

## **Generazioni Cainite: Caino, la Seconda Generazione e la Terza Generazione.**

L'identità dei primissimi Cainiti di **Vampiri: La Masquerade** ha sempre rappresentato un coacervo di informazioni e supposizioni sconnesse, cui molti appassionati si sono confrontati e spesso e volentieri scontrati. Lo scopo di questo articolo è raccogliere e ordinare i diversi frammenti in circolazione, sia in italiano che in lingua originale, per fornire al lettore una bussola con cui orientarsi nell'utilizzo degli Antichi.

Trattare delle prime tre generazioni di vampiri in **Vampiri: La Masquerade** è difficile perché di certo abbiamo poco.

Abbiamo molto disperso nei vari manuali, ma questo mare magnum di informazioni è spesso espresso in paragrafi “in character” (“ic”, da qui in poi, in opposizione a “ooc” o “out of character”), e dunque non assimilabile ad una verità assoluta. Per questo un lavoro, spesso annoso, di *crossreference* tra le varie fonti gdr è d'obbligo. Cercherò, quando potrò, di citare i libri/manuali da cui ho preso determinate idee, quelle chiave, che io reputo utili (e a volte fondamentali) per dare credibilità al mio discorso.

Per unicità di visione, cercherò (dove possibile, ma essendo **Vampiri: La Masquerade** un solo continuo corpo narrativo dal 1991 al 2004 per certi aspetti questa auto-restrizione sarà impossibile) di restringere il campo alla Revised Edition del 1998 (quella pubblicata da 25 Edition, per intenderci), per avere un campo d'indagine con limiti precisi, costruito dal lavoro continuo dello stesso sviluppatore, Justin Achilli, che ci assicura un minimo di coerenza.

Qualche informazione la prenderò da **Vampiri: I Secoli Bui**, che alla Revised Edition è appena precedente (la prima iterazione dell'ambientazione storica sui Secoli Bui è del 1996 e non è impensabile che la risistemazione di Vampiri sia partita da lì, per poi arrivare all'ambientazione Masquerade, posto che Justin Achilli ha cominciato come sviluppatore per la linea Secoli Bui, per poi passare alla linea Masquerade).

Chiarisco subito che quanto segue è una mia libera interpretazione del materiale White Wolf riguardante Vampiri a mia disposizione. Sicuramente, nei parecchi volumi che non ho letto di Vampiri (e forse anche in alcuni che ho letto: la memoria è una terribile nemica!), ci possono essere informazioni che contrastano con le mie deduzioni. E' un lavoro personale, senza pretese di essere l'ultima parola sull'argomento (nemmeno la “mia” ultima parola).

### **Caino**

Nel trattare del primo vampiro, mi corre l'obbligo di spendere qualche parola sull'origine del vampirismo (che da qui in avanti riterrò sinonimo di “cainitismo”, con l'identità vampiro = cainita). Dal *Libro di Nod* (presentato nel volume *Vampiri: Le Ultime Notti*), da *The Erciyes Fragments* (testo affine a *Il Libro di Nod*, ma appartenente alla linea **Vampiri: I Secoli Bui**), da *Revelations of the Dark Mother* (supplemento per **Vampiri: La Masquerade** che riguarda il culto di Lilith), da *Days of Fire* (supplemento targato *Demon: the Fallen*, ma che abbraccia il Mondo di Tenebra nel suo insieme, dal punto di vista unico dell'Umanità, vera protagonista del libro), traiamo l'informazione che una divinità originaria (il Dio giudeo-cristiano-islamico per *Il Libro di Nod* e *The Erciyes Fragments*, il primo tra gli Elohim Yahwé per *Revelations of the Dark Mother*, la One Giver per *Days of Fire*) è alla base del mito cainita. Questa divinità originaria, che possiamo assimilare per facilità al Dio cristiano, maledice Caino, colpevole dell'uccisione del fratello Abele, attraverso i suoi Angeli. Caino assume così i tratti che distinguono ancora oggi i vampiri: dipendenza dal sangue per sostentarsi, vulnerabilità letale alla luce solare ed al fuoco ed il resto che conosciamo bene.

Un passo del manuale base di **Vampiri: La Masquerade** riporta il dubbio di alcuni Fratelli sull'esistenza di una prima generazione di cainiti; questi Fratelli partono dal concetto che Caino debba essere il “vampiro zero”, e che quindi la sua prima progenie debba appartenere alla prima generazione. Questo dubbio è solo in parte supportato da un passo de *Il Libro dei Clan: Toreador*

in cui Katherine de Montpellier narra la storia dei “2 Amanti”, dei quali parla come della prima generazione, precedente al più noto abbraccio di Enoch, Zillah ed Irad, che appartengono alla seconda generazione di vampiri.

Dal mio punto di vista, siamo davanti ad un errore di interpretazione (se di errore si può parlare in un gdr che fa della Regola d’Oro un vanto), perché:

- Caino, in quanto primo vampiro, costituisce la prima generazione di vampiri mai esistita,
- Katherine de Montpellier parla, a mio avviso, in termini temporali di prima e seconda generazione, intendendo che la prima volta che Caino generò una progenie, essa era la coppia degli amanti.

A supporto di questa interpretazione, riporto un passo di *Chaining the Beast*, pagina 10:

*Tem*

*Ci sono delle idee comuni non esplicitate che sottostanno ai Sentieri dell’Illuminazione. Ad un certo livello, essi rappresentano le grandi domande senza risposta di Vampiri e della sua cosmologia. Come giocatore o come Narratore, potresti voler utilizzare alcuni di questi temi per meglio definire la filosofia di un personaggio.*

*Adamo e Eva: i Primi Mortali hanno un ruolo estremamente marginale in molti sentieri e ciò è strano. Loro sono i genitori del Padre di tutti i vampiri. Costituiscono la Generazione Zero, per così dire. Se il mito biblico della creazione deve essere creduto, Adamo ed Eva sono i “figli diretti” del Signore Onnipotente. Loro sono il ponte tra i vampiri e Dio. E così, cosa significa la loro assenza dal credo di un sentiero? Cosa implica la loro assenza nella percezione di se stesso di un vampiro, anche riguardo alle sue origini remote?*

La “generazione zero” deve per forza di cose essere altro “sostanzialmente” dalla prima generazione, ed il passo mi pare vada in questo senso, affidando il ruolo di “generazione zero” a Adamo e Eva e di prima generazione, dunque, a Caino (faccio notare, per coloro che non abbiano familiarità con quel manuale, che il passo è tratto dal capitolo introduttivo, un capitolo a mio avviso palesemente “ooc”, in cui gli autori del modulo esprimono dubbi consistenti sulla cosmologia definita dai vari sentieri, in modo da dare a giocatori e narratori elementi di riflessione).

Superata la difficoltà della generazione di Caino, qualche parola va spesa a suo diretto riguardo.

Innanzitutto: il primo vampiro è veramente Caino?

Mi spiego. Caino è il nome che il mito vetero-testamentario assegna al primo uccisore. Ed al primo uccisore è data la maledizione divina. Tutto questo restando nel background di Vampiri. Allargando un poco l’orizzonte, possiamo sondare *Werewolf: the Apocalypse* (che però ha una cosmologia che trasforma Caino nel Divoratore di Anime, senza dirci altro; l’animismo di *Werewolf* non ci dà veri appigli per la cosmologia di Vampiri) e *Mage: the Ascension* (che è più scarso di *Werewolf* su Caino&Co a mia conoscenza). L’unico gdr che ci aiuta è *Demon: the Fallen*, che tratta del primo vampiro nel presentare il background del gdr stesso: quando le Schiere Angeliche chiesero agli umani usciti dall’Eden di tornare con loro nella luce divina, l’umanità si divise in 2 fazioni; la fazione più grossa scelse i Caduti, la minoritaria il Cielo e le Schiere Angeliche; il leader di coloro che scelsero i Caduti uccise il leader della fazione avversaria, portando per la prima volta la morte nel creato; i 2 leader sono descritti come i primi figli del primo uomo e della prima donna in *Days of Fire*, quindi il legame con Caino e Abele è chiaro, pur se non totalmente esplicito (per quel che riguarda Caino, in *Days of Fire* è sempre chiamato con l’appellativo di “Gran Re Del Sangue”); nel manuale base di *Demon: the Fallen*, invece, si menziona direttamente l’episodio di Caino e Abele (corre però l’obbligo di ricordare che il narratore nel libro base di *Demon* è un Caduto moderno, un essere nato dalla commistione tra l’essenza dell’Angelo Caduto ed il corpo ospite umano; commistione che obnubila parte delle memorie del Caduto, mischiandole a quelle dell’umano; è possibile dunque che si parli di Caino ed Abele non perché così ricordi il Caduto, ma perché l’ospite umano associa all’episodio ricordato dal Caduto l’episodio vetero-testamentario).

Cosa trarne? Che forse Caino è il nome che la tradizione dà al primo vampiro, non il suo vero nome. Che Caino sia la sua identità più nota, cui aggiungere il Khayyn degli Assamiti, lo

Utanapishtim citato da *Il Libro dei Clan: Malkavian* (in cui un passo “ic” afferma che il vero nome di Caino è segreto, perché la sola rivelazione di esso sarebbe fonte di assoluta follia), il Cagn di

*Kindred of the Ebony Kingdom*. Partendo dal presupposto che la storia cainita è stata euro-centrica (in realtà, sarebbe più corretto parlare di Eurasia), allora Caino potrebbe essere un alias del Primo Uccisore.

Non è nulla di straordinario, ma mi pareva interessante notarlo, perché spesso si dà troppo per scontato.

E' ancora "vivo" Caino ai tempi della Gehenna? Sicuramente ha superato il Diluvio Universale (dato che compare nella Seconda Città e si riportano le sue parole proferite dopo il Diluvio in un frammento noddista che compare in *Vampiri: Le Ultime Notti*, nello scenario *Castelli di Bugie*, riportate sul Sudario di Kaymakli).

Le possibilità sono però varie per il periodo successivo:

- Caino è "morto" da tempo, come appare in *Ombre Venefiche*, 3° scenario di *Gehenna*,
- Caino è "vivo", come appare nel 2° e nel 4° scenario di *Gehenna* e nel romanzo *Gehenna: the Final Night*.

La sua figura rimane comunque molto misteriosa, così come il suo legame con la maledizione del vampirismo: Caino è stato maledetto o si è maledetto da solo? Il vampirismo è la maledizione divina per l'omicidio di Abele o la manifestazione del suo senso di colpa per lo stesso scellerato atto? Entrambe le tesi sono supportate dal metaplot di **Vampiri: La Masquerade** (la seconda è presentata in *Il Giusto è Sbagliato*, 2° scenario di *Gehenna*), anche se la preferenza per la prima è preponderante.

## La Seconda Generazione

Un altro mistero classico di **Vampiri: La Masquerade**: quante sono le progenie dirette di Caino? Innanzi tutto, le fonti:

- *Libro di Nod*: 4 membri della Seconda Generazione, Enoch, Zillah, Irad, la misteriosa Megera;
- *The Erciyas Fragments*: 6 membri della Seconda Generazione, Enoch, Zillah, Jabal, Adah, Tubal, Mehujael;
- *Clanbook Assamite*: afferma che la Seconda Generazione è composta da 5 membri, Enoch, Zillah, Irad, il Re e la Regina di Nod (Khe-duk e Liada);
- *Il Libro dei Clan: Ventrue*: afferma che sono 6 i membri della Seconda Generazione;
- *Clanbook Baali*: afferma che la Seconda Generazione è composta da 5 membri.

