

Ambientazione Nihil

Di Andrea Giaretta e Manuel Asnicar

Sommario:

<u><i>Sommario:</i></u>	<u>2</u>
<u><i>Nihil: la città perfetta</i></u>	<u>3</u>
<u><i>La città</i></u>	<u>4</u>
<u>Descrizione geografica:</u>	<u>5</u>
<u>Sistema organizzativo:</u>	<u>5</u>
<u>Panoramica della città:</u>	<u>6</u>
<u><i>La società vampirica di Nihil, I Custodi</i></u>	<u>7</u>
<u>Regole per la sopravvivenza dei vampiri a Nihil:</u>	<u>7</u>
<u>Le cariche principali:</u>	<u>8</u>
<u><i>Atmosfere e idee per il live:</i></u>	<u>9</u>

Nihil: la città perfetta.

Proclama della società perfetta..

Una struttura perfetta tra individui è subordinata al rispetto di un ordine gerarchico. Si distinguono coloro che possono guidare le masse. Come il pastore guida le pecore nel loro cammino, così i fratelli conducano i mortali.

Ivan Claus, Conestabile di Nihil .

Nihil è una città dalle mille sfaccettature, nata dal nulla e priva di una vera e propria storia. I suoi abitanti hanno da sempre la sensazione che la loro vita sia tutta concentrata solo al suo interno; sono nati nella città, sono cresciuti e maturati tra le sue strade e nelle sue scuole. Tutti loro muoiono a Nihil e qualche eletto conosce anche una nuova vita, nel sangue dei Fratelli.

Certo può sconcertare a primo acchito che nessuno all'interno della cittadina intenda allontanarsi da essa. Non è logico che alcune delle persone che vivono strette in questo grigio e decadente conglomerato urbano vogliano conoscere cose nuove, provare esperienze diverse? Certo che sì...ma non esiste nulla all'infuori di Nihil. Questo posto è sulla terra l'unica parvenza di vita. All'esterno non importa cosa accade, nessuno si pone troppe domande su cosa succede fuori. I pochi che se le fanno dimenticano in breve tempo le poche risposte che trovano.

I vampiri della città sono per lo più convinti che in questo luogo (e *solo* in questo luogo) si possa costruire una società nuova, nata dalle ceneri degli ideali decaduti di sette dimenticate. Questa nuova alba per i Fratelli vede ancora gli umani soggiogati ai figli di Caino i quali però sono liberi e consapevoli del proprio essere. Essi possono riunirsi strutturarsi in un ordine dettato dal rispetto reciproco e dalla volontà comune di guidare i viventi verso un'era di prosperità.

La sensazione dei Fratelli che esistono a Nihil è quella di essere molto vicini gli uni agli altri. Cercano il potere personale e il proprio benessere, seguono leggi che reputano giuste, vivono in modo lascivo la loro non-vita stringendo il giogo sugli ignari mortali.

Un vampiro di Nihil si pone delle domande vaghe, passa anni senza rendersi conto con esattezza di cosa sta facendo, si avvicina ad altri vampiri per affinità che non comprende pienamente, lascia che la propria coscienza si addormenti e agisce in modo quasi automatico.

Arriva però un momento dove tutte le comodità di una città completamente soggiogata non bastano più ai figli del sangue. Un Cainita si alza una notte nel suo rifugio e decide che qualcosa non va; si rende conto che i misteri che lo circondano lo stanno lentamente portando alla pazzia. Deve quindi trovarsi con i Fratelli, tutti i Fratelli, trovare il proprio posto. Sicuramente non si porrà domande delle quali sa già la risposta.

Ogni società ha i suoi tabù e le sue usanze: nessuno chiederà mai cosa c'è al di là delle foreste che circondano la città, la risposta si conosce già.

Questa città non è nuova per voi, vi sembra di essere qui da sempre. Avete faticato molti anni per accaparrarvi quello che avete, il vostro rifugio, le vostre influenze. Vi siete distinti in un gruppo di fratelli. Ora ci sono delle questioni da risolvere; la città deve avere un ordine più alto. È arrivato per tutti il momento di acquisire lustro.

