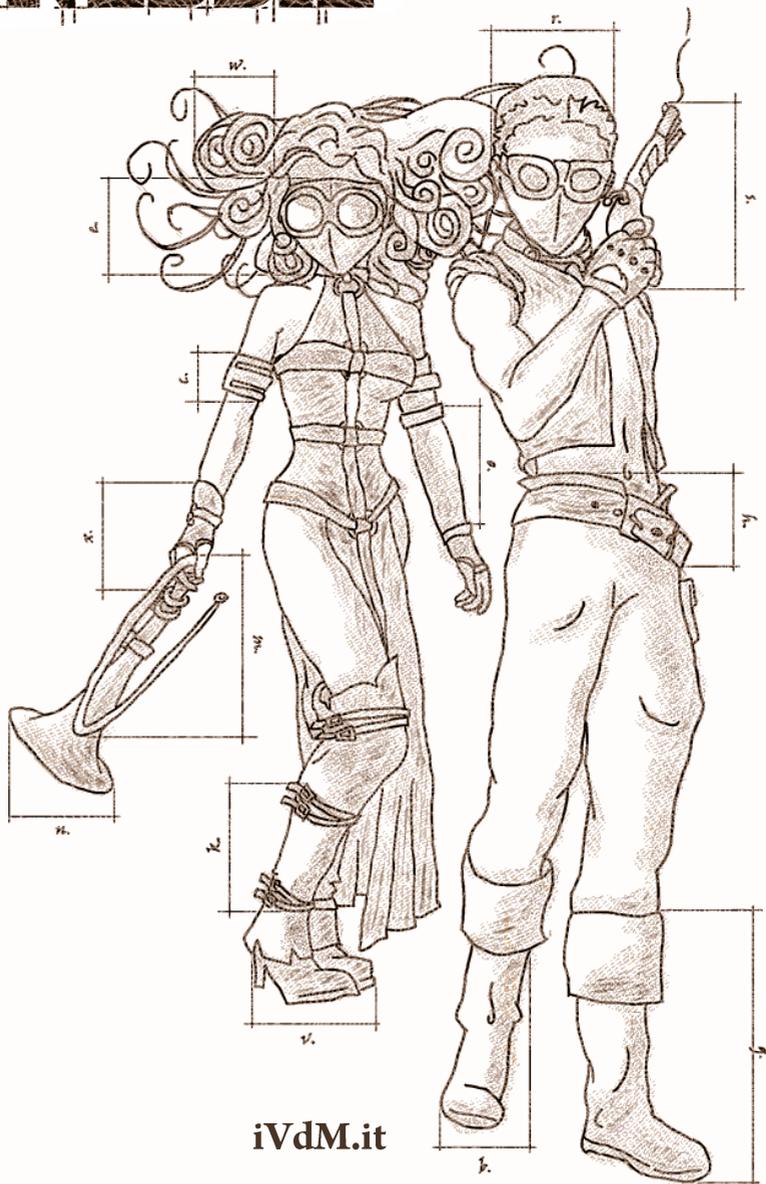
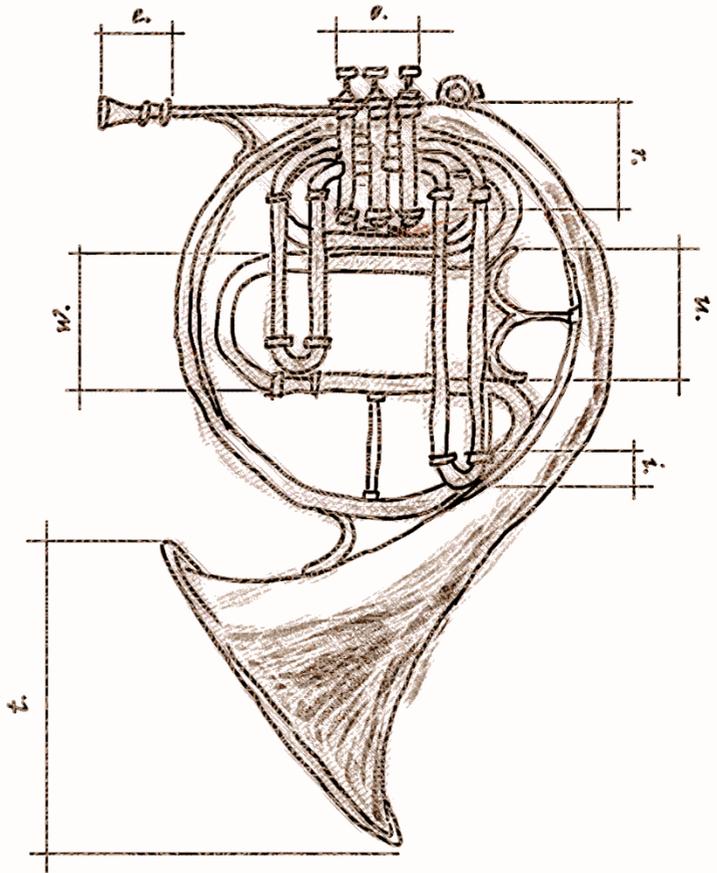