A questi nomi e numeri si aggiunge Dracian, nome che ne *Il Manuale del Narratore* designa una progenie di Caino, da cui discenderebbero i Ravnos; questa storia è però negata da *Il Libro dei Clan: Ravnos*, che, nella ricostruzione della creazione dei Ravnos, assegna a Ravnos il nome Dracian, e narra del suo abbraccio da parte di Irad (il passo è "ic", una ricostruzione dell'archeologo cainita Lawrence Mayhew, Ravnos, ma concorda con gli eventi accaduti nella Settimana degli Incubi – narrati in *Vampiri: Le Ultime Notti* - e *Gehenna*, scenario *La Prova del Fuoco di Dio*, che assegnano a Ravnos un posto nella Terza Generazione di vampiri).

Adesso ricapitoliamo i nomi che abbiamo:

- Enoch/Ynosh /En'esh/Ynosch/Enosch
- Zillah
- Irad
- La Megera
- Jabal
- Tubal
- Adah
- Mehujael
- Khe-duk
- Liada.

Dunque 10 membri della Seconda Generazione? Non credo. Penso invece che ci siano solo nomi diversi per le stesse persone.

Dal manuale base di **Vampiri: La Masquerade** sappiamo che i noddisti sono incerti sul numero degli Antidiluviani (termine che comprende i sopravvissuti al Diluvio Universale, e quindi Caino, la Seconda e la Terza Generazione di vampiri), incerti tra “tre e dieci” e “tre per dieci” (anche se in altre fonti si parla di numeri ancora più elevati di antidiluviani).

Incrociamo il dato sopra riportato con *Gehenna*: sappiamo, dallo scenario *Ombre Venefiche*, che nella Seconda Città si trovano le statue di 23 Antidiluviani, molto probabilmente raffiguranti gli appartenenti alla Terza Generazione (perché mantenere statue votive/celebrative della Seconda Generazione dopo che la si è distrutta per soppiantarla? Non avrebbe senso, soprattutto perché le statue della Seconda Generazione sarebbero state un ricordo perenne del motivo per cui i cainiti della Terza Generazione furono maledetti da Caino).

Quindi, se 23 sono le statue degli appartenenti alla Terza Generazione, allora la tesi “tre e dieci” la possiamo scartare. Diviene quindi attendibile la tesi “tre per dieci”, e quindi avremmo 30 antidiluviani; 23 appartengono alla Terza Generazione, 1 è Caino stesso, e quindi 6 sono, per deduzione, gli appartenenti alla Seconda Generazione.

Per quel che riguarda la loro identità in senso lato (il loro ruolo, diciamo), allora io vedo i ranghi della Seconda Generazione composti da:

- Enoch/Ynosh/En'esh/Ynosch/Enosch
- Zillah
- Irad
- Il Re di Nod
- La Regina di Nod
- La Megera.

Il problema è dare agli ultimi 4 un nome tra quelli disponibili, un problema di filologia che non posso affrontare.

La misteriosa Megera sembra apparire in *Gehenna*: in *Il Giusto è Sbagliato*, il 2° scenario, incontriamo Eickos, che il libro associa potenzialmente alla Megera. Questo non ci aiuta col problema dei nomi, ma ci conforta sull'esistenza ai giorni nostri della Megera, così come previsto dal *Libro di Nod*. Che Eickos poi sia solo uno dei tanti nomi di quest'essere, è un dato di fatto, come segnalato nel suo stesso *write-up* in *Gehenna*. Sull'essenza della Megera non possiamo che essere cauti: potendo essere o una delle mogli di Adamo o la concubina soppiantata da Lilith al fianco di Yahwé, la sua natura la porrebbe come umana primordiale, vicina agli Elohim se pur non coincidente con essi; l'abbraccio poi potrebbe averla mutata in qualcosa di completamente diverso ed unico.

Altro materiale sulla Seconda Generazione lo troviamo in *Caine's Chosen: the Black Hand*. In questo supplemento, la Mano Nera è presentata come un culto della Gehenna, che incentra la propria attività sulla lotta agli Antidiluviani, che sarebbero traditori degli editti di Caino, e quindi blasfemi verso il Padre Oscuro stesso, nelle credenze di questo culto. Sacra reliquia del culto è la Pietra Piangente, che altro non sarebbe che la stessa Zillah (sempre secondo le credenze del culto), mutata in pietra da Caino stesso, per evitarle il fato che la Terza Generazione riservò a Enoch ed Irad. La Pietra Piangente, come suggerisce il nome stesso, piange lacrime di sangue, e l'ingestione di esso è un atto di fede per i membri della Mano Nera, una comunione spirituale con la Seconda Generazione, la più amata da Caino e la più fedele allo stesso, e quindi è una comunione d'intenti con Caino stesso. La Pietra Piangente si trova in Medioriente; una volta protetta dalla Mano Nera, oggi pare inaccessibile dopo il ritorno ad Alamut di ur-Shulgi, che ha attratto parecchi Assamiti Antitribu al Nido dell'Aquila, lasciando le strade che conducono alla Pietra Piangente insicure per i pellegrini, che ora devono addentrarsi nell'ostile territorio prossimo ad Alamut per la propria processione.

Personalmente, dunque, risolvo in 6 membri la Seconda Generazione.

Come annotazione personale, individuo in Khe-duk e Liada i 2 Amanti di cui parla Katherine de Montpellier in *Il Libro dei Clan: Toreador*; il fatto che Caino avrebbe proibito la loro menzione ne spiegherebbe l'assenza dal *Libro di Nod*, lasciando però aperto il dubbio sulla loro presenza in *The Erciyes Fragments*; perché *The Erciyes Fragments* li citerebbe? Come accade per la previsione

della morte di Ravnos, di Cappadocius, di Saulot e di Brujah – eventi non citati direttamente, ma riconoscibili a posteriori da chi legge – *The Erciyes Fragments* si rivela quasi come un *Libro di Nod* apocrifo o una versione più antica dello stesso, contenete delle verità che si sono forse volute celare nelle pieghe della storia o che furono inaccessibili ai redattori cainiti de *Il Libro di Nod*.

Cito da *The Erciyes Fragments*, pagina 81:

“*Alla fine, tutti i figli di Caino furono distrutti.*

*Enoch il primogenito, Zillah la più bella,*

*Jabal e Adah e Tubal e Mehujael”.*

Interpretando questo passo, che compare nella sezione che parla della distruzione della Seconda Generazione, si potrebbe sostenere che esso significhi che, dopo la ribellione della Terza Generazione, tutta la Seconda Generazione sarebbe stata distrutta, senza distinguere tra morti precedenti alla rivolta e le vittime della Terza Generazione. Una simile ambiguità letteraria sarebbe una spiegazione per la menzione dei 6 membri della Seconda Generazione, una citazione che camminerebbe tra il senso di colpa verso Caino stesso, la menzione commemorativa della scomparsa Seconda Generazione nel suo complesso ed il senso di colpa dell'autore narrante per gli atti occorsi. E' una tesi che non trova riscontri, ma che spiegherebbe il titolo di Khe-duk e Liada: Re e Regina di Nod, che mi ha sempre insospettito. Infatti, Caino nella Terra di Nod incontra solo Lilith (e per estensione le creature che chiamano Lilith “Madre”, se diamo credito a *Revelations of the Dark Mother*, i veri e propri Lilin), ma non si parla di incontri coi figli di Seth; dopo l'incontro con Lilith e la Maledizione dei 4 Arcangeli, Caino passa molto tempo da solo, e non credo sia impossibile che, prima di tornare tra i figli di Seth, li abbia osservati a lungo, probabilmente dalla Terra di Nod stessa; non è nemmeno impossibile che, perso nella sua solitudine, abbia deciso di creare “figli” e che questi fossero proprio Khe-duk e Liada, e che Caino li abbia avvocati a sé nella Terra di Nod; questi 2 Amanti (per citare *Il Libro dei Clan: Toreador* che credo a loro si riferisca), sarebbero stati di diritto il Re e la Regina di Nod, la Terra dove abitava Caino stesso; come narra Katherine de Montpellier in *Il Libro dei Clan: Toreador*, scoperta l'impossibilità di procreare, i 2 Amanti si sarebbero consegnati al Sole per morire. Caino, dopo aver ponderato sul fatto e aver trascorso dell'altro tempo in solitudine nella Terra di Nod, sarebbe poi tornato definitivamente tra i figli di Seth, dopo aver constatato il fallimento di un gruppo di soli cainiti (lui, Khe-duk e Liada). La tesi non ha appigli certi, questo va detto chiaramente. Il fatto che Enoch sia detto “primogenito” potrebbe sembrare in contrasto con la tesi che vuole Khe-duk e Liada come gli Amanti, e quindi come la prima progenie di Caino, ma non credo che sia così. Innanzi tutto *The Erciyes Fragments*, come *Il Libro di Nod*, è un testo “ic” e quindi va interpretato per essere ben compreso e per essere collocato in una teoria organica; inoltre, alcune imprecisioni sono all'ordine del giorno; ad esempio, ne *Il Libro di Nod*, al Clan della Morte sono associati i Giovanni, quando chiaramente il clan era quello dei Cappadocci, ed è difficilmente credibile che Beckett, Aristotle de Laurent ed i Mnemosyne non sapessero dei Cappadocci, mentre è possibile che de Laurent abbia citato i Giovanni per non irritare il Clan di Venezia, per paura di rappresaglie per la pubblicazione di una scomoda verità; allo stesso modo, dare a Enoch il titolo di primogenito può significare il voler rispettare l'editto di Caino contro il citare la storia dei 2 Amanti da parte dell'originale scrittore di *The Erciyes Fragments*, pur volendo raccontare di tutta la Seconda Generazione (proprio con intento commemorativo, di rispetto verso Caino) e tuttavia avendo timore di citare nomi così cari a Caino stesso (noto per maledire per la rottura dei suoi editti e per attacchi ai suoi affetti).

Nota del Redattore: alcune teorie, apparse soprattutto nel volume *Dirty Secrets of the Black Hand*, legano i membri della Seconda Generazione e lo stesso Caino agli enigmatici Aralu del Tal'mahe'Ra, i 4 esseri che riposavano in quella che fu un'eco spettrale della città di Enoch, nelle Terre delle Ombre.

Di questo particolare argomento mi riservo di parlare più avanti, per non appesantire troppo ora il discorso su questi personaggi.

## La Terza Generazione

Questo è il passaggio più complesso. Qui le notizie si fanno contraddittorie, carenti o sovrabbondanti a seconda del cainita di cui si parla.

Avverto che, come in precedenza, restringo il più possibile la ricerca alla Revised Edition di **Vampiri: La Masquerade** e al setting storico **Vampiri: I Secoli Bui**.

In ottemperanza a quest'autolimitazione, ho espunto dal discorso che segue i nomi di due personaggi del mito cainita, citati ognuno in un solo manuale e mai rimessi in gioco da Justin Achilli nella sua gestione di Vampiri. Sto parlando di Namrael the Enochian (da *Midnight Circus*) e Amriat (da *World of Darkness: Gypsies*). Dal punto di vista di "rielaborazione personale" che connota questo testo, l'apporto al discorso dei due cainiti citati era nullo, ma mi sembrava doveroso citarli.

Nel paragrafo riguardante la Seconda Generazione ho risolto in 30 il numero degli Antidiluviani, dei quali 1 è Caino, 6 sono i membri della Seconda Generazione, lasciando 23 Antidiluviani che apparterrebbero alla Terza generazione.