Invito alla prima riunione plenaria dei Cainiti di Nihil

La città.

La nebbia avvolge le strade semideserte mentre cammini lungo la riva del fiume, i muri di mattoni e le crepe che li percorrono ti indicano la via verso il municipio, un edificio maestoso, sormontato da un gigantesco orologio, il cui ticchettare incessante scandisce inesorabile lo scorrere del tempo nell'intera città di Nihil. Non dovresti uscire, sai di essere controllato, ma sono settimane che non riesci più a dormire, dopo quello che è successo. E c'è una sola persona in grado di aiutarti. Prosegui lungo la tua strada, oltre la piazza del mercato (quanti ricordi felici in questa piazza...tutti falsi...) per arrivare fino al quartiere di Reberthstad. La ronda... questo ti farà perdere un po' di tempo. Ma sai che non si fermeranno qui a lungo: qui la gente viene per avere l'illusione della trasgressione, e non sarebbe conveniente proibirglielo... ma se ti trovassero fuori da qui sarebbero guai seri. Affretti il passo e superi velocemente le barche ferme al molo, sul fiume Sentron, da cui la città è tagliata in due parti perfettamente identiche, con precisione geometrica. Ti ha sempre affascinato il suo corso...anche se non riuscivi a spiegarti alcune cose... ma ora tutto torna, e, soprattutto, sei arrivato a destinazione.

Kahleb ti accoglie a braccia aperte nel vicolo puzzolente che fa da anticamera alla sua fumeria. Nuvole di vapore vi circondano, avvolgendo i bidoni della spazzatura con una luce bluastra, data dai lampioni a bordo strada, e facendo sembrare questo luogo qualcosa di ancor più marcio e malsano. Solo a lui tu hai confidato il tuo segreto, per assurdo solo il gestore di una fumeria d'oppio non autorizzata dal Governatore della Città ti ha dato abbastanza fiducia per metterlo a parte della tremenda verità che hai iniziato a sospettare...

Ieri gli hai solo accennato qualcosa, ma stasera gli dirai tutto. Ti è sembrato abbastanza interessato alla faccenda, per fortuna... avevi una paura folle che facesse come gli altri ed iniziasse a riderti in faccia dandoti del pazzo. Oh, ma non sei pazzo. No, no, tu sei sicuro di quello che hai visto... e le cose in questa città cambieranno radicalmente dopo che la faccenda verrà a galla. Il tuo amico ti aiuterà. Questa notte il locale è vuoto, l'ha fatto a posta per permettervi di parlare da soli.

Vi sedete su uno dei divanetti rivestiti di pelle rossa, mentre lui prepara una pipa ciascuno, per poter parlare più liberamente, dice. Nel frattempo i tuoi pensieri sono agitati, gli eventi si susseguono furiosi, cerchi il modo migliore per esporli a qualcun altro. Sembra assurdo, ma non hai ancora pensato esattamente a come dire le cose che ti tieni dentro. L'imbarazzo ti fa parlare in maniera impacciata per il primo minuto, ma in seguito l'amicizia e la fiducia di Kahleb e l'effetto della droga ti sciogliono la lingua ed inizi a parlare, parlare... come in un sogno inizi a rivivere quei momenti: il sospetto di essere controllato ti assilla nuovamente, assieme a quell'incessante batticuore (che ti ha perseguitato in questi mesi, permettendoti però di arrivare a questo punto). La sorpresa nello scoprire che avevi ragione, e la curiosità irrefrenabile che ti ha spinto ad indagare ulteriormente... ed infine il terrore del verificare quanto la faccenda fosse radicata in tutta la società...

Più prosegui nel discorso e più le cose iniziano a farsi confuse, appannate... non te ne rendi nemmeno conto, fino a quando un ultimo sprazzo di conoscenza si fa strada fra le allucinazioni provocate dal veleno che ti è stato somministrato, e capisci. Capisci quanto sei stato ingenuo, e comprendi quanto facile sia stato per colui che hai conosciuto come Kahleb trovarti, allettarti con qualche zuccherino e minare la tua credibilità diffondendo fra i tuoi conoscenti la voce che fossi un drogato visionario, istigandoti poi a frequentare sempre di più la sua fumeria...

