria un'autorizzazione anche solo per entrare o transitare il territorio. Non è comunque ben chiaro cosa si intenda per dominio: se tutti sono d'accordo a dire che una città è dominio del Principe, non è molto chiaro se, per esempio, un vampiro possiede o no il proprio rifugio o gli edifici posseduti dai suoi ghouls. Queste regole variano di solito da città in città, per questo è bene informarsi prima di rischiare di adirare le ire del Principe.

Terza Tradizione: la Progenie

Nessuno può abbracciare un umano senza l'autorizzazione del Principe. Questa Tradizione serve a controllare la popolazione cainita, e le violazioni sono punite severamente, spesso con la morte del sire e dell'infante.

Quarta Tradizione: la Responsabilità

Ogni sire è responsabile dei suoi infanti. Oltre a doverlo proteggere dovrà insegnargli le tradizioni e le norme di comportamento appropriate, e soprattutto vigilare che non violi la Masquerade (cosa molto facile da fare per una persona ancora attaccata al mondo mortale). Per questo per ogni violazione commessa dall'infante, il suo sire subirà la stessa punizione. Quando il sire decide che il suo infante è pronto ad entrare nel mondo cainita, lo deve presentare al Principe, che valuterà la sua "preparazione". Se il Principe ritiene che l'infante è stato istruito bene, questo diventerà un neonato e il suo sire non avrà più nessuna responsabilità.

Quinta Tradizione: l'Ospitalità

I vari Principi sono più o meno esigenti e puniscono più o meno duramente le violazioni di questa tradizione, che in sostanza dice che prima di entrare in un dominio altrui è necessario ottenere l'autorizzazione, presentandosi al Principe o comunque al proprietario del dominio. Alcuni potrebbero chiedersi come fanno a presentarsi al Principe senza entrare nel suo dominio. Anche se appena entrati in città si dirigono subito verso il palazzo del Principe, potrebbero essere arrestati lungo la strada, e le conseguenze potrebbero non essere piacevoli. Un'alternativa più saggia può essere annunciare prima la propria venuta, o meglio avere qualche contatto all'interno della città che venga a prendere il cainita e lo scorti fino a palazzo.

Sesta Tradizione: la Distruzione

Questa tradizione, forse un po' meno rispettata delle altre, vieta in modo più assoluto di uccidere un altro cainita. Soltanto il Principe può decidere della vita e della morte di un altro vampiro che si trova nel suo dominio. I trasgressori vengono puniti con una caccia di sangue, e questo è l'unica occasione in cui un vampiro può liberamente ucciderne un altro.

Debiti

Gran parte dell'economia vampirica si basa sulla creazione e sullo scambio di debiti. In pratica, quando un cainita si trova in situazioni in cui ha bisogno dell'aiuto di qualcun altro, può chiedere un favore, impegnandosi poi a restituirlo non appena il suo "creditore" ne avrà bisogno. Non è raro che il creditore abbia in realtà manovrato segretamente in modo da non lasciare altra scelta al debitore che chiedere un aiuto, ma questa è un'altra storia...

In ogni caso una volta contratto il debito, il creditore può chiedere in ogni momento che questo venga ripagato nel modo che lui preferisce. Ovviamente il pagamento non dovrà essere spropositato rispetto all'aiuto ricevuto. In caso di contestazioni sarà un'Arpia, il Cancelliere di Corte o il Principe stesso a giudicare. Se la richiesta sarà ritenuta troppo onerosa, il debito verrà considerato ripagato anche se il debitore non ha eseguito alcun compito. Non è comunque possibile chiedere a qualcuno di violare le Tradizioni. Rifiutarsi di ripagare un debito è sempre una mossa rischiosissima, infatti, oltre a perdere ogni stato sociale e a ritrovarsi senza più nessuno a cui chiedere un favore in caso di necessità, il mondo è pieno di anziani che hanno passato secoli ad accumulare crediti da giovani vampiri, e che hanno quindi tutto l'interesse a vigilare con ogni mezzo che la tradizione dei debiti venga rispettata. Ogni volta che un cainita contrae o ripaga un debito, questo andrà registrato dal Cancelliere di Corte, specificando il tipo di debito, che deve essere concordato da entrambe le parti e può essere:

Debito Piccolo: è una piccola offerta di aiuto, come la protezione per una sera, l'uso di una disciplina, o un piccolo appoggio politico.