Conferma di questa teoria, come già accennato, è data in *Gehenna*, nello scenario *Ombre Venefiche*: le cataclismatiche vicende dello scenario portano i personaggi a ritrovare la fantomatica Seconda Città, dove è rinvenuta una stanza con 23 statue, 10 delle quali hanno iscrizioni illeggibili, 13 invece riportano iscrizioni in Enochiano, che riportano alcuni nomi (Absimiliard, Arikel, Ashur, Ennoia, Haqim, Ishtar, Lucian, Malkav, Mekhet, Namtaru, Dracian, Saulot, Typhon, Ventrù; ci si accorge che i nomi sono 14, ma quest'errore, segnalato sul forum White Wolf, non è stato spiegato dagli autori, che io ricordo).

Inizio riportando i nomi che si dice appartengano ai presunti membri della Terza Generazione.

- 1) Absimiliard
- 2) Ashur
- 3) Cappadocius
- 4) Laodice
- 5) Ennoia
- 6) Haqim
- 7) Ishtar
- 8) Arikel
- 9) Malkav
- 10) Saulot
- 11) [il Più Antico]
- 12) Dracian
- 13) Zapatashura
- 14) Lasombra
- 15) Typhon
- 16) Set
- 17) Sutekh
- 18) Ventrù
- 19) Troilo
- 20) Primus Tremere
- 21) Augustus Giovanni
- 22) Namtaru
- 23) Lucian
- 24) Erinye
- 25) Ilyes
- 26) Malakai

- 27) Ikopabe
- 28) Mekhet
- 29) Loz
- 30) Ninmug
- 31) Nergal
- 32) Al-Mahri
- 33) La Plasmatrice
- 34) Veddartha.

Inizio l'analisi con i 15 clan che ci hanno accompagnato per anni. Per questi primi e più noti appartenenti alla Terza Generazione userò, per introdurlì, il nome del Clan che hanno fondato per mia comodità e per chiarezza espositiva.

**Assamiti:** nessun problema si pone per l'Antidiluviano che ha originato questo clan, che si autodefinisce come "Figli di Haqim", dandoci un'indicazione precisa del loro fondatore, che trova riscontro, oltre che ne *Il Libro dei Clan: Assamiti*, anche in *Gehenna*, sia nel capitolo introduttivo *L'Inizio della Fine*, che nel primo capitolo *Le Ultime Notti*, che nei capitoli dei vari scenari. In più, Haqim è uno dei nomi leggibili che si trova sulle statue nella Seconda Città. Il vecchio *Clanbook Assamite* riportava la storia di Haqim come un membro della Seconda Generazione, risultato della diablerie su Khe-duk e Liada, Re e Regina di Nod, mentre *Il Libro dei Clan: Assamiti* accomuna Haqim agli altri appartenenti alla Terza Generazione, affermando che la progenitrice dei Toreador sia sorella di Haqim stesso.

**Brujah:** qui incontriamo il primo problema, giacché il metaplot di Vampiri presenta 2 candidati al titolo di membro della Terza Generazione fondatore dei Brujah, Ilyes e Troilo (che, a dispetto del nome, in *Gehenna*, nel 2° scenario, è presentata come una donna). Leggendo *Gehenna* (soprattutto lo scenario, *Il Giusto è Sbagliato*), scopriamo la possibile vera storia del duo Ilyes-Troilo; *Gehenna* porta Ilyes come il vero Antidiluviano Brujah (anche se, a rigor di logica, Ilyes non ha dato origine ai Brujah, ma solo a Troilo, e quindi, pur essendo un Antidiluviano, non sarebbe l'incipit del Clan Brujah), che infranse solo una volta l'editto di Caino contro l'Abbraccio, donando la non-vita a Troilo, nella Seconda Città; Ilyes mise a parte la sua amata Troilo del senso di colpa che provava per questo atto e Troilo pensò che Ilyes volesse sbarazzarsi di lei; Troilo tentò di diablerizzare Ilyes, che sfuggì all'agguato lanciandosi nel flusso temporale, da cui uscì, folle per il passare del tempo, nel Medioevo.

A questo punto, ci si presenta il problema della generazione di Troilo. Essendo Ilyes sfuggito al tentativo di diablerie, come può Troilo aver raggiunto la Terza Generazione?

Al riguardo, porto la mia teoria. Nella Seconda Edizione di **Vampiri: La Masquerade** (in Italia edita da DAS e Giochi dei Grandi), a pagina 49 si dava questa informazione a proposito dei Ventrue: una voce tramandata dai Fratelli raccontava che il progenitore dei Ventrue fosse stato distrutto da quello Brujah. Per parecchio non si disse più nulla a riguardo. Mettendo in relazione più informazioni, date di avvenimenti e a molte "coincidenze" ho cominciato a rispondere con una teoria che prima aveva perso parecchio credito: Troilo sarebbe l'assassino dell'Antidiluviano Ventrue, e avendone consumato il sangue avrebbe raggiunto la Terza Generazione.

A sostegno di questa tesi ci sono alcune argomentazioni:

- l'ultima progenie "nota" di Ventrue sarebbe Mithras, Abbracciato nel 1258a.C.,
- Ventrue in *Gehenna* è dato per morto da tempo immemore,
- la prima progenie di Troilo era successiva all'Abbraccio di Mithras (voce non confermata, ma sappiamo per certo che Menele, matusalemme Brujah, è progenie di Troilo ed appartiene alla quarta generazione ed il suo abbraccio data 931a.C.).

L'uscita di *Lair of the Hidden* ha fatto un po' tremare questa idea, perché in quel manuale si presenta "Eshmunamash, childe of Gersakkun, childe of Troile", abbracciato nel 16° secolo a.C., quindi prima delle note progenie di Troilo che si voleva fossero i primi Brujah (e prima di Mithras, che si

reputava l'ultima progenie di Ventrue/Veddartha).

Invece di abbandonare la tesi di "Troilo assassino di Ventrue", cercando, ho notato che Mithras è "childe of Veddartha" (e questo riferimento c'è sia in *World of Darkness 1st Edition*, che in *World of Darkness 2nd Edition*; solo in *London by Night*, supplemento per *Victorian Age Vampire* Mithras è dato come progenie dell'Antidiluviano Ventrue – ma corre l'obbligo di ricordare come nella nuova incarnazione del setting *Dark Ages*, in *Road of Kings* Mithras torni ad essere “childe of Veddartha” -) e che Maltheas, monitor dell'Inconnu (apparso in *Transylvania Chronicles II: Son of the Dragon*), è anch'esso "childe of Veddartha", solo che Mithras appartiene alla quarta generazione, mentre Maltheas alla quinta generazione. Inoltre, le parole di un matusalemme di nome Veddartha, appartenente all'Inconnu, sono riportate in *Time of Thin Blood* (pagina 64/65). *Il Libro dei Clan: Ventrue* parla di come alcuni matusalemme si spacciassero per il fondatore del Clan dei Re, come segno di prestigio, tra l'altro: quale prestigio maggiore per Mithras che quello di elevarsi a progenie diretta dell'Antidiluviano Ventrue?

Su queste basi, penso non sia assurdo porre che Mithras abbia raggiunto la quarta generazione attraverso la diablerie; fatto, questo, che permette di scindere la figura di Veddartha da quella dell'Antidiluviano Ventrue.

Sistemato così il problema dell'abbraccio di Mithras, e cercando di trovare una causa per la morte di Ventrue nei millenni passati, ha ripreso credibilità, per me, la tesi che i disordini che segnaron la fine della Seconda Città comprendessero anche la morte di Ventrue per mano di qualche antagonista, che personalmente individuò in Troilo. E visto che la caduta della Seconda Città dovrebbe datare non dopo il 2000a.C. (ipotesi estrema; potrebbe essere anche molto prima – ed io lo credo -, ma difficilmente dopo, vista l'abbondanza di Matusalemme che sarebbero stati vivi in quel periodo, ma che non parlano della Seconda Città, se non come di un mito cainita), i conti tornerebbero anche per l'abbraccio di Gersakkun, Brujah di quarta generazione.

Essendo quella sopra esposta la mia teoria su come Troilo abbia raggiunto la Terza Generazione, ed essendo questa risposta consistente colle date della storia del metaplot di Vampiri, io assegno a Troilo il ruolo di progenitore del Clan Brujah.

Nota del Redattore: altre informazioni e mie speculazioni sulla relazione tra Troilo e l'Antidiluviano Ventrue le esporrò parlando di Ventru, nel proseguo del discorso.

**Cappadocci:** qui abbiamo pochi problemi, perché le informazioni che abbiamo sono concordi nell'attribuire a Cappadocius il rango di Antidiluviano dei Cappadocci.

L'unico problema che riguarda la figura di Cappadocius è il nome Ashur che a volte si associa a lui. Sia il *Clanbook Cappadocci* (edito da Stratelibri) che il *Clanbook Baali* contengono la possibilità che Ashur sia Cappadocius. Ashur è un nome condiviso da Cappadocius e Saulot (per via della creazione dei Baali, le cui storie sulle loro origini parlano di Ashur, parlano di un cainita con 3 occhi e di altro ancora, lasciando aperte molte porte). L'elenco di nomi in *Ombre Venefiche*, in *Gehenna*, riporta sia il nome di Ashur che quello di Saulot, separando quindi i 2 Antidiluviani. Ragionando, ho portato la mia attenzione sulla Cappadocia, terra d'origine di Cappadocius, e sul fatto che in Cappadocia la capitale assira era Ashur, deducendone che si possa collegare Ashur a Cappadocius, anche perché Saulot parla di sé, in testi noddisti, col nome di Zao-Lat, mai usando il nome Ashur. In *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy* “Ashurians” è usato nel capitolo sulla storia della magia del sangue per indicare i membri del Clan della Morte (li sono nominati, come Clan della Morte sia i Giovanni che i Cappadocci, rendendo inequivocabile a quale clan ci si voglia riferire), e la cosa mi pare una conferma dell'attribuzione del nome Ashur a Cappadocius. Questo comunque serve solo a rendere la genesi dei Baali più misteriosa: perché Cappadocius avrebbe dovuto farlo? Io escludo una responsabilità di Cappadocius nella creazione dei Baali, anche se l'inferralismo poteva parere a Cappadocius un modo di ispezionare il Grande Enigma della Morte (comunque molto altro punta verso Saulot come creatore dei Baali, e questa mi pare la teoria più fondata, come darò conto parlando di Saulot).

Un altro nome con cui potrebbe essere noto Cappadocius è Laodice, nome del sire di Mahatma, monitor dell'Inconnu dal clan sconosciuto apparso in *Children of the Night*; il fatto che Laodice sia

stata una regnante della Cappadocia (e quindi seguendo un ragionamento esterno al mondo di Vampiri “ic”, che vada anche alle possibili fonti di certi vezzi della White Wolf, quali una spiccata attenzione alla storia, alla mitologia ed alle tradizioni mediorientali), così come il fatto che Mahatma sia in possesso della disciplina di Mortis, patrimonio esclusivo del Clan della Morte, e che la storia di Mahatma presenti affinità importanti con quella di Byzar, Cappadocio della quarta generazione apparso in *Il Crepuscolo di Costantinopoli* (edito da Stratelibri) e sire di Alexia Theusa, tali da far pensare che essi possano essere lo stesso cainita, sono tutti elementi che concorrono a far coincidere Laodice con Cappadocius nella mia ricostruzione.