# IL POPOLO DELLE NEBBIE



iVdM.it



Giugno 2014

MODULO NIHIL IL POPOLO DELLE NEBBIE by iVdM is licensed under the Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia License.

To view a copy of this license visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/>  
Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://ivdm.it>

Testo e Revisione: Elisabetta Felaco. Grafica di Nazareno Palange.

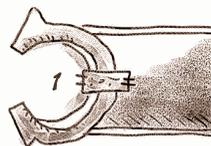
## IL P⊕P⊕L⊕ DELLE NEBBIE

I Nihil sono un popolo misterioso, probabilmente molto antico, di cui gli abitanti delle Terre di Confine avevano da secoli perso memoria. Cercando bene fra i testi polverosi delle biblioteche meglio fornite, forse si poteva trovare qualche riferimento vago agli Uomini Grigi che abitano le Nebbie, ma fino a qualche anno fa uno studioso pronto a considerare come plausibili quelle storie sarebbe stato preso per matto. Solo dopo l'Anno della Marea, quando alcune delle terre perdute alle Nebbie sono divenute di nuovo accessibili, si sono trovate le prime prove concrete della loro esistenza, e pare ci sia stato addirittura qualche contatto.

Questa è una breve descrizione del Popolo delle Nebbie, nuova razza giocabile nell'ambientazione le Oscure Lande dell'Hurmetal. (Dettagli tecnici saranno chiariti nell'ultima sezione dedicata al regolamento).

## UN P⊕' DI S†⊕RIA

Una creatura del Popolo non parla di cosa c'era prima, perché prima il Popolo non era ancora uno, non era ancora se stesso. Ci sono ricordi sospesi nell'Anlaihe, immagini di grandi città piene di vita, rilucenti d'oro, pulsanti di magia. Poi sono arrivate le Nebbie e con esse la corruzione e la morte. Le creature del Popolo si sono unite, hanno creato il Legame e hanno imparato a vivere dove nessun essere vivente potrebbe vivere. Pochi sono stati i contatti con gli abitanti delle Alterh'tahal, le Terre Esterne, che chiamano loro stessi Uomini. Queste creature, per un Nihil, sono molto tristi e pericolose: per loro è inevitabile cadere preda della corruzione e andare a riempire le schiere dei non morti. Si ha comunque memoria di poche eccezioni, uomini abbastanza forti da affrontare le Nebbie senza cedere, in grado di visitare le dimore del Popolo. Di recente inoltre, dopo le grandi maree, ci sono nuovi luoghi accessibili agli uomini e il Popolo ha deciso di incaricare alcuni esploratori di avventurarsi fuori dalle Nebbie e prendere contatto.



