

Sine Requie



unrequie.net

Ruse & Poison


Il Giudizio

SERPENTARIUM

GAMES

Sine Requie

IL GIUDIZIO

Scritto e sviluppato da:
Matteo Cortini e Leonardo Moretti

Dall'idea di:
Leonardo Moretti Matteo Cortini Francesco Casto

Copertina di Ursula Equizzi

Illustrazioni interne di:
Ursula Equizzi
Michele Benevento
Alberto Bontempi

Grafica ed impaginazione:
Sergio Giovannini

Art director:
Sergio Giovannini

Edito da Rose & Poison



Questo gioco tratta argomenti che possono risultare offensivi o angoscianti per certuni. Di conseguenza consigliamo la lettura di questo prodotto a persone immature o troppo sensibili.

Sine Requie è basato su un mondo immaginario, che prende spunto dal nostro ma segue una strada differente dopo un'ipotetico risveglio dei morti nel 1944. Assieme ai Morti si avrà il risveglio di alcuni tra i più sinistri regimi dittatoriali della storia d'Europa.

All'interno di questo gioco troverete espliciti riferimenti ad alcune tra le più buie forme di autorità della nostra cultura, dalle SS all'Inquisizione. Anche se trasformate dalla nostra fantasia molte ideologie e molti deliri di defunte dittature possono ritrovarsi in quest'opera. Non è da noi concepibile nient'altro che la condanna di questi ideali e diffidiamo chiunque dall'emulazione di ciò che è riportato in questo volume.

Il tema del risveglio dei Morti e la presenza di mostruosità puramente immaginifiche ci ha costretti, in alcuni punti, ad utilizzare un linguaggio crudo e violento, inadatto a persone particolarmente sensibili.

Ricordiamo infine che questo è un gioco e tutto ciò che contiene deve essere preso come tale.

Matteo Cortini

In "Sine Requie" si possono trovare riferimenti ad ideologie politiche estremiste e a visioni intolleranti e violente della religione. Ricordiamo ancora che noi, come autori del gioco, non supportiamo nessun tipo di ideologia né politica né religiosa e rispettiamo qualsiasi tipo di culto e visione politica, purché le idee da essi proposte non siano in alcun modo contrarie alle leggi dello Stato e ai principi fondamentali di rispetto e tolleranza reciproca. La violenza contenuta in questo volume è solo immaginaria. Ripetiamo ancora che chiunque si senta offeso in qualsiasi modo dal contenuto di questo gioco è pregato di NON ACQUISTARLO. "Sine Requie" è un Gioco di Orrore e tratta quindi di argomenti macabri e violenti, ci scusiamo quindi con chiunque possa sentirsi leso, ma non è nostra intenzione recare offesa a nessuno o essere autori di qualsiasi tipo di propaganda.

QUESTO E' SOLO UN GIOCO!

Leonardo Moretti

SE CREDETE CHE IL GIOCO DI RUOLO ROVINI LA PSICHE DEI GIOVANI POTETE BENISSIMO PENSARE CHE IL MONOPOLI SIA ALLA BASE DEI PROBLEMI DELL'ECONOMIA ODIERNA, CHE IL CLUEDO SIA UN GENERATORE DI SPIETATI KILLER (SENZA PRONUNCIARCI SUL RUOLO NEFASTO DEL RISIKO).

NESSUNA DELLE IDEOLOGIE QUI PRESENTATE PUO' SERIAMENTE ESSERE PRESA IN CONSIDERAZIONE DA UNA PERSONA INTELLIGENTE.

Gli Autori

Che dire di più? Visto il tema trattato in questo gioco è stato opportuno dedicare un'intera pagina ai cosiddetti "disclaimer", le prese di posizione degli autori riguardo la materia trattata.

Da parte nostra aggiungiamo solo che ogni riferimento a fatti, persone o situazioni è puramente casuale e frutto della fantasia degli autori. L'editore e gli autori non si assumono alcuna responsabilità nei confronti di coloro che in qualsivoglia maniera possano fraintendere che questo è e rimane un gioco ed applichino le regole o le idee espresse nel gioco nella vita reale. Inoltre, visto l'argomento trattato, questo gioco è consigliato ad un pubblico maturo e responsabile.