Riesci a carpire ancora poche parole, prima di sentire la vita scivolare via dal tuo corpo, fragile ed indifeso, gli occhi vitrei e sognanti ancora aperti verso una realtà appena scoperta, e che già è stato costretto ad abbandonare...

"...non ti preoccupare Jerek, mi prenderò io cura di te. Il Governatore ha in serbo per te qualcosa di Grande...abbi fiducia...abbi fiducia...abbi fiducia..."

Le avventure nella città di Nihil si svolgono nel periodo che va dal 1900 al 1910. La città è in pieno sviluppo industriale e l'ambiente circostante dà segni di cedere progressivamente alla sconosciuta mano umana. Alcuni dettagli si scostano dalla rappresentazione storica del tempo. Girando per le strade si possono per esempio notare auto decisamente moderne accostate a carrozze e biciclette. Le forze dell'ordine dispongono di armi da fuoco automatiche che possono assomigliare ad armi regolari degli eserciti moderni. Questi particolari sono sicuramente notati dalle menti acute ma la maggior parte delle persone si interroga su come riuscire ad ottenere questi oggetti piuttosto che su come questi oggetti siano arrivati a Nihil. La gente per le strade è schiva e per la maggior parte pensa a sé stessa e alle proprie tasche. Ovunque si incontrano persone che inneggiano alla grandiosità della città venerandola quasi come una divinità pagana.

Il sistema sociale è allo sfacelo; mendicanti si ammazzano per un pezzo di pane.

I generi di prima necessità vengono razionati dal governo ai cittadini in possesso di appositi documenti di credito che spesso però vanno ad arricchire i potenti perché rubati per la strada alle comuni persone. Persone senza scrupoli sfruttano il proprio denaro per costringere comuni cittadini a servirli e a compiere per loro reati.

Descrizione geografica:

La città di *Nihil* è un gigantesco conglomerato urbano circondato da piantagioni e allevamenti. Il fiume *Sentron* taglia in due metà la città. Al centro vi è un'isola che ospita il centro di controllo etico.

A nord-ovest il quartiere espressivo dove teatri e artisti di strada intrattengono i cittadini nei momenti liberi. A sud-est il quartiere amministrativo e quello artigianale, dove i cittadini possono procurarsi tutti i generi di prima necessità. Nella piazza principale si svolge il mercato e vi si può trovare il municipio.

Lo svago notturno in città si può trovare nel quartiere a luci rosse e nei bassifondi che offrono sesso e oppio a pagamento; questi luoghi si trovano a nord-est.

L'intero perimetro della città è costituito da fabbriche, le principali produzioni sono: Tessile, industria alimentare a nord, metallurgica e conciaria a sud.

Un treno a vapore corre lungo il perimetro della città tra la zona residenziale e la zona industriale.

A sud-ovest il fiume scende impetuoso da un dirupo e in parte viene convogliato ad una centrale elettrica e al depuratore.

A nord-est il fiume sfocia in un lago artificiale dove vi sono allevamenti ittici, oltre il lago una diga e una centrale idroelettrica.

Oltre le piantagioni a nord e oltre gli allevamenti a sud, delle fitte foreste recintano la città.

Sistema organizzativo:

Il sistema organizzativo della città di *Nihil* si basa principalmente sul controllo etico, da questi edifici partono le direttive rivolte a tutti i cittadini. Il Controllo etico può comandare direttamente la polizia, l'informazione, l'istruzione e l'amministrazione comunale. Nulla di preciso si conosce su questo luogo, a pochissimi è concesso l'accesso e tutti gli ingressi all'isola sono rigidamente controllati. La manifestazione più terribile della morsa del controllo Etico sulla città è rappresentata dall'Agenzia per la Salvaguardia Etica (A.S.E.), i cui agenti sono conosciuti anche come

Moralizzatori. Questo organo ha poteri praticamente illimitati e i suoi reali obiettivi sono oscuri alla quasi totalità della popolazione. Quando la A.S.E. decide di risolvere un problema può disporre di tutte le forze dell'ordine a suo piacimento. Una volta etichettato un possibile colpevole, l'A.S.E. decide del suo destino come meglio crede. Pochi sanno cosa succede alle persone prelevate dall'A.S.E. ma nessuno a Nihil (sia esso vampiro o mortale) intende finire nelle loro grinfie.