**Gangrel:** pochi problemi pure qui, perché svariate fonti concordano sul nome di Ennoia quale fondatore di questo clan. Infatti *Il Libro dei Clan: Gangrel*, *Il Libro dei Clan: Toreador*, *Il Libro dei Clan: Ravnos* e *Gehenna* concordano nel chiamare Ennoia la fondatrice dei Gangrel.

**Giovanni:** eredi e distruttori dei Cappadocci, i Giovanni conoscono benissimo il loro fondatore, Augustus Giovanni, assunto allo stato di membro della Terza Generazione dopo la diablerie su Cappadocius nel 1444 d.C. (come narrato in *Giovanni Chronicles I: The Last Supper*). Sulla sua identità non ci sono dunque dubbi, essendo tutto il materiale di **Vampiri: La Masquerade** e **Vampiri: I Secoli Bui** concorde al riguardo.

**Lasombra:** il discorso a proposito di questo Antidiluviano è tra i più complessi.

Di questo Antidiluviano si sa poco, e *Il Libro dei Clan: Lasombra* non dà la parola definitiva sull'argomento.

Per cercargli un'identità, dovrò quindi speculare, e molto, su informazioni prese in diversi manuali della White Wolf, cercando, attraverso l'incrocio di informazioni tratte da diversi manuali, di trovare un nome a Lasombra. I manuali cui mi riferisco sono *Libellus Sanguinis I: Masters of the State*, *Clanbook Baali* e *Gehenna*.

Questa l'ipotesi di partenza: il nome del fondatore dei Lasombra è Namtaru.

Che Namtaru sia un cainita (o il nome anche di un cainita), è garantito dal fatto che il suo nome compare tra quelli iscritti nelle 23 statue della Seconda Città, in *Ombre Venefiche*. Questa informazione getta una luce particolare sui “children” citati nel *Clanbook Baali* come entità sovranaturali: i “children” sono vulnerabili al sole come i vampiri, si trovano in uno stato di sonno (che, a mio avviso, richiama il torpore, giacché siamo in un contesto di Vampiri, e far dormire una creatura vulnerabile alla luce solare mi pare proprio sia attribuire alla creatura un altro tratto comune ai vampiri, il sonno-torpore).

Sempre nel *Clanbook Baali*, apprendiamo che Nergal/Al-Shaitan, uno dei 3 Baali originari, cerca in 2 occasioni di ridestare Namtaru; la prima, in epoca antichissima, a Mashkan-shapir, in Medioriente, la seconda a Creta, dove i Baali costruirono il labirinto di Knosso per ospitare Namtaru stesso, ancora dormiente (ritrovato in Galilea, in una località nella quale e sotto la quale Nergal fece costruire Chorazin).

A far fallire il piano di Nergal la prima volta furono i Lasombra fedeli al culto di Ereshkigal che impedirono a Nergal di completare la sua opera (nella mitologia sumera, Ereshkigal è sovrana dell'Aralu, l'Inferno, e patrona di Namtaru; consideriamo che la cultura Lasombra, come appare da *Il Libro dei Clan: Lasombra*, fa propria la figura della Dea Primordiale, che era divoratrice, signora dell'oscurità e quindi poteva rappresentare la matrice culturale cui Lasombra stesso poteva rifarsi nel suo desiderio di controllare l'oscurità in modo completo; magari la Dea cui si riferisce il culto di Ereshkigal altri non è che Lilith, Madre Oscura, e possibile ispirazione dei desideri folli dell'Antidiluviano Lasombra, che la vede come un'ispirazione, anche se non nei termini del culto dei Bahari).

La seconda volta, a Creta, Nergal sacrificò innumerevoli umani per ridestare Namtaru dal suo sonno, causando un parziale ritorno alla veglia del “child”, la cui sola presenza fu sufficiente a trasformare l'acqua vicina alle coste di Creta in vitae, e ad ammantare l'isola in una coltre di oscurità che bloccava la luce solare (manifestazione di potere che mi fa pensare ad un fratello – per

la vitae – e più specificatamente a Lasombra per l'oscurità che calò su Creta e per l'immenso potere che tale oscurità esercitò); i clan si unirono per fermare Nergal, e, non potendo superare le difese di Creta approntate da Namtaru stesso, fecero esplodere l'isola di Tera, inondando Creta e spazzando via i Baali dall'isola; l'esplosione di Tera è riportata anche in *Il Libro dei Clan: Lasombra*, e segna la data della prima dispersione dei Lasombra, e lega al fatto storico uno dei lunghi viaggi di Lasombra stesso, viaggio dal quale sarebbe tornato secoli dopo in compagnia di Montano, sua progenie; Namtaru era semi-desto a Creta, rinvigorito dai sacrifici che i Baali gli avevano tributato (ipotizzo che il sangue dei sacrifici abbia nutrito Namtaru), e l'esplosione di Tera, a mio avviso, ha dato la scossa definitiva a Namtaru per risvegliarsi ed allontanarsi dal luogo del cataclisma; etichettare come coincidenza il ricomparire di Lasombra e l'esplosione di Tera è possibile, ma viste le caratteristiche di Namtaru (ed il fatto che sia citato sulle statue della Seconda Città) mi pare possibile assimilarlo ad un vampiro, e l'unico vampiro col pendente per l'oscurità, di tale potere quale quello descritto in *Clanbook Baali* e che è tornato attivo nel periodo dell'esplosione di Tera, è Lasombra.

L'epopea di Namtaru non è però finita. Infatti un altro Baali si interessò, successivamente, a lui; un giovane Baali di nome Azaneal trovò un testo che affermava che i cancelli della città di Chorazin erano "chiusi dalle ombre"; per sincerarsi dei significati e della veridicità del fatto, Azaneal cercò e consultò gli infernalisti Lasombra noti come Angellis Ater (presentati in *Libellus Sanguinis I: Masters of the State* come un culto deviato dei Lasombra, che vede l'oscurità manipolata con Ottenebramento come un'emanazione infernale, e che crede che la loro missione fosse di essere diavoli in terra; poca fantasia serve per accostare il tetro Abisso da cui traggono potere i Lasombra all'Inferno così come percepito nella cultura cristiana da cui originano gli Angellis Ater); alleatosi agli Angellis Ater, Azaneal arriva a Chorazin e scopre il modo di entrare nella città sotterranea costruita dove un tempo riposò Namtaru; entrato nella camera di Namtaru, vuota ma adorna delle scritte sui muri lasciate dal "child" stesso, Azaneal ed i suoi compagni caddero vittime della Bestia, e solo Azaneal ne uscì vivo, pur se cambiato; infatti, assorbiti gli insegnamenti di Namtaru, Azaneal si trovò "armato con una profonda conoscenza delle ombre della sua stessa anima e delle dottrine degli Angellis Ater come guida per le sue azioni", come afferma il *Clanbook Baali*: perché Azaneal avrebbe dovuto legarsi alle dottrine degli Angellis Ater dopo aver letto le parole di Namtaru? E perché furono le parole di Namtaru a spingerlo ad abbracciare le dottrine degli Angellis Ater? L'unica spiegazione che trovo è che Namtaru avesse una conoscenza profonda delle dottrine alla base del pensiero degli Angellis Ater, conoscenza che lo lega all'oscurità e, nella mia ipotesi, fa di lui Lasombra stesso (unico Antidiluviano col pendente per l'oscurità come manifestazione fisica), se legate agli altri indizi riportati sopra.

Angellis Ater, culto di Ereshkigal: sono sempre gruppi di Lasombra ad entrare sulla scena quando si parla di Namtaru, il che significa, per me, che un legame ci sia, tra il "child" e il Clan delle Ombre; il pensiero di Namtaru precede e collima con quello degli Angellis Ater, per cui un legame con loro lo vedo; i poteri di Namtaru, usati a Creta, implicano l'uso dell'oscurità, delle tenebre; sommo il fatto che Namtaru è uno dei nomi che appaiono sulle statue della Seconda Città, e che indicano gli Antidiluviani che la dominavano come dei, ed allora associare Namtaru al fondatore dei Lasombra mi pare fattibile e coerente (oltre che rappresentare la spiegazione ad un dubbio in questo senso espresso nel manuale *Gehenna*, nel paragrafo "Analisi dell'Evento: il Risveglio degli Antidiluviani" nel primo capitolo *Le Ultime Notti*, che lega Namtaru alla Terza Generazione, senza però dare indizi sul suo "clan", ma ricordando proprio Azaneal e gli Angellis Ater).

Aggiungo una nota sul continuo trovare Namtaru addormentato: oltre che essere una pratica normale per cainiti tanto vetusti, *Il Libro dei Clan: Lasombra* ci mostra come Lasombra partisse per i suoi viaggi spesso dopo aver sognato la sua meta nei periodi di torpore, che dovevano essere frequenti, visti i numerosi viaggi che il fondatore dei Lasombra ha compiuto prima di fermarsi a Castel d'Ombro, in Sicilia, dove Graziano lo attaccò nel 1483dC.

Un ultimo indizio: *Clanbook Baali* suggerisce, a pagina 36, la possibilità di introdurre i "Baali Azaneali" nelle proprie cronache, e suggerisce la possibilità di cambiare le discipline di clan di questi Baali, sostituendo Ottenebramento ad Ascendente o addirittura a Daimoinon.

Per tutte le ragioni sopra esposte, io credo che il nome di Lasombra sia Namtaru.

**Malkavian:** questo, come il caso di Ennoia, è facile, dato che il nome Malkav è incontestato. Esso appare, tra l'altro, in *Il Libro dei Clan: Malkavian, Jerusalem by Night, Fountains of Bright Crimson* ed è tra i nomi degli Antidiluviani iscritti sulle statue nella Seconda Città in *Ombre Venefiche*, in *Gehenna*.

**Nosferatu:** Absimiliard è il nome dell'Antidiluviano Nosferatu. Il suo nome appare in *Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant*, in *Verso la Casa della Nonna*, scenario presentato in *Vampiri: Le Ultime Notti*, in *Il Libro dei Clan: Nosferatu* ed è tra i nomi scritti sulle statue della Seconda Città, oltre che essere supportato da altri capitoli di *Gehenna*.

*Gehenna* stessa, però, introduce un dubbio riguardo a Absimiliard nella figura di Lucian, uno degli Antidiluviani Apostati di *Il Giusto è Sbagliato*, il 2° scenario del manuale, perché, nel notare la somiglianza tra le discipline di Lucian e quelle di Absimiliard, gli autori aprono alla possibilità che Lucian sia il vero Antidiluviano Nosferatu. Questo io non lo credo, anche perché una spiegazione diversa alla confusione tra Absimiliard e Lucian c'è, senza togliere Absimiliard dal suo posto di fondatore dei Nosferatu, e che si fonda su una leggenda del Clan Nosferatu, di cui darò conto parlando di Lucian.

**Ravnos:** nella Revised Edition, il progenitore dei Ravnos cambia nome a seconda della cultura che parla di lui. In termini noddisti, egli è Dracian; secondo la tradizione indiana del clan stesso, egli è Zapatashura (che però è un titolo, non un nome, quindi non è alternativo ma complementare a Dracian). *Il Libro dei Clan: Ravnos* ci fornisce entrambi i nomi, Dracian e Zapatashura. *Clan Novel Ravnos* lo chiama Ravana, il re dei demoni, ma anche questo è solo un titolo, non un nome; titolo che condivide con una sua stessa progenie nota proprio come Ravana (vedi *Il Libro dei Clan: Ravnos*).