L'editore

Tutte le idee, personaggi, immagini, meccaniche di gioco di questa pubblicazione sono copyright dei rispettivi autori od editori. E' da considerarsi vietata la riproduzione (sotto ogni forma) della presente pubblicazione o di parti di essa se non espressamente autorizzata.

Edito da Rose & Poison, Corso Garibaldi 189, Sanremo - www.roseandpoison.com - info@roseandpoison.com

Finito di stampare nell'ottobre 2003 presso Punto Erre, Milano

Il Giudizio	3
Combattimento	4
Il Destino	
Metodo Classico	
Azioni Speciali	
Bonus Speciali	
Guarigione	
Veleno dei Morti	
Altri Danni e modi di morire	11
Armi	14
Armature	19
Equipaggiamento	20
La Pazzia	23
Malattie Mentali	25
L'Avanzamento	27
Creature	28
Creature naturali	
Creature Innaturali	
I Morti	32
Speciali	
Resoconti sulla piaga della non morte	37
Artes Arcani	39
Libri Magici e Maledetti	41
Fantasma e Creature Sovrannaturali	44
Vivere la morte	46
Il Duro lavoro del Cartomante	48
Gioco di narrazione e gioco tradizionale	50

“Sine requie” è un gioco di ruolo di azione e di narrazione. Questo lo avrete senz’altro capito leggendo il manuale “La Creazione”.

Il fatto che ora vi accingiate a leggere questo manuale indica che avete deciso di intraprendere la difficile arte del Cartomante, colui che guiderà e spesso deciderà i destini dei Personaggi. A seconda dei desideri del vostro gruppo di Giocatori potrete decidere se puntare ad un gioco di narrazione puro, in cui i Giocatori siano costretti ad interpretare i loro Personaggi in prima persona, descrivendo sempre le loro azioni e riducendo al minimo indispensabile i test durante il gioco (per lasciare comunque un minimo spazio all’elemento casuale), oppure ad un gioco di ruolo tradizionale, con tabelle, tiri di eventi casuali o per risolvere le azioni, calcoli per la risoluzione dei combattimenti ecc.

Tra i due estremi, un gioco di narrazione con pochissime regole ed un gioco tradizionale con regole dettagliate e precise, vi è tutto un mondo di possibilità che sono lasciate al Cartomante, che potrà decidere come e quando applicare le regole e le tabelle di questo manuale.



“...sbirci dalla finestra così da controllare il giardino sottostante. Tra le erbacce e i rampicanti vedi un’ombra scura avanzare cauta. Scendi velocemente le scale e apri il pesante portone in noce spingendo lo sguardo attraverso l’oscurità di una notte senza luna. Maledici il giorno in cui finisti l’olio per lanterne, quando senti un fruscio... -Chi va là!- urli mentre estrai la pistola dalla fondina e togli la sicura -Chi c’è?- urli.

D’un tratto la figura ti si para d’innanzi, un uomo grande e in divisa ti urla qualcosa in tedesco.

Non rispondi, non conosci il tedesco. L’uomo alza la voce, diventa aggressivo, estrae un’arma, una pistola. Spari...”.

...e poi? Il colpo sarà andato a segno? O forse lo hai mancato ed è stato lui a colpirti e a ferirti o magari a ucciderti?

Il combattimento è senza dubbio uno dei momenti di maggiore tensione all’interno di un G.d.R., dove il rischio di “morire” è alto e l’adrenalina scorre veloce mentre nuove carte intrecciano oscuri destini e Arcani benevoli o beffardi decidono la sorte dei Personaggi.

In Sine Requie esistono due distinti regolamenti per determinare le sorti di un combattimento: tramite un solo tiro degli Arcani Maggiori (Il Destino) o tramite una più fitta serie di tiri, comprendenti sia Arcani Maggiori che Arcani Minori (Metodo Classico).