### IL LEGAME: UN'UNICA MENTE

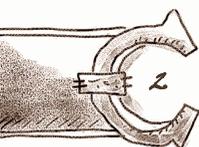
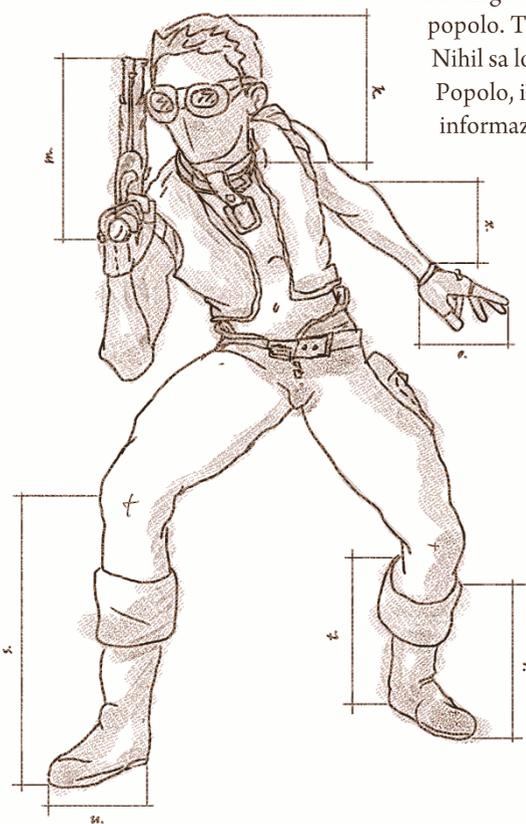
I Nihil sono un unico Popolo: non possono leggere l'uno nei pensieri dell'altro ma comunque posseggono una sorta di empatia collettiva da loro chiamata ANLAIHE (= Legame). Essi sostengono che sia questo il motivo per cui le Nebbie non riescono a trovare punti deboli nella mente di un

Nihil, perché non devono combattere con la forza di volontà

del singolo ma con quella di un intero popolo. Teoricamente quello che un Nihil sa lo sanno tutti gli appartenenti al Popolo, in pratica accedere alle informazioni di questa “coscienza

collettiva” richiede esercizio e concentrazione, quindi i giovani e inesperti o coloro che hanno dedicato la propria vita ad un altro tipo di addestramento non hanno la stessa quantità di conoscenze di un saggio che ha passato anni a imparare come entrare in sintonia con il Popolo.

**I Nihil non parlano dell'esistenza del Legame con estranei al Popolo** a meno che questi non si siano meritati molta fiducia. Tutta la loro organizzazione politica e sociale è influenzata dalla presenza del Legame.

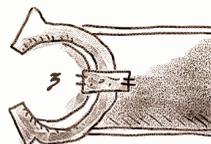


## ⊕RGANIZZAZI⊕NE P⊕LI+ICA E S⊕CIALE

I Nihil sono un popolo stanziale. Esistono tre grandi città Nihil (ARCHÉNIHIL è la più vicina al Confine, le altre sono QUADRANIHIL, la più grande e popolosa, e VENTRISNIHIL, molto piccola, ma importante per le sue miniere di zolfo). Ogni città è circondata da alte mura, per tenere lontano I non morti. Quattro volte all'anno viene organizzato un incontro in un posto sicuro per fare scambi e prendere decisioni comuni di varia natura, e per compiere cerimonie necessarie a rafforzare il Legame. Queste sono le uniche occasioni in cui gli stranieri possono incontrare i capi della società Nihil; questi raduni si tengono ogni volta in luoghi diversi, in zone dove in quel momento il pericolo dei non morti dovrebbe essere minimo. **E' vietato rivelare a non appartenenti al Popolo l'ubicazione delle città.**

