

La Mente del Vampiro

Premessa

Per quanto il gioco di "La Masquerade Live" sia un gioco di orrore personale, e sia basato quindi su una voluta differenziazione delle personalità dei personaggi al fine di ottenere un contrasto il più possibile stridente e suggestivo, alcuni tratti psicologici dovrebbero essere comuni alla maggior parte dei personaggi, al fine di garantire un'adeguata rappresentazione dell'ambientazione e delle particolarità della stessa che la rendono unica ed attraente.

La Bestia

E' impossibile definire un Cainita senza parlare del suo rapporto con la Bestia, il profondo istinto che lo spinge a cacciare per nutrirsi e che perpetuamente porta continuamente il Cainita verso le azioni più egoistiche, vendicative e crudeli. E' una voce che sussurra di pestare il piede di quello che gli è appena passato davanti in tutta fretta e che urla di staccare la testa all'individuo che sta accusando il Cainita di non essere ben vestito.

La Bestia si fa sentire in ogni momento della notte di un Cainita. Al momento del Risveglio, lo costringe ad alzarsi e correre a nutrirsi. Durante ogni rapporto sociale, lo spinge a perseguire i suoi fini e i suoi piaceri, suggerendo orribili persecuzioni ai danni di chi si oppone al personaggio. All'alba, lo trascina fino a un rifugio sicuro, a prescindere dalla sua volontà lo fa piombare in un sonno profondo.

E' descrivibile come un istinto di conservazione estremizzato e profondamente malevolo, molto più radicato di qualsiasi istinto similare di un essere umano, e soprattutto insopprimibile. Inoltre, la Bestia si nutre della malvagità che essa stessa genera, diventando più forte man mano che i suoi oscuri suggerimenti vengono accettati dal personaggio.

Il personaggio si accorge della Bestia e dei suoi pericoli da subito, dalla prima notte, quando la fame per la prima volta chiama e oscuri suggerimenti si presentano alla sua mente, immediatamente la percepisce come qualcosa di alieno e spaventoso che in nessun modo vuole assecondare.

La Via dell'Umanità¹ è il metodo più diffuso per tenere a freno la Bestia. I Cainiti imparano presto, da soli o dal Sire, che sviluppando e praticando la virtù si riesce a comprendere quali pensieri sono suggerimenti della Bestia e quali sono invece propri. Il problema di fondo è che la Bestia, con l'andare del tempo, può sfruttare i momenti di debolezza, di dubbio o di frustrazione del Cainita per convincerlo che determinati atti di empietà sono in realtà atti di virtù. La Bestia inizia a sussurrare che uccidere quell'innocente sarebbe un atto di pietà, il male minore o che quel tale individuo è pericoloso per tutti e che non lascia al personaggio altra scelta... il cainita, se non ha uno spirito forte e pronto, se ne convince e agisce.

La sensazione di avere in sé un'insieme di impulsi, spesso illogici e spregiudicati, non significa però avere una conoscenza della Bestia che si porta in sé. Decenni di convivenza portano il singolo ad una propria concezione e flebile consapevolezza di ciò che ogni notte consuma i ricordi e la personalità di un vivente, ormai ridotti all'ombra di ciò che si era ma ai quali ci si aggrappa per non svanire nella tenebra della propria maledizione.

Il Vampiro, se da un lato impara le prime nozioni sulla Bestia dal Sire o dall'esperienza, dall'altro impiega molto tempo a discernere gli atteggiamenti ed i pensieri nei quali si annida. Il Cainita, infatti, conserva parte del suo modo umano di pensare e la vita nella tenebra è già in sé difficile da concepire, distinguere il nucleo della sua maledizione ancora di più.

Ad allontanare da una conoscenza della propria Bestia interiore vi può essere l'incapacità di coglierla, l'inconsapevole paura di non saperla affrontare o semplicemente essa, permeando profondamente il Vampiro, non si lascia trovare da chi ormai ha in pugno.

¹ Spesso si ritiene che i vampiri seguano una specifica Via, la quale non è altro che lo stereotipo di uno stile di vita. Tipicamente nella Camarilla i Cainiti seguono la Via dell'Umanità.

L'Hubris

Vivere per secoli senza subire l'oltraggio del tempo sul proprio corpo, anzi divenire sempre più forte, più astuto, più abile. Controllare orde di burattini umani senza che essi neppure sospettino di tale controllo. Essere inarrestabili nella furia, poter piegare con la violenza qualsiasi opposizione, armata e non, di un mortale o di gruppi anche numerosi di mortali.