Nel paragrafo “La Seconda Generazione” riportavo che il nome Dracian era stato associato anche ad un membro della Seconda Generazione; questo equivoco credo si debba al manuale *World of Darkness: Gypsies*, in un cui è narrata la storia di Dracian e Deanna (lui cainita, lei umana – almeno all'inizio di detta storia -). La storia narra di come, dopo la morte di Dracian per mano probabilmente di Amriat, Deanna riuscì, usando la vitae del marito a creare il progenitore del Clan Ravnos. Da qui la speculazione che, essendo Ravnos appartenente alla Terza Generazione, Dracian dovesse appartenere alla Seconda Generazione. E siccome *Il Manuale del Narratore* parla dei Ravnos come dei discendenti di Dracian, nacque l'ipotesi che il Clan Ravnos avesse un progenitore appartenente alla Seconda Generazione. Come già detto, *Il Libro dei Clan: Ravnos* assegna il nome Dracian al fondatore del Clan Ravnos, ma fa di lui una progenie di Irad e dunque non un membro della Seconda Generazione, ma della Terza Generazione.

Con quanto espresso sopra concordano gli eventi della Settimana degli Incubi, narrati in *Vampiri: Le Ultime Notti*, e le informazioni che si possono trarre da *Gehenna*: uno dei nomi leggibili delle statue ritrovate nei resti della Seconda Città in *Ombre Venefiche* e che, come spiegavo più sopra, riportano i nomi dei membri della Terza Generazione che governarono la città è proprio Dracian. Da quanto detto, traggio la conclusione che Dracian è un membro della Terza Generazione e il fondatore del Clan Ravnos.

**Salubri:** il loro progenitore è Saulot, noto anche come Zao-lat, così come ci dicono tutte le fonti reperibili in materia, dalle *Transylvania Chronicles* al *Libro di Nod*, da *The Erciyes Fragments* al *Clanbook Salubri*, fino ad arrivare a *Gehenna* (e pure in molti altri manuali che ora è inutile citare). E' il candidato più probabile alla creazione dei Baali. In *Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant*, nella sezione “Dramatis Personae”, si parla di Tremere stesso, e si afferma che “Tremere è a conoscenza dell'inganno di Saulot e dei piani riguardanti la Gehenna del fondatore dei Salubri. E' anche a conoscenza del legame tra Saulot ed i Baali”.

Il *Clanbook Baali* mette Saulot tra i possibili candidati al ruolo di fondatore della bloodline. La storia delle origini dei Baali, tale quale a quella che appare nell'omonimo *clanbook*, è ripresa nella conclusione del *Clanbook Salubri*, dove Simon ben-Yaakov tira le somme del suo lavoro di ricerca sui "Figli di Saulot", e parla della storia della creazione dei Baali, notando come la storia della creazione degli stessi sia l'unica storia che, come storico, ha sempre trovato ripetuta in modo identico (sia che la raccontasse un qualsiasi cainita, sia che la raccontasse un Salubri, sia che la raccontasse un Baali); Simon afferma di avere con lui una tavoletta che riporta la storia, nella solita forma, della creazione dei Baali, con una sola aggiunta, quella del nome del creatore degli stessi, e quel nome sarebbe Saulot; Simon finisce il passaggio (chiaramente "ic") affermando di non voler credere a ciò che legge, dandosi la spiegazione che la tavoletta sia opera dei malevoli Tremere, e decidendo di distruggerla, per farla sparire dalla storia (da come è scritto il passo si può dedurre, a mio avviso, che lo stesso Simon sia però convinto della veridicità della tavoletta in suo possesso, e che lo sbigottimento per la rivelazione lo attanagli al punto da farlo dubitare della veridicità della stessa).

*Il Libro dei Clan: Seguaci di Set*, nella classica sezione in cui si tratta delle altre linee vampiriche, parla dei Tremere e, nello stesso paragrafo, si parla di Saulot, del quale dice: "Il segno di Gemini, i gemelli, tempo fa governava un Antidiluviano che si proclamava Saulot il Guaritore. So cosa stai pensando: un vampiro, che osa definirsi un guaritore? Prima di assumere quel titolo, in realtà, Saulot si compiacque di chiamarsi cacciatore di demoni. Forse sulla sua coscienza sporca pesava il suo precedente ruolo di padre dei demoni. I più anziani tra di noi ricordano un basso lignaggio chiamato Baali e parlano di loro come dei figli della rabbia di Saulot. Stranamente, nessun altro sembra ricordarsi di ciò. Un tempo custodivamo la verità sui Baali come un grande segreto. Adesso ha poca importanza. Gli altri vampiri hanno sterminato i Baali, adoratori di demoni, molto tempo fa" (certamente il passo "ic" potrebbe essere un'informazione erronea posseduta dai Setiti, ma il fatto che collimi con tante altre diverse fonti mi induce a credere che i Setiti non avessero un'idea sbagliata dell'origine dei Baali – la frase che chiude il passo, in cui il setita narrante mostra di credere all'estinzione dei Baali, ci mostra come anche la loro conoscenza sia imperfetta, e per fortuna! -).

Se a queste informazioni sommo che nello stesso *Clanbook Salubri* si avanzano dubbi sulla classica raffigurazione di Saulot (oltremodo benevola), e che, in *Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant*, nel capitolo *Revelations*, si ritrova uno scritto di Saulot in cui il fondatore dei Salubri afferma di voler divenire l'oscuro padrone del mondo, allora la tesi che vuole Saulot come il fondatore dei Baali diviene la più credibile, a mio parere.

Dando credito al testo attribuito a Saulot nell'ultimo libro delle *Transylvania Chronicles*, potremmo speculare che la creazione dei Baali sia avvenuta dopo il ritorno di Saulot dal suo viaggio nelle terre dei Kuei-jin, viaggio che è ripreso anche in *Il Libro dei Clan: Malkavian*, nella parte su Malkav e i fratelli Set e Saulot.

In *Gehenna* si opera una rivisitazione di Saulot, che dall'oscuro manipolatore delle *Transylvania Chronicles* (dove addirittura manipola i piani di Absimiliard per lanciare dei missili su Pechino, per colpire i Kuei-jin e scatenare una guerra tra Cainiti e Kuei-jin per coprire le sue azioni), passa a fedele di Caino, a messia cainita (forse in ottemperanza alla profezia che Saulot ricevette da Caino in *The Erciyes Fragments*, in cui Caino fa di Saulot un esempio per gli altri cainiti, una luce di speranza per coloro che vorranno redimersi).

Comunque lo si caratterizzi, è forse il migliore "giocatore" della Jihad.

**Seguaci di Set:** pochi problemi qui, vista la religiosità che contraddistingue questo clan. Set è il nome della divinità egizia da cui il clan narra di discendere; Sutekh è un altro nome della stessa; Typhon è la trasposizione ellenica e medievale di Set, che viene collegato a divinità ellenistiche (ad esempio il Typhon Trismegistus che si trova in *Il Libro dei Clan: Seguaci di Set*). Il sentiero che contraddistingue il credo Setita è il Path of Typhon (forse frettolosamente tradotto in italiano come "Sentiero del Tifone" ai tempi dell'edizione di **Vampiri: I Secoli Bui**, perché Typhon era una riferimento diretto a Set, nella sua forma ellenistica; rammentiamo che il credo setita si è definito

coi Teofidiani, che della cultura ellenistica sono pregni; ma nemmeno troppo frettolosamente: purtroppo la White Wolf non ha l'abitudine di svelare le sottigliezze ai suoi licenziatari), detto anche, in una sua forma, Path of Sutekh. *Gehenna* supporta tutto ciò, sia nel capitolo introduttivo, che nel 3° scenario, *Ombre Venefiche* (sia perché Typhon è tra i nomi leggibili sulle 23 statue, sia perché il greybox che parla dei personaggi giocanti setiti chiama Typhon il progenitore setita), in cui i Setiti risvegliano il loro Antidiluviano, in torpore nella Seconda Città, ed egli risponde al nome di Typhon. In *La Prova del Fuoco di Dio*, il 4° scenario, Set appare morto ed il rituale per riportarlo sulla Terra fallisce; ciò però non è in totale opposizione con quanto succede nel 3° scenario, perché lo spirito oscuro di Set può tranquillamente risiedere in Duat (così come l'essenza di Lasombra risiede nell'Abisso, nonostante il suo corpo non esista più), mentre il suo corpo giace in torpore nella Seconda Città. Si tratta, dal mio punto di vista, di due diversi risultati del rituale per il risveglio di Set, presentati entrambi nello stesso volume.

Interessante aggiungere che in *Il Libro dei Clan: Malkavian* è definito fratello di Set e Saulot.

**Toreador:** qui si apre un capitolo problematico.

Fino all'uscita di *Il Libro dei Clan: Toreador*, era pacifico che Arikel fosse il nome dell'Antidiluviano dei Toreador; in quel manuale, invece, Katherine de Montpellier afferma che "Arikel l'Artista della Pietra" non è l'Antidiluviano Toreador, che invece sarebbe Ishtar (chiamata anche Astarte o Inanna).

La faccenda è complicata e ci sono informazioni contraddittorie sull'argomento.

Innanzitutto, le schede di alcuni png Matusalemme di quarta generazione Toreador (fino a **Vampiri: I Secoli Bui** incluso) riportano Arikel come nome del Sire; nel 4° scenario di *Gehenna*, nel capitolo "Il Regno della Plasmatrice", si cita Arikel come fondatore dei Toreador; tra i nomi iscritti sulle statue della Seconda Città troviamo sia Arikel che Ishtar, che quindi sono cainiti differenti; il primo capitolo di *Gehenna*, nel paragrafo "Analisi dell'Evento: il Risveglio degli Antidiluviani", non fa chiarezza, riportando entrambi i nomi per l'Antidiluviano Toreador.

In *Kindred of the Ebony Kingdom* sono presentati gli *Ishtarri*, cainiti di origine mediorientale, che presentano affinità (di carattere, di desiderio di restare nel mondo degli umani e dichiarano la loro discendenza da Ishtar) e differenze (non sono soggetti alla bellezza e basta, ma divengono dipendenti da un vizio – si potrebbe pensare ai Ravnos, ma è un'altra *legacy* di *Laibon*, i *Kinyonyi*, ad aver sofferto per gli eventi della Settimana degli Incubi e a possedere Chimerismo -; hanno Robustezza al posto di Auspex) coi Toreador.

Da *Il Libro dei Clan: Ventrue* sappiamo che, negli scontri della Seconda Città, Absimiliard e Set attaccarono Arikel e le estrassero il cuore, che poi si mangiarono; da questo potremmo desumere che l'Antidiluviano noto come Arikel sia morto nella Seconda Città.

Da *Il Libro dei Clan: Assamiti* sappiamo che Haqim e la progenitrice dei Toreador erano "fratelli", ed il nome della progenitrice (anche se espresso in forma incerta, giacché si afferma che si presume che sia lei) è Arikel.

Sia Arikel che Ishtar sono dati come fondatori del Clan Toreador: come spiegarlo?

Una possibilità è che Ishtar abbia commesso diablerie su Arikel, o viceversa, ma questo sarebbe in contrasto con *Il Libro dei Clan: Ventrue*, dove abbiamo letto che sono Nosferatu e Set a divorare il cuore di Arikel.

Un'altra possibilità, più particolare, darebbe ai Toreador 2 Antidiluviani invece di uno: la somma divisione nei Toreador tra Artisti e Poseur potrebbe mascherare l'appartenenza a 2 diversi lignaggi, diversi ma al contempo simili (cosa possibile se Arikel e Ishtar fossero stati parenti, ed avessero avuto caratteristiche in comune).