All'interno delle città Nihil ci sono campi e allevamenti, ma comunque quello che riescono a produrre è scarso e piuttosto monotono (tutte le verdure sanno di cavolo e la carne di pollo): i Nihil hanno bisogno di poco cibo e non sono abituati ai sapori forti. La vegetazione è comunque scarsa, e non ci sono alberi. Anche gli animali allevati sono in generale di piccola taglia. Per questo i Nihil usano poco il cuoio e il legno, prediligendo pietra e metalli, che sono molto abili nel lavorare. Inoltre hanno una fiorente tradizione alchemica, e da secoli conoscono i segreti della polvere da sparo e delle armi da fuoco. Probabilmente a causa del luogo in cui vivono, i Nihil hanno una carnagione grigiastrea, e tendono a vestirsi di colori blandi, prevalentemente grigio, ma anche nero, marrone e azzurro chiari, che permettono loro di confondersi col paesaggio delle loro terre. Non sono molto abituati al sole, e la luce di una giornata estiva nelle Terre di Confine potrebbe crear loro parecchi problemi; sono però in grado di creare rudimentali occhiali protettivi, con lenti scure.

Il Legame ha spinto il Popolo a sviluppare una società dove diritti e doveri sono condivisi da tutti, a seconda delle proprie capacità personali. I bambini hanno genitori solo nel momento del concepimento, ma poi non esiste il concetto di padre e madre e vengono cresciuti dalla collettività tutta, al fine di evitare favoritismi e faide familiari.

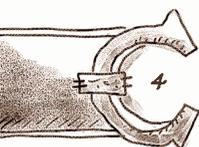


## I VICOLI DI MALASTRANA

Sempre a causa del Legame la politica è abbastanza semplice: ogni gruppo ha un rappresentante, ma solo per motivi organizzativi (VALAH'NIL= voce del popolo) e il rappresentante è scelto di comune accordo. Poi naturalmente nella società ci sono arti e mestieri, guerrieri e sapienti come da tutte le parti, solo

che ognuno fa davvero quello per cui è portato. I Nihil non sono religiosi. L'unica cosa che hanno che può a un esterno sembrare simile a una religione è il Legame e i sacerdoti sono coloro che insegnano a coltivare le capacità empatiche. I

sacerdoti non lasciano mai la protezione delle città, e in generale, più profonda è la connessione con il Legame, più difficile è per un Nihil allontanarsi dagli altri. Per questo gli esploratori vengono scelti fra gli individui con capacità empatiche limitate. **Il crimine peggiore per un Nihil è cercare di sciogliere il Legame.** Nessun Nihil commette crimini contro altri Nihil e un appartenente al Popolo rimarrebbe basito sapendo che nelle città degli uomini ci sono omicidi e aggressioni. Le uniche e severissime leggi dei Nihil sono quelle che puniscono, praticamente sempre con la morte, chi cerca di scindere il Legame e, in maniera minore, chi rivela i segreti del Popolo agli stranieri.



## I N⊕MI DEI NIHIL

Nihil hanno nomi propri semplici e brevi, senza distinzione fra maschile e femminile. Al nome proprio segue poi un appellativo che indica la funzione sociale a cui, nelle occasioni più importanti, si aggiunge la città d'origine.

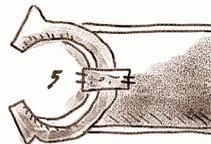
Quindi per esempio: Lia'Ifex Archénihil, si chiama Lia, è un artigiano e viene dalla città di Archénil. Normalmente si presenterà come Lia'Ifex, utilizzando il nome completo solo nelle cerimonie ufficiali.

Ecco una lista degli appellativi più comuni:

- + **ITER** = viaggiatore/esploratore
- + **MIL** = guerriero
- + **IFEX** = artigiano
- + **TAHAL** = agricoltore
- + **ANLAR** = sapiente

## UN P⊕' DI V⊕CAB⊕LARI⊕

- + **TAHAL'NIHIL**: come i Nihil si riferiscono a se stessi, spesso abbreviato in Nihil. **HURMEH'TAHAL**: terra delle Nebbie
- + **HURMEH'NIHIL**: non morti
- + **ALTERH' TAHAL**: Terre di Confine. (Letteralmente significa "Terra Esterna").
- + **NIHIL**: popolo
- + **TAHAL**: terra
- + **LIMEN**: confine
- + **HURMEH'**: nebbie
- + **ALTERH'**: fuori, esterno
- + **ARCHÉ**: roccia
- + **DENDRAE**: verde
- + **HELEVÀH'**: altezza
- + **LUS**: luce
- + **ANLAIHE**: legame



