



Sulla Morte e sul Ritorno dei Vampiri

Un vampiro è un non-morto.

Questo significa che la sua esistenza non è legata al corpo come quella di un umano, né alla vita come i vivi la intendono. Quando un vampiro subisce ferite che ucciderebbero qualunque mortale, non muore davvero. Il corpo cede, si spezza, smette di rispondere. Ma ciò che anima il vampiro - volontà, fame, memoria - non si estingue. Si ritrae.

In quel momento l'anima del vampiro vaga.

Non si tratta di un viaggio consapevole, né di un luogo che possa essere ricordato.

Nessun vampiro è mai stato in grado di descrivere con certezza dove vada, cosa veda o quanto tempo trascorra in questo stato. Il ritorno non porta con sé ricordi, solo una frattura. Ogni rinascita è accompagnata da oblio.

Quando un vampiro torna alla forma fisica, non ricorda gli ultimi istanti prima della caduta.

Spesso non ricorda neppure gli ultimi trenta minuti della propria esistenza.

Le immagini svaniscono, le voci si confondono, i volti si perdono come sogni al risveglio.

È il prezzo dell'eternità: sopravvivere, ma non sempre ricordare.

Il tempo necessario al ritorno varia. Dipende dalla potenza del vampiro, dalla violenza subita, dalla profondità della ferita inflitta all'anima stessa. Alcuni tornano rapidamente, altri restano assenti più a lungo, come se qualcosa li trattenesse oltre il velo.

Quanto al luogo... quello resta il vero mistero.

Molti vampiri si risvegliano nella propria bara, o nel luogo che hanno eletto a dimora.

Non perché vi siano tornati volontariamente, ma perché è lì che il corpo li reclama.

È lì che l'anima trova un appiglio per rientrare nel mondo materiale.

La Stanza delle Anime

Nel corso dei secoli, i Figli della Notte hanno imparato a forzare questo passaggio. Grazie ad antichi rituali sviluppati dal clan Animus, è possibile predisporre uno spazio che funga da soglia: la Stanza delle Anime. Un luogo che non appartiene pienamente al mondo materiale, né del tutto a quello delle ombre. La Stanza delle Anime non è un sogno.

Non è un'illusione. È una ferita controllata nella realtà.

Nessun essere legato esclusivamente al mondo materiale può entrarvi. Solo chi sta morendo può attraversarne la soglia. Qui l'anima non vaga senza direzione, ma viene trattenuta, osservata, talvolta interrogata.

Chi ritorna dalla Stanza delle Anime non sa dire cosa vi abbia incontrato. Alcuni parlano di presenze, altri di voci, altri ancora di silenzio assoluto. Nessuna testimonianza è affidabile. Nessuna coincide con un'altra. Eppure, qualcosa accade sempre. Un debito. Un segno. Un richiamo. La Stanza delle Anime non garantisce protezione né salvezza. Garantisce solo che il ritorno non sia mai neutro. E per questo, a Roma, nessuno entra in quel luogo a cuor leggero.

Sulla Distruzione Definitiva

Tra i Figli della Notte esiste una verità che pochi osano pronunciare ad alta voce: l'eternità può finire. Non si tratta della caduta del corpo, né dell'oblio temporaneo che segue una sconfitta. Quelle sono ferite. Pause. Ritiri forzati. La distruzione definitiva è altro. È la cancellazione dell'anima. La fine del ritorno. Un vampiro distrutto definitivamente non vaga. Non sogna. Non attende. Semplicemente, non c'è più. Le cronache notturne parlano di rituali antichi, di pratiche violente, di conoscenze proibite tramandate a mezza voce. Fuoco consacrato, simboli spezzati, sangue negato al sangue. Ma nessun metodo è mai stato davvero codificato, perché ogni distruzione definitiva è diversa. E perché chi la compie raramente sopravvive abbastanza a lungo da raccontarla. Ciò che è certo è che non basta la forza. Non basta l'odio. Non basta nemmeno la volontà. Per distruggere un vampiro per sempre è necessario colpire ciò che lo ancora al mondo: il ricordo, il nome, il legame. L'anima deve essere privata di ogni appiglio. Solo allora può essere dispersa, disintegrata, resa irrecoverabile. Per questo, a Roma, la distruzione definitiva è considerata il crimine supremo. Non perché sia crudele - la crudeltà è una moneta comune tra gli immortali - ma perché rompe il patto stesso dell'esistenza vampirica. Ogni vampiro accetta la notte sapendo che potrà cadere, ma confidando nel ritorno. Spezzare questa certezza significa dichiarare che nessuno è più al sicuro. Solo la Corte Velata possiede l'autorità di autorizzare una distruzione definitiva. Quando lo fa, non è mai per vendetta. È una sentenza. Un atto di preservazione dell'equilibrio. Una ferita inflitta per impedire un male più grande. Agire senza il consenso della Corte equivale a dichiararsi nemico di tutti. Non esiste giustificazione. Non esiste perdono. Non esiste ritorno. Chi distrugge un vampiro senza autorizzazione non elimina solo una vita eterna: crea un precedente. E a Roma, i precedenti sono più pericolosi delle guerre.