Da *Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant* sappiamo dell'amore che legava Nosferatu e Toreador fino a quando Caino maledì Nosferatu mutandolo in un mostro; la mutazione pose fine all'amore tra i 2 Antidiluviani, facendo impazzire Nosferatu di rabbia; Nosferatu da allora cerca di vendicarsi di Toreador. Sappiamo, sempre dallo stesso libro, che Absimiliard lanciò un attacco missilistico verso New York City perché pensava che là riposasse Toreador: a che scopo farlo se l'Antidiluviano Toreador fosse Arikel, giacché sappiamo che Nosferatu e Set presero e mangiarono

il cuore di Arikel nella Seconda Città? Non avrebbe senso che Absimiliard, presente alla morte di Arikel, cercasse di ucciderla di nuovo millenni dopo.

Arrivo dunque ad un'ipotesi che mi pare meno improbabile, e cioè che Ishtar abbia preso il nome di Arikel successivamente alla caduta della Seconda Città (se in omaggio all'Antidiluviano morto per parentela, amicizia, amore o per altri fini, quali nascondere la propria identità, facendo al contempo dubitare Nosferatu e Set del loro operato, non riesco a stabilirlo). Con questa idea si spiegherebbe la confusione tra Ishtar ed Arikel, perché i 2 nomi sarebbero da un certo momento patrimonio dello stesso Antidiluviano. E' solo la logica che parte dall'ultimo libro delle *Transylvania Chronicles* a portarmi a queste conclusioni, non essendoci testi e fatti (in mia conoscenza) che provino qualsiasi tesi al riguardo in modo più dettagliato.

Un dubbio però apre la strada ad un'altra ipotesi, che reputo interessante. Perché Nosferatu nei disordini della Seconda Città avrebbe dovuto accanirsi contro Arikel? Oggetto dell'odio di Absimiliard è Toreador e se separassimo Arikel dai Toreador, l'accanimento di Nosferatu contro di lei (al femminile è descritta Arikel in *Il Libro dei Clan: Ventrue*) non sarebbe giustificato da nulla nel metaplot di Vampiri (a meno di ritenere possibile una somiglianza estrema tra Arikel ed Ishtar, come una somiglianza estrema c'era tra Absimiliard e Lucian, prima che Absimiliard fosse reso deforme; mi sentirei però di affermare che sarebbe comunque difficile, per un Antidiluviano, confondere 2 Antidiluviani); l'unico motivo ipotizzabile per cui Nosferatu voglia infierire contro Arikel è che lui/lei abbia dei legami con l'Antidiluviano Toreador e l'unico legame che rispetta il continuo associare Arikel al Clan Toreador è che Arikel sia un nome dell'Antidiluviano Toreador stesso; Arikel ed Ishtar sarebbero dunque le 2 facce della stessa medaglia. Quest'ultima tesi relativizza il passaggio "ic" in cui Katherine de Montpellier, in *Il Libro dei Clan: Toreador*, parla di Ishtar come dell'Antidiluviano Toreador, differenziandolo da Arikel, ma parecchi elementi mi spingono a provare a prospettare l'unicità del personaggio di Arikel/Ishtar. Anche il passo di *Il Libro dei Clan: Ventrue* mi porta, se interpretato, a questa conclusione; vi si dice che Nosferatu e Set "estrassero il cuore morto di Arikel dal suo corpo e lo mangiarono": ragionandoci su, più che la distruzione di Arikel, il passaggio mi pare possa alludere (per poi esagerare la cosa fino al cibarsi del cuore di Arikel, ma non dobbiamo dimenticare che il passo è "ic", proprio come "ic" sono tutte le sezioni storiche dei libri dei clan, e quel passo è una notizia tramandata dai Ventrue, quindi non certa al 100%) alle pratiche di Serpentis che permettono di estrarre il cuore di un cainita per averlo in pugno; col cuore di Arikel in suo possesso, Absimiliard avrebbe potuto recuperare ciò che aveva perso con la forza. Sul come Arikel/Ishtar sia poi riuscita a sfuggire alle grinfie di Nosferatu, si può solo speculare, e per questo tutta l'ipotesi appena esposta resta ammantata in una luce personale; ci sono 1000 e 1 modi per spiegare la fuga di Arikel/Ishtar, ma sono tutti personali e senza capacità d'imporsi ad un vaglio critico-oggettivo, quindi sorvolo su di essi.

E' pure possibile porre che, riprendendo l'informazione tratta da *Il Libro dei Clan: Ventrue* sul destino di Arikel, Absimiliard e/o Set abbiano davvero consumato il cuore dell'Antidiluviano Toreador e che il progenitore dell'attuale Clan Toreador sia in realtà un appartenente alla Terza Generazione che ha preso per sé il posto di fondatore dei Degenerati (sia esso Arikel o Ishtar, a seconda di come si vuole risolvere la messe di dubbi che ho portato a galla).

Riprendendo il filone "diablerie nella Seconda Città" un'ultima ipotesi, che porta sempre all'unificazione delle figure di Arikel e Ishtar (ed alla confusione dei due nomi nella tradizione cainita), è che la vittima dell'assalto di Nosferatu e Set fosse stata Ishtar, e non Arikel; Arikel, legato/a a Ishtar da qualsiasi legame (amore, parentela, etc), potrebbe avere recuperato il cuore di Ishtar (e solo il cuore) e averlo consumato per impedire che Nosferatu potesse ancora tormentarla (lo stesso risultato lo raggiungiamo ponendo che Arikel abbia conservato il cuore di Ishtar, senza consumarlo); in base a quest'ultima teoria, sarebbe Arikel ad avere "ereditato" il posto di Ishtar in cima al Clan Toreador; questo servirebbe per spiegare la differenza tra i Toreador e gli Ishtarri: il Clan Toreador, nella sua definizione da dopo la Seconda Città ai giorni nostri, è differente dagli Ishtarri in modi marcati e sottili insieme: Ascendente, Auspex e Velocità sono le discipline dei Toreador, mentre Ascendente, Robustezza e Velocità sono quelle degli Ishtarri; le discipline degli Ishtarri sono più conformi alla mitologia che si lega al nome di Ishtar, che in sé aveva anche tratti di

divinità guerriera, tratti che i Toreador “classici” non hanno; da questo non è incoerente dedurre, io credo, che gli Ishtarri discendano direttamente da Ishtar e che abbiano trovato riparo in Africa dopo la scomparsa del loro fondatore (scomparsa che possono attribuire a Set e Nosferatu, senza sapere dell’operato di Arikel); Arikel avrebbe invece lasciato la Seconda Città, abbracciando poi quelli che sono reputati essere i Matusalemme di quarta generazione del Clan Toreador (Minosse, Michele, Callisti y Castillo etc), il più antico dei quali pare essere Michele/Beshter, abbracciato nel XXII secolo a.C. a Ebla, e quindi dopo la fuoriuscita dalla Seconda Città e la diablerie di Arikel su Ishtar; per correttezza, Arikel potrebbe aver raccontato alla sua discendenza, o anche solo a parte di essa, la verità su ciò che successe nella Seconda Città (o la verità potrebbe essere stata scoperta dai discendenti di Arikel/Ishtar), verità che potrebbe essersi persa nei fuochi dell’inquisizione medievale o nei tumulti che caratterizzarono l’epoca antica e quella medievale (persecuzione degli eretici nel medioevo – e tali potevano sembrare testi che parlano della Seconda Città e di “Dei del Sangue” come gli Antidiluviani -, la distruzione della biblioteca di Alessandria, etc); verità che Katherine de Montpellier potrebbe conoscere, anche solo in parte, in virtù della sua età cainita (infatti lei parla di falso mito sull’origine dei Toreador, non dice che Arikel non c’entri nulla col clan).

Ultimamente, quest’ultima ipotesi è quella che mi appassiona di più, anche se propendere per ognuna delle tesi proposte è lecito, vista l’incertezza che circonda l’identità dell’Antidiluviano Toreador.

**Tremere:** altro appartenete alla Terza Generazione di cui sappiamo praticamente tutto.

Primus Tremere era uno dei maghi importanti dell’Ordine di Hermes, una delle tradizioni di *Mage: the Ascension*, che divenne vampiro attraverso la formula di Goratrix. Commessa la diablerie su Saulot, raggiunse un potere simile a quello di un membro della Terza Generazione. Dopo gli eventi narrati in *Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant* e ripresi nell’introduzione a *Le Notti della Profezia in Vampiri: Le Ultime Notti*, Tremere ha dovuto lasciare il proprio corpo, dopo aver perso la millenaria battaglia che lo contrapponeva a Saulot, e risiede nel corpo di Goratrix, e a tutti gli effetti ora è un membro della quarta generazione.

**Tzimisce:** del vero nome di [il Più Antico] nulla è dato sapere. Fino all’uscita di *Il Libro dei Clan: Tzimisce* lo si confondeva con Mekhet, il quale in *Gehenna*, scenario *Il Giusto è Sbagliato*, è invece presentato come uno degli Antidiluviani Apostati al servizio di Lilith.

È uno degli Antidiluviani più misteriosi; come l’Antidiluviano Lasombra fece con Graziano, così [il Più Antico] scelse di “sparire” lasciando credere a tutti di essere perito sotto le zanne di Lugo durante la Rivolta Anarchica.

**Ventru:** il fondatore del Clan dei Re sembra scomparso dalla storia addirittura nella Seconda Città. Richiamo qui la “voce” secondo la quale Troilo avrebbe consumato il sangue di Ventru per arrivare alla Terza Generazione (e rimando a quanto detto a proposito dell’Antidiluviano Brujah).

Tra i nomi iscritti nelle statue della Seconda Città, in *Gehenna*, troviamo Ventru; ad un primo esame sembrerebbe un nome troppo simile a quello del clan che ne discende per essere un vero nome, ma, considerato il modo di percepire il prestigio dei Ventru, la loro mente aristocratica, chiamarsi con un nome di clan che ricordasse lo scomparso fondatore sembrerebbe logico (un po’ come si chiamarono “carolingi” i successori di Carlo Magno, per intenderci sul processo linguistico cui mi riferisco); così come le progenie vampiriche sono dette “childe” (anziché “child”); e così come in *Vampiri* si parla di “Caine” e non di “Cain”), non mi sembra impossibile che “Ventru” origini da un’operazione linguistica simile (Ventru-e). Azzardo inoltre che un nome di clan tanto aderente al nome del fondatore potesse indurre gli altri clan a credere che l’Antidiluviano Ventru tenesse strettamente (alcuni direbbero “dispoticamente”) le redini del Clan dei Re.

Il problema che possiamo porci ora è questo: Troilo, Brujah della quarta generazione, diablerizza Ventru nella Seconda Città (o appena dopo la caduta della città); visti i casi successivi (e mi riferisco sia all’influenza di Saulot su Tremere, che all’influenza esercitata da Mithras su

Montgomery Coven, mostrata in *Children of the Night*) come possiamo essere sicuri che Ventrù non eserciti un qualche controllo su Troilo?

La caduta di Cartagine fu una vittoria dei cainiti di Camilla o fu propiziata dallo stesso Ventrù?

La struttura organizzata dei Brujah fino alla caduta di Cartagine, è dovuta al loro operato, o anche essa è un'influenza di Ventrù?