# I VICOLI DI MALASTRANA

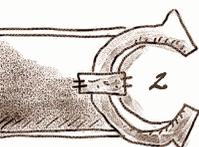
## L'ALFABETO ⊕ NIHIL

A	⌈	J	⌈	S	⌈
B	⌈	K	⌈	T	⌈
C	⌈	L	⌈	U	⌈
D	⌈	M	⌈	V	⌈
E	⌈	N	⌈	W	⌈
F	⌈	O	⌈	X	⌈
G	⌈	P	⌈	Y	⌈
H	⌈	Q	⌈	Z	⌈
I	⌈	R	⌈		

**Maiusc** ⌈  
**Minusc** †

• †  
 , †  
 : †  
 ; †

1	†	6	†
2	†	7	†
3	†	8	†
4	†	9	†
5	†	0	†



## N⊕+E E T⊕P⊕N⊕M⊕STICA

+ Coloro che vengono scelti come esploratori conoscono perfettamente la lingua degli uomini delle Terre di Confine, anche se possono avere dei problemi ad afferrare concetti estranei a chi è cresciuto nelle Nebbie.

+ Anche se i Nihil sanno che gli abitanti delle Terre di Confine chiamano se stessi Uomini, spesso si riferiscono a loro come Hurmeh'nihil: ogni persona che non appartiene al Popolo è destinato a cadere preda della nebbia, gli umani sono solo in una fase transitoria prima di diventare non morti.

**HURMEH' TAHAL** : Tahal = "terra" e Hurmeh = "nebbia", quindi letteralmente "Terra della Nebbia".

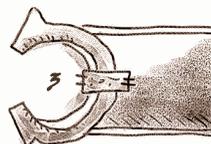
**ARCHENIHIL** : "Roccia del Popolo" (Arché=Roccia e Nihil=Popolo) è la città Nihil più vicina al confine, da cui arrivano la maggior parte degli esploratori.

**HURMEH' LIMEN** : "Confine della Nebbia", è il passaggio tra le Terre di Confine e l'Hurmetal. Gli altri nomi riportano tutti tra parentesi il nome corrispettivo dato dagli uomini.

**ALTERH' TAHAL** (Terre di Confine) : letteralmente "Terra Esterna".

**PRIMA LUSNIHIL** (Beringer) : Lusnihil sta per "Luce del Popolo" ed è semplicemente la prima città degli uomini incontrata dagli esploratori del Popolo, per questo l'appellativo di Prima.

(**Sohar**) : gli Hurmeh' Nihil non hanno templi per cui nella mappa il tempio di Sohar rimane con il semplice nome datogli dagli uomini.



## I VICOLI DI MALAISTRANA

(**Quarmal**) : similmente i Nihil non hanno laghi o corsi d'acqua nelle loro terre, ma solo pozzi, quindi anche qui rimane il nome originale.

**LUSDENDRAE** (Foresta di Luce) : letteralmente "Luce Verde". I Nihil non hanno alberi quindi non hanno termini indicare boschi e foreste nella loro lingua.

