

Guida all'interpretazione di personaggi di Requiem (GIPR) - versione 101009
di Antonio Ferraro

Il concept: abbigliamento, trucco e atteggiamento

Il concept è il tipo di personaggio che interpreti: un motociclista punk? un affarista mafioso? un edonista eccentrico? di concept ve ne sono tanti quant'è ampia la tua immaginazione. Molto probabilmente, ci sarà una forte correlazione fra alcune categorie di concept e il clan e la congrega che avrai scelto di interpretare. Ad esempio sarebbe strano che il tuo concept fosse quello di un fanatico religioso se il tuo personaggio facesse parte dell'Invictus, e sarebbe similmente improbabile che tu fossi uno spietato casanova se il tuo personaggio fosse un gangrel. Insomma, alcune combinazioni di clan e congrega meglio si adattano a certi tipi di concept...anche se non è detto ovviamente. Ecco alcuni esempi indicativi...INDICATIVI: non significa che se vuoi fare quel concept devi scegliere quella combinazione congrega-clan o che quella combinazione corrisponda SOLO a quel concept...

	Daeva	Gangrel	Mekhet	Nosferatu	Ventruë
Circolo della Madre Oscura	Capo di un culto	Sciamano metropolitano	Veggente	Cultista fanatico	Unificatore delle sette
Invictus	Gestore di un club	Militare	Ambasciatore	Carceriere	Aristocratico
Lancea Sanctum	Predicatore	Crociato	Illuminato	Inquisitore	Teologo
Movimento Carthiano	Leader carismatico	Bombarolo	Consigliere	Ricettatore	Filosofo sociale
Ordo Dracul	Pop-star	Guerrigliero	Ricercatore estoerico	Scienziato pazzo	Capo massone
Non allineati	Individualista narcisista	Nomade brutale	Cospiratore manipolatore	Eccentrico solitario	Nobile Autarchico

L'abbigliamento deve essere appropriato al concept del tuo personaggio: un avvocato Invictus andrà in giro in giacca e cravatta; un predicatore santificato sarà vestito come uno straccione. Puoi poi arricchire il tuo vestito con gadget che rendano ancora più palese alcuni aspetti del background, del clan e della congrega: un anello eredità della tua famiglia umana; un simbolo comune della tua coterie; un tatuaggio che ti è stato impresso al momento dell'abbraccio. Comunque tu voglia abbigliarti, il vestito del tuo personaggio lo costruirai col tempo, non preoccuparti di averne subito uno perfetto. Col tempo vedrai che e ne farai anche più di uno, con materiali che già possiedi e con roba che comprerai.

Il trucco è molto importante. I Daeva sono più belli (fondotinta, cipria, correttore, tatuaggi e ornamenti), i Nosferatu più alieni (marcescenza, cicatrici, pustole), i Gangrel più selvaggi (sangue, sporcizia). In alternativa al trucco puoi usare una maschera appropriata.

L'optimum per tutti comunque, è una sbiancata di cerone, canini e lenti a contatto esotiche.

Eguale importante per una corretta interpretazione è però *l'atteggiamento* del tuo personaggio. tu non sei il tuo personaggio, quindi non puoi interpretarlo usando espressioni verbali e muovendoti come se fosse te stesso. Devi calarti nei suoi panni: un biker anarchico sarà rude, volgare, menefreghista; un mekhet manipolatore sarà servile, sorriderà, dirà sempre di sì a tutti. Comportati coerentemente col concept del tuo personaggio!

Vizio e virtù

Un grande suggerimento su come devi interpretare il tuo personaggio è costituito dalla combinazione di vizio e virtù. Un personaggio iroso tenderà ad alterarsi facilmente se contraddetto, uno invidioso parlerà male e lancerà occhiate cattive a coloro che sono più potenti di lui; un personaggio dotato di prudenza tenderà a non compiere gesti avventati davanti a tutti, uno che sposa una fede, tenderà ad essere sicuro di sé e non rifuggerà i confronti verbali.

La bestia

I vampiri non sono uomini. Essi sono metà uomini e metà bestie. L'elemento bestiale viene fuori in particolari momenti (vedi dopo, la frenesia) ma, tendenzialmente, è sempre presente nell'esistenza di un vampiro.

Come faccio a giocarmi la bestia?

Cosa farebbe un predatore al tuo posto se tutti attorno a lui fossero predatori? Rispondi a questa domanda e comportati di conseguenza.

Se sei solo in una città straniera, cercherai il prima possibile qualcuno che ti protegga, qualcuno di simile a te, per clan o congrega.

Se sei il padrone di casa, se sei forte di tanti membri del tuo gruppo, tenderai a ridicolizzare gli elementi solitari e far loro pagare caro, in termini psicologici, l'eventuale protezione che vorrai estendere nei loro confronti.

Come regola di base, ricorda che, se non sei il leader del tuo gruppo, starai sempre nelle retrovie, a meno che il tuo gruppo sia il più forte (più numeroso o padrone di casa), in tal caso arriverai ad osare anche spingerti lontano dal tuo branco.

Inoltre, se non hai mai visto un vampiro, non tenderai solo a stringergli la mano, ma magari lo guarderai fisso negli occhi o magari lo annuserai: devi sempre immaginare di essere un animale e non solo un uomo.

La frenesia (fame, umiliazioni, terrore)

In talune circostanze, i vampiri non possono fare a meno di lasciar prendere il sopravvento alla propria bestia interiore. Questo accade in alcune specifiche situazioni.