E questa influenza, se esiste, si manifesta come sottile controllo, come subconscio, o Troilo è il risultato della fusione tra Troilo stesso e Ventrù?

Saulot, padrone di Valeren e Obeah, riuscì a mantenersi vivo in Tremere, mentre Cappadocius, padrone di Mortis, si separò dal suo corpo per evitare di essere vittima di Augustus Giovanni: può essere che Ventrù si sia fuso col suo diabolista? O può l'uso estremo di Dominazione, da parte di chi la padroneggia senza eguali, aver permesso a Ventrù di possedere la mente di Troilo durante e dopo la diablerie, divenendo a tutti gli effetti l'eminenza grigia che, nascosta nel subconscio, manipola e poi soppianta Troilo? E' un'ipotesi azzardata, ma non credo priva di fascino, che darebbe un senso al lato di cavaliere erudito dei Brujah, che cominciò a decadere nel Medioevo, epoca in cui Troilo era seppellito in torpore sotto Cartagine da ormai un millennio e mezzo, perdendo la presa sul clan (o forse, lasciando i Brujah allo sbaraglio, dopo che essi avevano esaurito la loro funzione?).

Inoltre la commistione Ventrù-Troilo potrebbe anche spiegare l'abbraccio di Mithras, ad esempio, che non desterebbe problemi cronologici, giacché Ventrù-Troilo potrebbe creare progenie di entrambi i clan (un vampiro abbracciato ed abbandonato diviene un Caitiff e da ciò deduco che sia l'istruzione particolare, di clan direi, che si riceve nelle prime notti a destare le peculiarità della vitae di ogni Fratello; essendo Troilo-Ventrù sia Brujah che Ventrue, questo Antidiluviano avrebbe in sé la capacità di procreare entrambe le discendenze, in quanto portatore di vitae Brujah e di vitae Ventrue in sé ed in quanto in grado di impartire entrambe le tradizioni della vitae alla propria progenie; il già riportato caso di Saulot e dei Baali credo serva a suffragare la teoria che ho esposto). Da ultimo, questa è la tesi narrativa che più mi intriga, anche perché ha il pregio di lasciare la porta aperta ad un dettaglio presentato in *Gehenna*, scenario *La Prova del Fuoco di Dio*: si insinua là che il regno di Malkav possa essere finito attraverso un uso massiccio di Dominazione e/o Ascendente, una combinazione di discipline che ha in Ventrù l'indubbio maestro.

Infine, il nome Veddartha. Mi sento di scartare questo nome per l'antidiluviano Ventrue, giacché quel nome, a differenza di Ventrù, non compare nelle statue della Seconda Città e per i motivi che ho riportato parlando dell'Antidiluviano Brujah: Veddartha, sire di entrambi Mithras e Maltheas, sembrerebbe essere un Matusalemme Ventrue appartenente all'Inconnu.

Finita la trattazione degli Antidiluviani "classici", cerchiamo di andare oltre.

A differenza degli Antidiluviani precedenti, adesso non abbiamo un clan di riferimento, motivo per cui tratterò dei rimanenti Antidiluviani citandoli per nome.

Le informazioni su Apostati, Aralu e sugli ultimi appartenenti alla Terza Generazione sono scarse. Impostare anche solo un discorso sulla loro identità mi porterà a ragionare in modo "creativo", applicando in modo anche consistente la Regola d'Oro di Vampiri.

Comincio dagli **Antidiluviani Apostati** alleati a Lilith.

Riferimento obbligato per tutti è il 2° scenario di *Gehenna*, *Il Giusto è Sbagliato*: gli Apostati sono presentati in quella sede.

Prima di cominciare una nota, che esula dal discorso, ma che trovo molto interessante. In *Il Giusto è Sbagliato*, 2° scenario di *Gehenna*, troviamo l'unica risposta all'enigma rappresentato dall'Inconnu data dalla White Wolf: in questo scenario, i membri dell'Inconnu sono, a loro insaputa, gli agenti sul campo di Lilith e degli Apostati.

**Lucian**: nonostante la possibilità proposta per fare di lui il vero Antidiluviano Nosferatu, io mi limiterei ad affermare che egli possa essere il fondatore dei *Guruhi*, una delle *legacy* vampiriche di

*Kindred of the Ebony Kingdom*. La sua somiglianza con Absimiliard, che prima della punizione di Caino poteva essere considerato una creatura di bellezza ultraterrena, può nascere davvero da una parentela mortale.

Inoltre, Lucian può costituire la spiegazione ad una delle leggende del clan Nosferatu, quella di Yima (tratta da *Libellus Sanguinis 4: Thieves in the Night*); tale leggenda parla di Yima, re africano saggio che predisse il Diluvio Universale e compì un'opera simile a quella di Noè; Nosferatu avrebbe poi abbracciato Yima prima della mutazione in mostro, ed il dibattito e il mistero era se la deformità inflitta da Caino a Nosferatu avesse colpito o no Yima. Fuor di leggenda, non è impossibile immaginare che Lucian, nella sua splendida forma, apparendo prima e dopo la maledizione della deformità inflitta ad Absimiliard, abbia generato la leggenda di Yima (leggenda che potrebbe alludere proprio alla creazione dei Guruhi africani) tra i Nosferatu (di epoche successive) che non sapevano del suo essere un Antidiluviano al pari di Absimiliard e lo confusero con una progenie di Absimiliard stesso.

Aggiungo: l'odio feroce di Nosferatu verso Zillah per la piccola imperfezione che rovina l'aspetto ultraterreno di Absimiliard potrebbe essere stato fomentato anche dall'abbraccio di Lucian, che Absimiliard potrebbe aver visto come un tentativo di soppiantarlo, oltre che un insulto al suo risentimento per l'imperfezione che lo tormentava.

**Erinye**: tutto quanto di certo sappiamo al suo riguardo è che milita nel gruppo degli Antidiluviani Apostati alleati a Lilith.

Adesso un po' di sana speculazione. Uno dei gruppi appartenenti al Tal'mahe'Ra si chiamava Erinyes, un culto tutto femminile (come Erinye stessa per quel che vale ogni discorso sul sesso di un Antidiluviano – corre anche l'obbligo di ricordare che una Sorellanza delle Erinni esiste nel Clan Assamita, e di come detta Sorellanza si rifaccia esplicitamente al culto delle Erinni, un culto esterno ai Figli di Haqim -), incaricato, tra l'altro, della protezione di Enoch. Portando avanti la speculazione, la caduta di Enoch potrebbe essere stata causata dal tradimento delle Erinyes della Vera Mano Nera, fedeli a Erinye, la quale avrebbe fatto cadere Enoch come mossa per liberarsi degli Aralu e dei loro servitori più pericolosi. Spingendosi oltre nella personale interpretazione degli eventi, non è impossibile supporre che Erinye fosse infiltrata tra gli Aralu stessi (sulla falsariga dello sfruttamento dell'Inconnu da parte degli Apostati; il fatto che in realtà il Tal'mahe'Ra fosse legato agli Apostati potrebbe spiegare perché Ravnos non li degnasse di considerazione nella battaglia della Settimana degli Incubi), magari al posto del misterioso 4° Aralu, che solo recentissimamente ha avuto un nome, Al-Mahri, o magari al posto della stessa Nergal (che si dice parlasse attraverso i sogni col Del'Roh della Setta: un modo efficace per dirigerla, direi).

Il tutto sarebbe facilitato dalla padronanza di ogni forma di Necromanzia di Erinye, che potrebbe avere influito sulla creazione dei Nagaraja, o almeno avere influito sul loro evolversi (ed è appurata la tendenza del Tal'mahe'Ra ad invischiarsi con infernalisti e necromanti).

Il fatto che la White Wolf abbia rivelato come Al-Mahri sia il nome del 4° Aralu potrebbe far dubitare del fatto che Erinye sia quell'Aralu, infiltrato nel Tal'mahe'Ra; si può però prefigurare, al minimo, una qualche commistione col solo culto delle Erinyes, fatto già di per sé notevole e portatore di grandi conseguenze, visto il ruolo di guardiani ed istruttori che le Erinyes avevano nella Setta.

Vista la caratterizzazione di Erinye, così irruente, l'accostamento a Nergal, mitologicamente il Re dell'Aralu, l'oltretomba sumero, potrebbe sembrare vacillante, ma l'attenzione per le anime morte incentrata sulla padronanza di Necromanzia mi fa pensare che sia invece possibile quell'accostamento, essendo poi Nergal del Tal'mahe'Ra una donna (per quanto conti nel contesto degli Antidiluviani il sesso degli stessi, lo ripeto).

Non riesco a risolvermi il dubbio tra Al-Mahri e Nergal, ma la commistione con Erinye mi convince sempre più, perché spiegherebbe come sia caduta Enoch, nonostante fossero presenti 4 Antidiluviani (visto quello che c'è voluto per distruggere Ravnos, le armate di Stigia non avrebbero avuto la forza per fare altrettanto, io credo). Sono più propenso a vedere Erinye in Al-Mahri, perché il 4° Aralu aveva una peculiarità: passando nei pressi della sua Camera ad Enoch, si percepiva come

una forza che osservava gli abitanti della cittadella; se fosse Erinye il 4° Aralu, la caduta di Enoch sarebbe più comprensibile, perché voluta dall'unico degli Aralu attivo.

Un'ipotesi affine a quella adesso trattata potrebbe mettere gli Aralu tra gli Apostati di Lilith e vedere Erinye come l'unica sopravvissuta alla battaglia con le armate di Stigia guidate dallo Smiling Lord (non tanto o non solo per la potenza di queste, ma anche per lo scoppio del 6° Maelstrom in occorrenza della battaglia; la padronanza della Necromanzia di Erinye ne avrebbe potuto assicurare o almeno facilitare la sopravvivenza).

**Mekhet:** che egli sia Antidiluviano del gruppo degli Apostati alleati a Lilith è l'unica informazione certa al suo riguardo, assieme alla menzione dei suoi millenari studi sulla Taumaturgia. Per un certo periodo il suo nome è stato associato all'Antidiluviano Tzimisce. L'associazione ha perso forza già ne *Il Libro dei Clan: Tzimisce*, per poi essere troncata in *Il Giusto è Sbagliato*, 2° scenario di *Gehenna*.

**Ikopabe:** anche lui è un Antidiluviano del gruppo degli Apostati alleati a Lilith. Dalla sua descrizione in *Il Giusto è Sbagliato* in *Gehenna* apprendiamo della possibilità che sia il progenitore degli *Akunanse*, una *legacy* di vampiri di *Kindred of the Ebony Kingdom*.

**Ilyes:** in teoria, il vero Antidiluviano Brujah, ora alleato a Lilith e membro degli Apostati.

Rimando alla descrizione dell'Antidiluviano Brujah per le informazioni su di lui.

Tratto qui il discorso sui True Brujah. Sempre in *Il Giusto è Sbagliato*, viene rivelato come i True Brujah non siano la sopravvissuta diretta discendenza di Ilyes, ma un gruppo di Brujah che, per motivi ignoti, ha riacquisito la disciplina che costituiva il vanto di Ilyes, Temporis, mentre Ilyes era fuori dal flusso temporale; questa strana occorrenza (sia che si tratti di un risveglio del potere di Ilyes nel sangue dei discendenti, sia che si tratti di una scoperta dell'antico potere di Ilyes da parte dei discendenti stessi – un po' com'è successo per la riscoperta di Valeren da parte dei Salubri Antitribu) ha portato i True Brujah a proclamarsi la vera discendenza di Ilyes; ciò ha fatto infuriare Ilyes, orgoglioso del suo avere obbedito all'editto di Caino sul divieto di abbracciare (con l'ovvia eccezione di Troilo), e quindi l'Antidiluviano conta i True Brujah tra i suoi nemici, perché affermano, con le loro parole, che egli abbia infranto più volte l'editto di Caino.