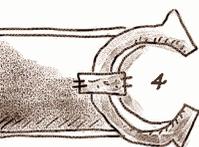
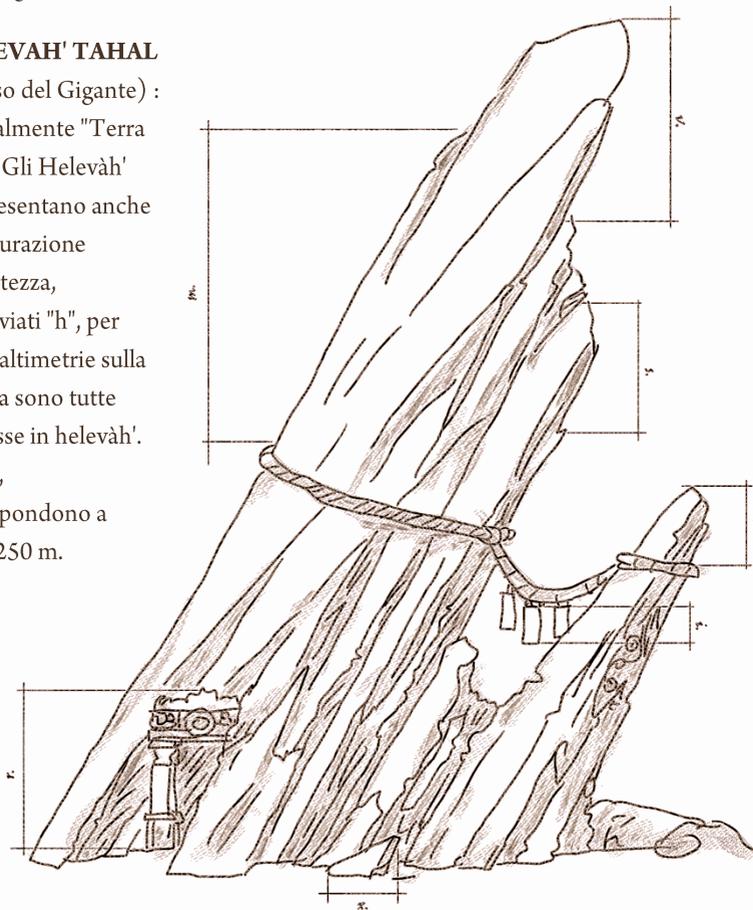
### **HELEVAH' TAHAL**

(Dorso del Gigante) :

letteralmente "Terra Alta". Gli Helevàh' rappresentano anche la misurazione dell'altezza,

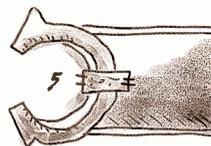
abbreviati "h", per cui le altimetrie sulla mappa sono tutte espresse in helevàh'.

100 h, corrispondono a circa 250 m.



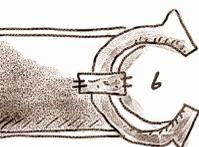
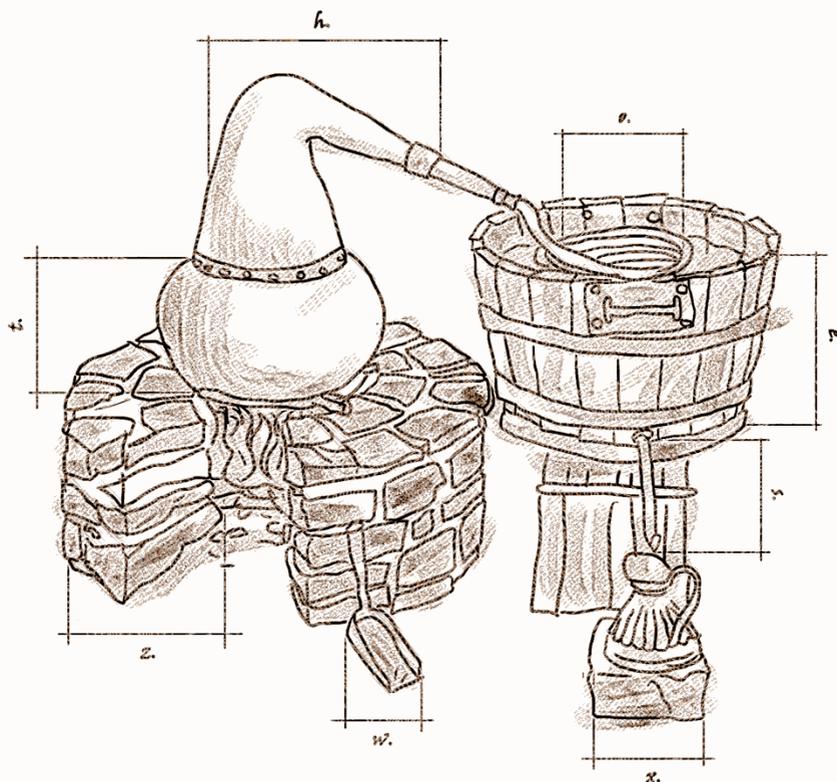
## SUPPLEMENTO AL REGOLAMENTO