Panoramica della città:

Dalla riva del fiume, comodamente seduti sulle panchine del parco, si gode di una vista meravigliosa: l'acqua splendente del fiume illumina con il suo riflesso argenteo la brulicante piazza del mercato a sud e le ricche botteghe degli artisti a nord. In lontananza si può scorgere l'isola da dove partono gli ordini del Centro di Controllo Etico (CCE), avvolta in una densa macchia di vegetazione lussureggiante, al centro della quale spiccano tre enormi ed imponenti edifici. Sembra quasi che da lassù possano dominare il mondo intero, tanta è la loro grandezza.

Seguendo il corso del fiume e buttando l'occhio in lontananza, verso sud, si riesce a scorgere solo il fumo nero delle fabbriche metallurgiche al lavoro, sospeso sopra a centinaia di palazzine elaboratamente decorate, una volta variegata da colori sgargianti, ormai anneriti dal nero calare della fuliggine sulle loro pareti. Il corso del Sentron conduce infine al limite estremo di Nihil, dove le imbarcazioni dei pescatori attendono pazientemente i loro conducenti, cullate dalle dolci onde che l'acqua forma nel molo, subito dopo l'impianto di depurazione dei fluidi, ad est. Più in là il bacino di pesca fornisce cibo fresco a tutti i cittadini, risorsa inesauribile perché rigidamente controllata dal CCE, a tutela della Comunità.

Le notti a Nihil sono allietate da numerosi svaghi. A diletto dei nobilotti della zona Nord vi sono numerosi teatri e sale da degustazione di vini e liquori, ma molti di questi non disdegnano affatto una visita al quartiere a luci rosse, dove le insegne luminose illuminano artificialmente un intricarsi di vie e vicoli pregni di sensualità e vizio senza pudore e pregiudizi. Parallelamente, dall'altro lato del fiume, chi desidera qualche ora di estraniamento dalla stremante routine quotidiana si può addentrare in un quartiere tanto malfamato quanto pericoloso, alla ricerca affannosa di una fumata di oppio o di un bicchiere di assenzio. È inutile nascondere come capita spesso che alcuni degli avventori di tali locali non facciano ritorno alle loro case...

Le attrazioni diurne non sono tuttavia da meno di quelle attive durante la notte. Numerosissimi sono i bar ed i locali dove è possibile sorseggiare un bicchiere o mangiare un buon pasto fuori casa, magari ascoltando della buona musica suonata da artisti vestiti e truccati in maniera ineccepibile.

Per gli amanti dell'azione poi vi sono lo Stadio, sede di competizioni ed eventi sportivi, nonché degli allenamenti atti a preparare i partecipanti, e l'Arena, ove i più forti si sfidano in lotte avvincenti, che alcuni definirebbero addirittura cruenta. Resta il fatto che questi eventi sono molto apprezzati, dando essi modo di sfogare gli istinti più reconditi, di dimostrare a tutti la propria prestanza. Qui, ogni anno, si svolgono delle competizioni con in palio cospicui premi in denaro per i vincitori.

La società vampirica di Nihil, I Custodi.

Riflessioni personali.

Cosa dire di questa nostra esistenza? Alla fine questa città non è molto diversa dalle altre. I fratelli cercano di arraffare il più possibile, frenetici come topi di una nave che sta affondando. Forse qui il mio ruolo è meglio definito. Ha più senso quello che sono? Solo di una cosa sono sicuro, Nihil è l'unico posto dove potrei stare e dove credo di sopravvivere. Ecco, forse qui si trova la maggiore libertà. È una parola che molte volte riempie la bocca degli appartenenti ad altre sette. Sia chiaro, come ovunque, ci sono guerre di potere, regole e punizioni. Al di fuori di questo tutti possono aggredire un altro e questo lascia la nostra rabbia sfogarsi ogni tanto. Basta non andarci troppo pesanti. La questione umani è ancora molto interessante, alcuni settori secondari sono privi di controllo. Inoltre sono sempre di più le persone che alzano la cresta, vogliono dettare le regole. Le forze dell'ordine non faticano a sedare le piccole rivolte ma tutto quello spreco di sangue fa piangere il cuore. E' incredibile come questa città abbia mille sfaccettature da esplorare. Non credo che ci sia altro luogo nella quale potrei stare.