Debito Minore: può anche impegnare per più sessioni di gioco, e può consistere nell'eseguire un lungo incarico, rivelare informazioni cruciali o nullificare qualche minaccia imminente.

Debito Maggiore: comporta un grande uso di risorse e tempo, per esempio insegnare una disciplina di clan, effettuare grandi prestiti di denaro o mobilitare di gran parte dei propri contatti e risorse.

Debito di Vita: implica il rischiare la propria vita per salvare quella di qualcun altro, che solitamente dovrà passare tutto il resto della vita a servire il suo creditore per ripagare il debito.

I debiti possono essere comprati e scambiati liberamente, anche all'insaputa del debitore, registrando tutto dal Cancelliere di Corte.

Elysium

Un Principe può dichiarare una zona come Elysium, ovvero un posto privo nella maniera più assoluta di violenza, dove i cainiti possono discutere di politica e affari senza altre preoccupazioni. Le regole da rispettare sono quattro:

- 1) Nessun atto di violenza è permesso in un Elysium. Con questo si intende non solo la violenza fisica, ma anche le minacce e gli insulti pesanti.
- 2) Nessuna espressione artistica o associazione o idea può essere distrutta. Spesso i Toreador organizzano musica, rappresentazioni teatrali, o altro durante l'Elysium.
- 3) L'Elysium è territorio neutrale. Questo almeno in teoria: un neonato che manca di rispetto a un anziano non verrà punito finché resta all'interno dell'Elysium, ma che cosa succeda quando se ne va è tutto un altro paio di maniche...
- 4) Ricordarsi in ogni momento della Masquerade.

Spesso ogni Elysium ha un suo Custode, che ha il compito di controllare che queste regole vengano rispettate. E' considerato maleducato andare all'Elysium affamati o cacciare lì vicino, poiché rischia di attirare l'attenzione. Se un cainita porta un ospite all'Elysium, è responsabile delle sue azioni.

Caccia di sangue

Un principe può decretare la caccia di sangue contro un vampiro ritenuto colpevole di un crimine molto grave, che solitamente è:

Uccisione di un altro cainita.

Diableria.

Violazione della Masquerade.

Violazioni particolarmente gravi del proprio dominio.

Una volta decretata la caccia, ogni vampiro avrà l'ordine di cercare e uccidere il vampiro incriminato a qualsiasi costo, ovviamente stando attenti a non violare a sua volta la Masquerade.

Diableria

Se c'è una cosa che i vampiri temono di più del fuoco, del sole, e della morte, questa è la diableria. Diablerizzare un cainita significa succhiargli tutto il sangue, continuare a succhiare, e dopo un processo più o meno lungo, succhiare anche la sua anima. Per la Camarilla questo è il peggior crimine che possa essere commesso. Non tutti però resistono alla tentazione della diableria, per i vantaggi che questa porta. Il primo più immediato è una sensazione momentanea di invincibilità, di estasi, e l'acquisizione temporanea di alcune delle discipline che possedeva il vampiro diablerizzato. Se poi la vittima è di generazione inferiore a quella del diablerista, questo avrà la sua generazione abbassata di un livello (o più, in casi particolari). Inoltre in casi molto particolari, soprattutto se la vittima è di generazione molto bassa, potrebbe apprendere permanentemente una disciplina posseduta da questa. Ci sono modi per capire se un vampiro è un diablerista: infatti la sua aura porterà per anni il segno del suo misfatto, che chiunque può leggere. Inoltre i Tremere, usando Senso di Sangue, possono leggere una diableria anche secoli dopo che è stata compiuta.