**Malakai:** ultimo Antidiluviano del gruppo degli Apostati alleati a Lilith. Dalla sua descrizione in *Il Giusto è Sbagliato* apprendiamo che è la sorella gemella di Malkav, che subì la maledizione alla follia inflitta da Caino a Malkav solo per il legame strettissimo che aveva Malkav stesso. La follia, che Malkav la aiutava a controllare, ha preso il sopravvento su di lei per la lontananza dal gemello, dovuta alla scelta di Malakai di schierarsi con Lilith ed alla sparizione di Malkav.

Speculazione personale: potrebbe essere l'operato di Phantasm, la disciplina di Malakai, ad aver distrutto il corpo di Malkav, come narrato in un passo "ic" de *Il Libro dei Clan: Malkavian?* Teoria azzardatissima, visto l'esiguità del materiale, ma che si inserirebbe in un ipotetico primo scambio di colpi tra gli Apostati e gli altri Antidiluviani.

Dopo gli Apostati, un altro interessante gruppo di Antidiluviani è composto dagli **Aralu**, i 4 esseri dormienti protetti dal Tal'mahe'Ra nell'eco spettrale della città di Enoch, che si trovava nelle Terre delle Ombre. Chiusi nella loro tomba, gli Aralu scomparvero dalla storia con la caduta della Enoch spettrale, sotto l'attacco delle armate di Stigia (la capitale dell'impero di Caronte).

Fondamentale, parlando degli Aralu, è *Dirty Secrets of the Black Hand*, oltre a *Il Manuale del Narratore*.

Caratteristica del Tal'mahe'Ra è la sua alleanza con gli Antidiluviani, da cui discende l'idea che gli Aralu protetti a Enoch siano Antidiluviani: la Vera Mano Nera non perderebbe tempo a proteggere esseri meno importanti (e la vetustà e la potenza della Setta fanno pensare che avrebbe potuto/dovuto scoprire se gli Aralu non fossero stati degli Antidiluviani). In *Dirty Secrets of the Black Hand* si vociferava che gli Aralu potessero essere gli Antidiluviani Ventruè, Nosferatu e

Toreador: la tesi non convince perché, da metaplot di Vampiri, Ventrue è presunto scomparso dai tempi della Seconda Città, Nosferatu e Toreador sono in lotta e quindi non è ipotizzabile un loro rifugio comune a Enoch.

Un'altra teoria, ardita ma non priva di fascino, vorrebbe gli Aralu come gli appartenenti alla Seconda Generazione (Enoch/Nergal, Irad/Loz e Zillah/Ninmug sono gli accostamenti che mi sento di fare, viste le descrizioni degli Aralu), più lo stesso Caino nel ruolo dell'Aralu sconosciuto (adesso nominato Al-Mahri).

Un'altra interpretazione degli Aralu noti li pone come 3 membri della Terza Generazione distinti dagli altri.

Perché accoppiare gli Aralu a Toreador, Nosferatu e Ventrue? Perché accoppiarli a Irad, Zillah e Enoch? Forse perché, per mancanza di migliore informazione, ciò che il Tal'mahe'Ra ha scoperto sugli Aralu li portava a quei nomi per associazione indiretta. Spiego. Toreador, nella sua identità di Ishtar, potrebbe essere progenie di Irad, Nosferatu lo è di Zillah, Ventrue lo è di Enoch: indicando di volta in volta Loz, Ninmug e Nergal coi tre membri noti della Terza Generazione o coi membri della Seconda Generazione il Tal'mahe'Ra poteva esprimere nient'altro che le somiglianze rilevate tra gli Aralu e questi noti personaggi, non facendo altro che alludere a Loz come a "fratello" di Toreador e progenie di Irad, a Nergal come a "fratello" di Ventrue e progenie di Enoch e a Ninmug come "fratello" di Nosferatu e progenie di Zillah. Nella classificazione del Tal'mahe'Ra, Toreador-Irad identificava le caratteristiche di Loz, Ventrue-Enoch quelle di Nergal, Nosferatu-Zillah quelle di Ninmug: una classificazione per accostamento, l'unica possibile per il Tal'mahe'Ra, fino a che gli Aralu stessi non avessero risolto il dubbio.

Corre l'obbligo di menzionare un fatto: nella scheda di Ambrogino Giovanni, apparsa in *Children of the Night*, si accenna a Tre Figure Luminose che furono viste librarsi sulle Terre delle Ombre per un interminabile momento prima che il 6° Maelstrom spazzasse le stesse lande spettrali; chi sono? E' ipotizzabile che siano 3 Aralu (con l'esclusione di quello che io accorpo a Erinye o che potrebbe essere Caino nell'ipotesi che vuole gli altri 3 Aralu come i membri della Seconda Generazione) che lasciano Enoch prima della sua totale distruzione. Io non lo so, anche perché la visione delle 3 Figure Luminose viene legata, da Ambrogino Giovanni, ai piani per l'Apoteosi di Cappadocius, e dunque le 3 Figure Luminose potrebbero non essere Antidiluviani, giacché Cappadocius mirava a ben altro; è credibile legarli alla caduta dei cancelli dell'Inferno, evento che costituisce l'inizio del gdr *Demon: the Fallen*, che parte proprio col 6° Maelstrom e la fuga dall'Inferno di alcuni Caduti (o meglio, volendo aggiungere speculazione a speculazione, dei "tre che non caddero mai" di *Days of Fire*); Caduti che potrebbero essere la prova dell'esistenza di esseri superiori da "assorbire" per superare la maledizione di Caino (Dio ed Elohim sono termini che, nell'Apoteosi di Cappadocius, potevano essere intercambiabili, giacché un filone di cultura cabalistica vede in Yahwé/Jehovah il primo tra gli Elohim, idea ripresa da *Revelations of the Dark Mother*). Il passo è "ic", e quindi le 3 Figure potrebbero essere qualsiasi cosa, ma la mia tesi penso sia prospettabile perché dà coerenza all'evento che ha lanciato, in pratica, gli eventi che sono sfociati nel Tempo del Giudizio (nota: Mike Lee, il developer di *Demon: the Fallen*, disse una volta che il gdr era pronto per il lancio nel 2000, e che fu rimandato, per modificarlo, al 2002; stando alla notizia, le Tre Figure Luminose potevano essere un richiamo al nascento gdr che avrebbe completato il vecchio Mondo di Tenebra – essendo *Orpheus* un esperimento nel vecchio Mondo di Tenebra, ma a sé stante -).

**Loz:** membro degli Aralu, compare nei sogni come un fiero guerriero.

**Ninmug:** dormiente che comunica le proprie profezie facendole apparire scritte col sangue nei libri della biblioteca dei True Brujah del Tal'mahe'Ra.

**Nergal:** descritta come una donna, impartisce idee per evitare la distruzione del mondo. Si crede che comunicasse periodicamente col Del'Roh, la massima guida del Tal'mahe'Ra. Rimando a quanto detto a proposito di Erinye, per una mia speculazione a riguardo.

**Al-Mahri:** il membro ignoto degli Aralu. Anche qui, rimando a quanto detto a proposito di Erinye per una mia speculazione sulla sua identità.

A questi vanno aggiunti La Plasmatrice, Namtaru, ed Arikel.

**La Plasmatrice:** membro della Terza Generazione che compare in *Gehenna*, nel 4° scenario, *La Prova del Fuoco di Dio*. Padrona di una disciplina che le permette di manipolare la materia, sembra abbia rispettato l'editto di Caino contro l'abbraccio. Di lei non si hanno notizie precedenti alla sua comparsa in *Gehenna*.

**Arikel:** rimando a quanto detto a proposito dell'Antidiluviano Treador.

**Namtaru:** rimando a quanto detto a proposito dell'Antidiluviano Lasombra.

Ricapitolando, con gli accostamenti proposti, questi sono i 23 appartenenti alla Terza Generazione che io individuo come raffigurati nelle 23 statue che adornano la Seconda Città:

- 1) Haqim,
- 2) Ashur,
- 3) Typhon,
- 4) Ennoia,
- 5) Namtaru,
- 6) Malkav,
- 7) Absimiliard,
- 8) Dracian,
- 9) Saulot,
- 10) Ishtar,
- 11) Arikel,
- 12) [il Più Antico],
- 13) Ventrù,
- 14) Lucian,
- 15) Erinye\*,
- 16) Mekhet,
- 17) Ikopabe,
- 18) Ilyes,
- 19) Malakai,
- 20) Loz,
- 21) Ninmug,
- 22) Nergal\*,
- 23) Al-Mahri\*
- 24) La Plasmatrice.

In questa scala, Arikel ed Ishtar sono tenuti separati perché, al momento della creazione delle statue della Seconda Città, erano 2 distinti appartenenti alla Terza Generazione, secondo la mia ricostruzione; ho segnato con un asterisco Erinye, Al-Mahri e Nergal per i dubbi espressi nel discorso su Erinye: accorpandola ad uno dei 2 Aralu che ho indicato, avremmo 23 nomi per 23 statue, come ci dice *Ombre Venefiche*, il 3° scenario di *Gehenna*.

Nella Seconda Città scompaiono, nella mia ricostruzione, Ilyes (che però riappare successivamente), Ishtar e Ventrù. Nel 1133 d.C. Primus Tremere commette Amaranto su Saulot; nel 1444 d.C. Augustus Giovanni commette diablerie su Cappadocius. Nel 1998/1999 l'armata dello Smiling Lord di Stigia distrugge Enoch, dando l'incipit al 6° Maelstrom, che sconfigge le Terre delle Ombre in

*Ends of Empire*, il libro conclusivo di *Wraith: the Oblivion*; a seguito del 5° Maelstrom, l'anima morta che fu Cappadocius impazzisce e diviene uno spettro. In *Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant* si ridesta Saulot e cadono i Tremere Antitribu (cronologicamente, siamo nel 1998, e forse prima per la ricomparsa di Saulot nel corpo di Tremere). Nel luglio 1999 accade la Settimana degli Incubi e viene distrutto Dracian/Ravnos.

Da questi eventi, deduco che gli appartenenti alla Terza Generazione nelle Ultime Notti sono:

- 1) Haqim
- 2) Troilo
- 3) Typhon
- 4) Ennoia
- 5) Augustus Giovanni
- 6) Namtaru
- 7) Malkav
- 8) Absimiliard
- 9) Saulot
- 10) Arikel
- 11) [il Più Antico]
- 12) Lucian
- 13) Erinye\*
- 14) Mekhet
- 15) Ikopabe
- 16) Ilyes
- 17) Malakai
- 18) La Plasmatrice.

Nella lista sono scomparsi i 4 Aralu, perché, con la caduta di Enoch, io credo nella dipartita di Loz, Ninmug e Nergal/Al-Mahri (o nella loro trascendenza); cancello assieme agli altri Aralu anche Nergal e Al-Mahri perché solo l'Aralu che non individuo come Erinye sarebbe morto; Erinye, ovviamente, appare in *Gehenna* tra gli Apostati, dove io credo potrebbe essere tornata dopo la caduta della Enoch spettrale.

**Carlo Alberto Agosti (con la collaborazione di Giacomo Oliviero Dovie e Davide Della Penna).**