Filippo Aurelio Ricordi, Toreador di Nowere.

Come si diceva la società di Nihil si è data delle regole, cose che tutti condividono e rispettano a prescindere dalle proprie inclinazioni. La società dei *Custodi*, nella conoscenza comune, è nata e progettata per proteggere la città tutta e la perfezione che essa rappresenta. Nella non-vita dei Fratelli di Nihil non sono presenti alcun tipo di restrizioni morali, eccezion fatta per le regole spiegate in seguito. Ognuno di essi è libero di aggregarsi ad altri per formare dei gruppi di qualsivoglia tipo, come può scegliere di vivere in solitudine. Queste congregazioni di Fratelli sono chiamate comunemente *Famiglie*. Un qualsiasi abitante di Nihil non è avvezzo a cambiamenti e non sente la necessità di cercare il nuovo. Si può dire che sia abituato (o *dipendente*, che dir si voglia) alla monotonia, tant'è che finora non si sono mai verificati problemi tra i Fratelli relativi a ricerche di maggior potere o di un più ampio territorio. Ognuno vive nel suo spazio cercando al meglio di *proteggere* e *preservare* la città, sentendosi gratificato per il fatto stesso di essere stato utile ancora una volta al buon vivere comune.

Tutti i vampiri a Nihil riconoscono queste leggi e queste convenzioni, delle quali non c'è una trascrizione, ma che ognuno, nel suo essere più intimo, conosce e tende a rispettare.

Regole per la sopravvivenza dei vampiri a Nihil:

- 1) Non rivelarsi agli umani, per evitare che sappiano della minaccia. In caso di violazioni *si è tenuti* a risolverle.
- 2) Non si può *uccidere* più di un umano al mese a testa. È gradito non ucciderli affatto.
- 3) Non si può avere più di un figlio e di un ghoul a testa. Eventuali eccessi sono estremamente sgraditi.
- 4) Non è di buon costume avere troppi rapporti con le vacche.
- 5) È dovere comune mantenere ordine nella società umana. È onorevole impegnarsi per risolvere gli eventuali problemi legati all'ordine della stessa.

Le regole della città sono viste più come direttive o consigli che come vere e proprie leggi. Anche in questa setta esistono delle cariche che si prefiggono il compito di mantenere l'ordine e dirimere le questioni tra i Fratelli.

Le cariche principali:

Il Conestabile: il conestabile è una carica onoraria, non elettiva, e viene data al vampiro che da più tempo risiede a Nihil. Il Conestabile ha il compito di indirizzare i vampiri della città nel rispetto delle regole morali. Non ha poteri decisionali forti ma la sua parola non viene mai messa in discussione. Solitamente tutto ciò che viene detto dal Conestabile viene dato per vero e sensato. Non si rammenta altro conestabile diverso da quello attuale; per molti figli del sangue questa figura è quasi leggendaria.

Il Giudice: questa è una carica elettiva, approvata dal Conestabile, che ha il compito di districare le questioni pesanti tra fratelli. Il Giudice interviene solitamente quando si accusa un altro vampiro di aver violato le regole morali che contraddistinguono la società di Nihil. In questi casi il giudice si consulta con i Testimoni e decide la colpevolezza e la punizione da assegnare. Solitamente la pena non porta alla morte del colpevole. Si assume che un Giudice sia sempre imparziale, sospetti di collusioni o vizi di procedura possono portare alla sentenza di morte per il Giudice. Fino ad ora Nihil non ha mai avuto bisogno di questa figura e, sebbene prevista nella setta, nessuno ricopre il ruolo.