C'è chi pensa di poter diablerizzare liberamente il ricercato durante una caccia di sangue. La cosa non è permessa, ma alcuni Principi possono chiudere un occhio e far finta di non aver visto niente, sempre che nessuno non gli faccia notare esplicitamente il misfatto. E' quindi un gioco molto rischioso, visto che la punizione è sempre la morte. Ogni tanto il Principe, durante l'annuncio della caccia di sangue, specifica che non saranno ammesse diableria, in questo caso sarà molto più vigile.

Legame di Sangue

Il sangue dei vampiri è così potente che ha il potere di ammaliare chiunque lo beva. Se un cainita beve per tre volte di seguito del sangue dallo stesso vampiro in tre notti diverse, si innamorerà completamente del suo nuovo "padrone" e farà quasi qualsiasi cosa per lui. Di solito il legame viene usato sui mortali (che così diventano ghouls) ma ha effetto anche sui cainiti. Il legame è così forte che neanche poteri come Dominazione o Ascendente riescono a spezzarlo, e non ha nessun limite sulla generazione della vittima, anche un antediluviano potrebbe avere un legame di sangue con un vampiro di tredicesima generazione. Ci sono tre livelli di legame, a seconda di quante volte la vittima ha bevuto il sangue del vampiro (più bevute durante la stessa notte contano comunque come una sola bevuta).

Prima bevuta: non ci sono grandi effetti, ma la vittima potrà sognare il vampiro, o trovarsi più a suo agio in sua presenza. Ogni cainita ha questo tipo di legame con il proprio sire, in quanto ha bevuto il suo sangue per poter diventare tale.

Seconda bevuta: i sentimenti della vittima verso la persona amata iniziano a influire sulle sue azioni. Sebbene continuerà ad agire di testa sua, cercherà comunque il modo di compiacere il vampiro.

Terza bevuta: il vampiro diventa la persona più importante nella vita della vittima. Questa farà quasi tutto ciò che gli viene detto, e deve spendere due punti di volontà per compiere qualsiasi azione contro il suo amato.

Una volta raggiunta la terza bevuta, il legame è completo. In questo stato qualsiasi altro legame di sangue con altre persone viene sospeso.

E' molto difficile liberarsi da un legame. Anche se per ogni mese in cui la vittima non beve il sangue del vampiro, il livello del legame scende di una "bevuta", una volta raggiunto il terzo livello è facilissimo persuadere la vittima a bere periodicamente il sangue del vampiro. L'efficacia del legame diminuisce (e potrebbe anche annullarsi, a discrezione del master) se il vampiro tratta male la sua vittima. Il legame si rompe subito se il vampiro viene ucciso.

Etichetta

Molti Neonati non se ne rendono conto, ma sapersi comportare nel modo giusto e dire le cose giuste in presenza delle persone giuste è essenziale per salire di grado nella società della Camarilla, essere rispettati e presi in considerazione. Una cosa molto importante è la presentazione. Quando intendete presentarvi a qualcuno, se sospettate che possa essere di grado più elevato del vostro o comunque abbia qualche carica importante, informatevi sempre del suo nome, cognome e posizione sociale. Spesso gli anziani pretendono che tutti sappiano queste cose, e in generale far vedere che si conoscono le generalità di un cainita è un piccolo segno di rispetto. Durante il discorso pronunciate sempre prima il cognome e poi il nome, a meno che non stiate parlando con qualcuno di rango uguale o inferiore al vostro e vogliate farlo sentire a suo agio. In questo caso potete dire prima il nome e poi il cognome, o solo il cognome. Dite solo il nome se volete dimostrare a tutti che la persona con cui state parlando è un vostro amico, in ogni caso mai con un anziano. Quando vi presentate dite sempre il vostro cognome, nome, clan, posizione sociale (neonato, ancilla o anziano) ed eventuali cariche. Fra uomini di ugual rango ci si stringe la mano, ma se state parlando con una persona più importante di voi aspettate che sia lui a porgervela. Fra uomo e donna, l'uomo bacerà la mano alla donna (basta accostare la mano alla bocca, non importa baciarla veramente, oppure OOC baciare il proprio pollice tenendo la mano) se questa la porgerà (e dovrà porgerla se è di rango inferiore). Fra donne ci si può stringere la mano o baciare sulla guancia se di rango simile.