- + Un Nihil non è influenzato dalle Nebbie, quindi non è soggetto agli effetti della corruzione; se attaccato da non morti subisce gli attacchi fisici ma non ritorna una volta morto.
- + Se un Nihil deve apprendere una nuova abilità di conoscenza ha bisogno delle stesse tempistiche di un giocatore umano ma non ha bisogno di avere con sé un maestro.
- + Se un Nihil si trova lontano dal resto del Popolo ne viene debilitato nello spirito. Interpretazione: nelle Nebbie, o nelle loro vicinanze, un Nihil è coraggioso e sicuro di sé, sente tutto il Popolo al suo fianco; lontano dalle Nebbie è insicuro, titubante, svogliato.
- + I Nihil non possono avere via della fede, per loro è possibile lanciare solo incantesimi arcani.
- + Un personaggio Nihil che abbia la competenza Alchimia, è in grado di preparare anche Polvere da sparo che ai fini della lavorazione e compravendita conta come una pozione non comune (vedi manuale Arti e Mestieri). Nota: è una formula sconosciuta nelle Terre di Confine e conservata gelosamente dagli alchimisti del Popolo.
- + Un personaggio Nihil che abbia la competenza Usare armi da tiro, può usare armi da fuoco. Se hai intenzione di usare armi da fuoco con il tuo personaggio concorda coi master questa abilità secondo quanto indicato nel regolamento. Ricorda che le armi da fuoco non esistono nelle Terre di Confine, solo i Nihil ne conoscono i segreti.

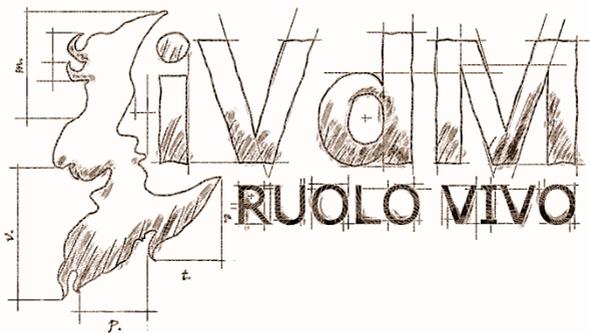


## I VICOLI DI MALASTRANA

+ Incoraggiamo i giocatori a procurarsi il costume più appropriato possibile: giocare un Nihil è divertente e porta molti vantaggi, ma richiede un po' più di impegno nella preparazione. Requisiti minimi sono il cerone grigio che copra tutte le zone del corpo con pelle scoperta, abiti dai colori blandi (preferibilmente grigi) e, nel caso si giochi nella bella stagione, qualcosa per proteggere gli occhi dal sole.







## CHI SIAMO?

Siamo un gruppo di persone che ha deciso di esprimere le proprie idee attraverso il gioco di ruolo dal vivo, di sperimentare nuove forme e nuovi modi di giocare e di far conoscere queste idee e questi nuovi modi a chiunque. Il nostro scopo è quello di divertire, di divertirvi e con il divertimento narrare le nostre storie e far partecipare altre persone alle nostre “scoperte”.

## COSA FACCIAMO?

L'associazione i Vicoli di Malastrana, più nota con l'acronimo iVdM, organizza giochi di ruolo dal vivo prevalentemente nell'entroterra abruzzese. Oltre a classici eventi Fantasy con ambientazione Hurmetal si occupa anche di live storici e sperimentali.

**Per saperne di più IVDM.IT  
sul Web o su Facebook**