Queste sono solo alcune delle cose incredibili che un Cainita può fare, senza neppure essere uno dei migliori in circolazione o sforzarsi in modo particolare. Ciò è sicuramente sufficiente perché esso cada in preda allo "Hubris", ovvero a un'arrogante e sprezzante convinzione di onnipotenza e invincibilità. I neonati e i ghouls spesso impiegano molto tempo a comprendere la futilità delle Discipline, che in ultimo non salvano dalla Bestia, non permettono di vedere la luce del sole o sfuggire alle altre maledizioni della non vita, e non liberano da una società cainita oppressiva e alienante. E' facile quindi per essi bearsi dei propri poteri e credere di aver fatto un ottimo affare nell'essere stati abbracciati... finché non scoprono di essere solo mezze calze e che i loro poteri non possono fare nulla per impedire un'eternità di schiavitù e dannazione. Ma l'arroganza è facile da alimentare per la Bestia, tale vizio è caratteristico del mondo dei vampiri. Si potrebbe probabilmente dire che l'arroganza è la prima causa di mortalità fra Cainiti: il che dimostra che i più vecchi sono anche i più paranoici e i meno portati a sottovalutare gli avversari, ovvero quelli che meno si sono fatti ingannare dalla propria presunta invincibilità.

Un cainita è quindi ben di rado un esempio di sincera umiltà. Anche quando la sfoggia, essa è in realtà la malcelata necessità di apparire umili, come l'Ancilla che si inchina all'Anziano.

Il Tempo

L'eternità è un periodo lungo, lungo, lungo. Un umano di ottant'anni spesso ha perso ogni interesse di seguire i mutamenti della moda, dello sport, della politica. L'esperienza rende spesso cinici e disincantati, e chi ha avuto molte esperienze può rischiare di cadere in un atteggiamento arrogante o malinconico, pensando di aver già visto e fatto tutto quello che valeva la pena vedere o fare.

Del resto, vivere alcuni anni da mortale, essere uccisi da una creatura che si pensava leggendaria, tornare in vita per via della magia della creatura non morta stessa, scoprire che il mondo mortale è interamente una bugia intessuta da altri vampiri, vivere per decenni prima e per secoli poi, nella più estesa, potente e spietata società segreta del mondo, da secoli impegnata in una lotta con altri mostri assetati di sangue e dai bizzarri poteri, è qualcosa che probabilmente rende chiunque piuttosto selettivo sulle cose che sono in grado di stupirlo o intimidirlo.

Una serata in Eliseo perde di fascino dopo che ne hai viste migliaia. Un vampiro con le zanne sguainate è noioso, per chi ha combattuto in tutte le guerre degli ultimi tre secoli. La musica pop non ha attrattive per chi amava chiacchierare di musica con Verdi e Puccini.

La Noia Immortale, o Afflotaxis, come la chiamano alcuni Fratelli molto vecchi ed istruiti, è qualcosa con cui tutti le Ancille e gli Anziani imparano a fare i conti. Le emozioni si sopiscono, e non c'è più nulla per cui valga la pena fare seri sforzi continuativi. Questo impedisce agli Anziani di aggiornarsi, di apprendere le nuove tecnologie, di reagire rapidamente agli eventi. La noia è forse il vero motore della Jyhad: i vampiri molto vecchi non hanno assolutamente niente di meglio da fare che organizzare un pericoloso ed eccitante gioco usando come pedine tutti i propri sottoposti, un gioco che li aiuti a rimanere all'erta e gli impedisca di perdersi, privi di scopo e di interessi, nel vuoto seguitare di inutili secoli, quando per la disperazione della noia sarà possibile per essi solo distruggersi o cadere in Torpore.

In misura minore ciò vale approssimativamente per tutti i Vampiri con più di cinquant'anni di non vita: tanto più un cainita è vecchio, meno è reattivo ed eccitabile. La tecnologia sarà sempre più qualcosa di inutilmente nuovo, da delegare a neonati e ghouls. Le occasioni di svago e divertimento sempre più rare, tutto sempre più grigio e noioso, e la necessità di svaghi più intensi sempre più impellente.