Date sempre del voi ai cainiti più anziani (a meno che questo non vi dica di fare altrimenti), e potete anche darlo ai vampiri più giovani, non ci sono regole per quest'ultimo caso.

In ogni caso se volete parlare a un anziano chiedetegli sempre prima il permesso, come gli chiederete il permesso di congedarvi a fine dialogo. Non interrompetelo mai mentre sta parlando con altre persone, e anche se sta parlando con voi non interrompetelo a metà discorso. Se dovete aspettare che finisca di parlare con qualcuno non stategli lì accanto e non dategli l'impressione di voler ascoltare i suoi discorsi. E' possibile interrompere un cainita di rango più basso, ma se non si vuole fargli pesare la differenza di grado, è buona educazione aspettare la fine del discorso. In ogni caso guardate sempre negli occhi chi vi parla, e non usate mai poteri di discipline in un luogo pubblico. Non alzate mai la voce.

Un'altra cosa di cui tener conto è il titolo da usare. Potete rivolgervi o parlare di un neonato semplicemente con il suo cognome, ma per tutti gli altri cainiti ci sono delle regole ben precise:

Cariche alte della Camarilla (Conciliatori, Justicari): se mai avrete l'onore o la sfortuna di dover parlare con loro, usate termini come "Vostra Magnificenza" "Vostra Eccellenza" o "Vossignoria".

Principe: usate il termine "Sire" o "Vostra Altezza" e trattatelo come se fosse un anziano (molto spesso lo è).

Siniscalco: trattatelo come Principe se volete adularlo (ma mai in presenza del Principe stesso), altrimenti trattatelo come un anziano.

Sceriffo e Custode dell'Elysium: il termine "Sceriffo" (o "Custode") va bene se volete parlargli di questioni riguardanti la sua carica, altrimenti chiamatelo come lo chiamereste se non avesse quella carica, ma parlategli sempre con rispetto.

Arpie e Primogeniti: nessun titolo in particolare, il titolo "Arpia" seguito dal nome è quasi dispregiativo e non va usato, il titolo "Primogenito" è poco usato, e quelle poche volte è usato solo all'interno del clan.

Anziani: chiamateli "Messere"

Ancille: non ci sono regole, potete chiamarli senza carica se siete anche voi un'ancilla, altrimenti usare "Signore" o addirittura "Messere" se volete adularlo.

Neonati: non hanno nessuna carica, potete chiamarli "Signore", anche una sola volta, se volete farli sentire importanti.

Ovviamente tutte queste regole si devono adattare al contesto, se avvicinate qualcuno per chiedergli un favore vi converrà usare qualche onorificenza in più (stando attenti a non esagerare), mentre se la persona con cui state parlando è in debito con voi, o per qualche motivo volete fargli capire di essere superiori potete essere più diretti, a vostro rischio e pericolo ovviamente.

In ogni caso se cercate di parlare con un anziano molto influente, giova molto al dialogo essere presentati da qualcuno di rango elevato, o comunque da qualcuno che sia abbastanza in confidenza con l'anziano.

Se poi volete proporre al Principe o a qualche altra autorità un progetto, un'operazione, o candidarvi per una carica, aiuta moltissimo avere un appoggio (meglio se scritto) da uno o più cainiti, possibilmente influenti o competenti riguardo alla vostra idea.