Se sei affamato, o vedi un mortale pronto per essere mangiato, o vedi una grande quantità di sangue all'improvviso, il tuo istinto naturale fortissimo sarà quello di cibarti il prima possibile dalla fonte più accessibile in quel momento. Laddove tu fossi costretto a non cedere alla bestia in questi casi, scatteresti nervosamente grugnando, non vedendo l'ora di poter soddisfare la tua voglia.

Se vieni umiliato pubblicamente, se qualcuno ti offende in maniera palese e difficilmente argomentabile da parte tua, la bestia può prendere il sopravvento. Quando ciò avviene, puoi agire in vari modi: puoi bloccarti, come un animale che punta la preda, e squadrare il tuo nemico emettendo

versi acuti; puoi avvicinarti minacciosamente ruggendogli contro per spaventarlo; puoi assalirlo violentemente.

Se qualcuno ti grugnisce contro, ti minaccia, ti ferisce, o se sei sottoposto a stimoli quali fuoco e luce solare, se ti senti circondato come un gatto al muro, la reazione del tuo personaggio potrebbe essere una *fuga incontrollata*. Nulla ostacolerà il tuo cammino: il tuo unico obiettivo sarà di scappare. Prima della fuga, potresti provare a mostrare i denti per intimorire i tuoi avversari e avere una più agevole via di uscita.

Il clan

Daeva: passionale, al centro dell'attenzione, parla ad alta voce e teatralmente. Sono il più figo, sono il più figo, tu vuoi scoparmi lo so, ma non so se a me va, a me piace più sapere che pendi dalle mie labbra e sei disposto a tutto per me.

Gangrel: di poche parole, preferisce elementi paraverbali come grugniti. Sono la bestia, non starmi col fiato sul collo, oppure te lo stacco.

Mekhet: servizievole, silenzioso, preferisce stare in disparte e lontano dalla luce. Sono l'oscurità, la menzogna, ciò che sta dietro alle apparenze: conosco ogni segreto e manipolo il mondo che mi circonda grazie alle informazioni e alle pedine che muovo come un giocatore di scacchi.

Nosferatu: volgare, inopportuno, mostruoso. Io sono il male, non lo nascondo, e tu ne hai paura, lo sento, e ne godo. Guardati allo specchio: la tua ipocrisia nasconde peccati ben peggiori della mia lurida franchezza.

Ventrue: distaccato, freddo, impersonale. Io sono il re di questa società dannata. Il potere deve essere gestito per evitare di sprofondare nel caos, e chi meglio di me può farlo?

L'etichetta

Ma i vampiri non sono solo bestie. La componente sociale è ben radicata nella quotidianità dei dannati. È opportuno trattare con rispetto gli anziani, coloro che sono titolati al comando (principi, vescovi, ecc...) o che rappresentano altri dannati (capi famiglie, clan, congreghe): presentarsi è fondamentale perché significa riconoscere chi comanda e mettersi a disposizione. Evitare di salutare qualcuno significa esplicitamente di essere un nemico.

La politica

Niente è come sembra. Per giungere ai propri scopi, i vampiri usano tutti i sotterfugi possibili. Le informazioni sono fondamentali. Fare favori agli altri è importantissimo per poter essere considerati utili e quindi "degni di sopravvivere". L'ipocrisia di fondo è quella di darsi delle regole solo per avere una parvenza di gerarchia, considerando che la vera legge è quella del più forte ed è solo il più forte quello che interpreta le leggi come gli pare.

Il dominio, l'oro e l'argento

Ciò che è più caro ad un dannato è la possibilità di sopravvivere. Essa è strettamente dipendente dal tipo di vita che un dannato può sostenere: essere un senzatetto non è come essere proprietario di una multinazionale. Vivere in un box non è come godersi il panorama della città da una suite presidenziale in centro.

Per una logica della sopravvivenza i vampiri vogliono poter disporre più degli altri di oro e argento: cioè di sangue e di risorse materiali: vogliono occupare i quartieri più sicuri e densi di vene della città, vogliono investire il proprio denaro in uomini efficienti e agiatezze.

I, II, III e IV Stato...e società contemporanea

In Italia, Invictus e Lancea Sanctum comandano, questo è un dato di fatto. Queste due congreghe rivali, riescono talvolta ad unirsi ipocritamente sotto l'attribuzione del potere temporale all'Invictus e quello spirituale alla Lancea Sanctum. Privilegi e onori spettano quindi quasi sempre a queste congreghe.

Il terzo stato è costituito dalle congreghe costituitesi solo da un paio di secoli: la setta dell'ordo Dracul, il movimento politico riformista dei carthiani, il sincretismo new age del circolo della madre oscura.

Infine, vi sono gli indipendenti, che non hanno protezione alcuna se non quella di se stessi. Nei rapporti fra dannati, l'appartenenza al corrispondente stato è influente. Un invictus tratterà un santificato come un degno rivale e un membro del III stato come un suddito che deve meritarsi fiducia...e uno del IV come un pezzente tollerato solo per qualche serio motivo.

Alcuni argomenti di conversazione (anche quando non hai proprio niente da fare stasera)

a titolo esemplificativo...

esiste un unico fondatore della nostra razza o cinque fondatori?

Longino è esistito davvero?

Dracula è esistito davvero?

siamo esseri naturali o sovranaturali? la nostra dannazione è divina o naturale?

dobbiamo aggiornare le tradizioni ?

che rapporto avere con gli umani?

quale potrebbe essere la nostra società perfetta?

quanto sono forti gli umani nell'età contemporanea?