Chiaramente la maggior parte dei Cainiti non ha neanche mai sentito parlare di Jyhad, per quanto la sensazione di esser burattini di un'eterna lotta si faccia strada nel corso del tempo. La noia esistenziale che permea le notti del Vampiro non degenera, però, in atteggiamenti lesionisti come per gli umani che possono essere spinti all'apatia o alla distruzione di se stessi come nel suicidio, fuga di una vita senza stimoli. Il Cainita, infatti, ospita la Bestia in sé e con essa convive, anche se in larga misura inconsapevole e poco padrone di essa. Tale cancro di istintiva malvagità si oppone all'autodistruzione e all'autolesionismo, piuttosto sfoga il malessere del Vampiro sugli umani e sui Fratelli oppure sfrutta la debolezza morale come breccia nell'animo e demolire l'umanità residua del Crinita.

La Società

I Cainiti non possono sopravvivere senza una legge e una struttura che sostenga e protegga il loro particolarissimo modo di vivere. Cosa succede se degli umani scoprono la loro esistenza? Cosa succede se un cainita entra in Frenesia e ammazza altri Fratelli? Queste e altre domande sono state poste nel corso dei secoli, e solo a partire dal XV° secolo una risposta si è affermata stabilmente: la Camarilla.

La Camarilla altro non è che una società, del tutto nascosta agli occhi dei mortali, che come ogni altra mira principalmente a portare avanti gli obiettivi dei suoi soci più influenti: e in questo caso, l'obiettivo primario di tutti gli Anziani (i "soci di maggioranza" della Camarilla) è la sopravvivenza.

Ecco quindi che le convenzioni sociali della Setta impediscono ogni atto pubblico volto allo scatenamento della Bestia, perché la Bestia è una cosa che gli Anziani faticano a tenere sopita, e continue sollecitazioni li esporrebbero a eccessivi pericoli. Gli Anziani hanno potere superiore a qualsiasi Neonato, per permettere loro di distruggere qualsiasi quantità di questi grazie alla sola pressione politica, senza dover sprecare preziose risorse fisiche o mentali. Le leggi sacre, le Tradizioni, mettono ogni potere, legislativo, esecutivo e giudiziario nelle mani degli Anziani, solo le briciole finiscono nelle mani di Ancille e Neonati.

I neonati che vengono creati da Cainiti della Camarilla vengono ben istruiti nelle sottigliezze della vita da Eliseo fin da subito, altrimenti le loro mancanze si ripercuoterebbero su chi li ha Abbracciati; il ciclo viene quindi perpetuato.

Purtroppo le rigide regole volte a garantire il comfort degli Anziani producono per lo più frustrazione dei cainiti più giovani, che vivono in modo estremamente conflittuale un metodo di governo di tipo feudale utilizzato però nell'epoca moderna, virtualmente democratica e garantista.

Non è un caso l'esplosione del numero di Anarchici, ribelli alla disciplina della Camarilla e all'indottrinamento del Sabbat cercano solamente una libertà di espressione che le Sette negano loro.

Queste componenti contribuiscono a creare il Vampiro Camarilla, una creatura che, di base, è talmente assuefatta all'inganno e al complotto da ritenerli naturali forme di espressione e trattativa, che per non pensare alla propria terribile maledizione si inventa futili obiettivi o crudeli passatempi. Nella Camarilla, tutti si aspettano che tutti gli altri mentano, specialmente quando danno ad intendere di agire con la totale sincerità e disinteresse. Nessuno fa niente per niente, perché un domani anche un Favore Comune ti può salvare la vita o qualcosa di importante e rinunciarci per nulla è semplicemente stupido. E' possibile che un Fratello dica la verità o aiuti qualcuno solamente quando gli conviene materialmente, quando il farlo gli allevia un senso di colpa generato dalla sua residua coscienza, o quando i rimanenti valori di quando erano in vita prendono miracolosamente il sopravvento. Nessuno fa "confidenze fra amici", perché sa per certo che gli "amici" venderanno al miglior offerente ogni notizia su di sé che egli fornirà. Le confidenze sono quindi rare e sono notizie di scarsa rilevanza o sfoghi di frustrazione mal controllata. La Bestia e la competizione politica fanno semplicemente sì che il Fratello non possa fraternizzare con un altro Fratello con una ragionevole speranza di non essere pugnalato alla schiena appena l'occasione sia ghiotta e l'impunità assicurata.

Ora sapete tutto quello che vi serve: siate malevoli e spietati, e divertitevi al prossimo Masquerade Live. Che la luce del sole non brilli mai sulla vostra scheda PG!

Written By Diego Martelli
Addenda By Mauro Faccin