I Testimoni: i Testimoni sono gli aiutanti del giudice, essi hanno il compito di informarsi su eventuali diatribe da risolvere e raccogliere prove e testimonianze sufficienti a stabilire un colpevole. Si assume che un Testimone sia sempre imparziale, sospetti di collusioni o vizi di procedura possono portare alla sentenza di morte per il Testimone. Mentire ad un Giudice o ad un Testimone è considerato un atto fortemente destabilizzante per la società. Attualmente a Nihil nessuno ricopre la carica di Testimone.

I Senatori: ogni gruppo di fratelli ha il diritto di eleggere al suo interno un senatore, questi rispondono alla società delle azioni del loro gruppo. Il consiglio dei Senatori elegge (in pubblica votazione) il Giudice e i Testimoni.

Nessun vampiro può possedere più di una carica per volta.

Il giudice ha il dovere di prendere una decisione entro un'ora dal momento in cui il fatto gli è stato comunicato, onde evitare la corruzione delle prove o inutili prolungamenti delle dispute.

Il colpevole è sempre uno solo. Quindi in caso un reato sia commesso da più persone, a subirne gli effetti il più colpevole fra tutti.

Una volta presa una decisione, questa non è più discutibile. Reiterare accuse di colpevolezza nei confronti di chi è già stato assolto comporta punizioni anche gravi.

Atmosfere e idee per il live:

Quella notte eravamo in quattro: io, Selec, Timis ed Astelot. I miei compagni.

La vita a Nihil non ci aveva riservato un posto d'onore, ma contavamo di cambiare le cose. La riva del fiume, come sempre avvolta dalle dense spire di una nebbia tanto densa da non sembrare reale, era un ottimo posto per parlare indisturbati del nostro obiettivo, una sorta di setta di umani che si andava formando da qualche mese. Il nostro intento era di sgominarla, così da ottenere un riconoscimento, per aver fatto sparire un elemento potenzialmente destabilizzante per l'ordine comune delle cose.

Ci mettemmo in movimento, e raggiungemmo in poco tempo la baracca che fungeva da ritrovo per il gruppo di umani, nella parte esterna della zona malavitosa. Sentimmo delle voci al suo interno, comprendendo che non eravamo riusciti ad arrivare prima di loro, ma questo non cambiava di molto i piani. Facemmo dunque irruzione e, per tutta risposta, quelli cercarono di fuggire, tutti tranne uno.

Io ed Astelot ci avvicinammo lentamente a lui, mentre i suoi amici morivano per mano di Timis e Selec. Il pazzo iniziò a parlare, fra i tremiti ed i singhiozzi cercò di convincerci che esistesse un posto, fuori da Nihil, da dove si poteva uscire, andare verso altre città.

Astelot rimase attonito, forse incredulo davanti a tanta follia (del resto, cosa poteva esserci all'infuori di questa città? Non vi erano mai state prove di altri luoghi abitabili!).

Quando il vecchio pazzo iniziò a sostenere di aver visto dei mezzi uscire dal nulla, in corrispondenza dei Monti Invalicabili, posi fine alla sua inutile esistenza, e mi girai verso i miei compagni, scoprendo che Astelot se n'era andato.

Iniziai a correre, uscii dalla baracca, lo rincorsi fino alle porte della città, e lo buttai a terra, urlandogli di tornare in sé. Lui non ne volle sapere, era (per qualche assurda ragione) convinto che il vecchio dicesse il vero. Provai a convincerlo, a fargli riscoprire la Verità, ma venni colpito e caddi a terra. Quando mi ripresi era già sparito fuori dalla mia linea di vista, inghiottito dalla titanica coltre di nebbia riversa sui campi esterni.

Da quella notte nessuno di noi lo rivide più.

Note interpretative:

I personaggi che interpreterete nella città di Nihil non hanno ricordi precisi sul proprio passato, alcuni di loro sono quasi sicuramente appartenuti a qualche altra forma di società vampirica, ma ne conservano una vaga e frammentaria memoria. In ogni caso tutti quanti ricordano di essere nati e vissuti nella città. Nessun altro luogo viene ricordato, nessuna data è riportata con precisione, né negli scritti, né nella memoria. I vampiri di Nihil sono inoltre tendenzialmente restii a concepire l'idea di dare la morte ultima ad un Fratello.