Il primo metodo è adatto ad una modalità di gioco narrativa, in cui i test sulle azioni tendono a rallentare e disturbare il corso del racconto, mentre il secondo metodo, più meccanico, è adatto ad una modalità di gioco che privilegia l’azione ed è facilmente utilizzabile da chiunque, anche dai neofiti del G.d.r.

Primo metodo - IL DESTINO -

Questo metodo consiste in un unico check, uno per ogni Giocatore, che determina l’andamento non della singola azione, bensì dell’intera situazione.

Ogni Giocatore spiega brevemente le proprie intenzioni (in maniera vaga) ed estrae uno o più Tarocchi (in base al Karma) dal mazzo degli Arcani Maggiori, sarà poi il Cartomante a interpretarli ed in base al loro significato e ad un’ottima conoscenza delle capacità e delle possibilità dei suoi Giocatori, a descrivere lo svolgersi degli eventi così come lui li immagina.

Attenzione!!

L’interpretazione degli Arcani sia in situazioni di combattimento che critiche spetta sempre e solo al Cartomante e la sua voce è sempre insindacabile.

Questo per il Cartomante non è potere ma responsabilità e richiede intelligenza e bravura; la misura della riuscita di un Cartomante è inversamente proporzionale alle critiche ed alle incomprensioni con i giocatori.



Secondo metodo - CLASSICO -

Andiamo di seguito a descrivere il secondo metodo, dividendolo in punti così da rendere più chiara la sequenza degli eventi e la loro risoluzione.

PROCESSO DI INTENZIONI

Il Giocatore, in ordine di Risoluzione (Volontà + Riflessi + Karma), spiega le proprie intenzioni e il Cartomante decide quali tiri egli debba effettuare. E’ possibile eseguire più azioni in un round di combattimento, anche se sarà più difficoltoso (vedi tabella).

Ogni azione successiva alla prima verrà inoltre eseguita con una diminuzione di 2 alla Risoluzione per ogni azione aggiuntiva (la 1° azione verrà effettuata a Risoluzione normale, la 2° a -2, la 3° a -4, la 4° a -6...).

Il Modificatore negativo (Malus) si applica a tutti i tiri fatti nel round, non solo all’azione extra.

Se vengono svolte più azioni di cui alcune non richiedono un tiro, saranno comunque sommate alle altre nella determinazione del numero di azioni nel round e nel malus complessivo.

Non è possibile ripetere la stessa azione più di due volte nello stesso round (es: non sarà possibile dare tre pugni).

N° Azioni	Mod. al tiro	Mod. alla Risoluzione
1	0	0
2	-3	-2
3	-5	-4
4	-7	-6
5	-9	-8

TIRO PER COLPIRE

Per determinare casualmente se un colpo sia andato o meno a segno, sarà necessario un comune tiro sotto l’apposita abilità; dovrete cioè pescare un arcano minore. Il colpo sarà andato a segno se si è estratto una carta minore o uguale alla Caratteristica cui fa riferimento l’arma in uso (solitamente Coordinazione), più il bonus dato dall’abilità (normalmente) e/o bonus dati da oggetti particolari (meno eventuali malus dati dalla difficoltà dell’azione intrapresa).



Per colpire un avversario con una mazza sarà necessario pescare un a.m. il cui valore sia inferiore o uguale alla somma tra Coor. e il bonus dato dall’abilità “uso arma-mazza”.

Per colpire un bersaglio con un lanciafiamme effettuerò un tiro sotto la mia Coordinazione, con il bonus dato dalla mia abilità nell’uso di tale arma, più il bonus naturale del lanciafiamme (+2).

Esistono carte dagli effetti particolari:

Asso - successo critico: colpisci sempre. Inoltre puoi decidere se tirare due Arcani Maggiori e scegliere il migliore per determinare la locazione, oppure aggiungere, al danno normale, un bonus di +1.

Jack - colpo maldestro (fumble): sempre errato. La pistola può incepparsi, puoi aver colpito un compagno... (vedi tabella).

Donna - mancato ma...: il colpo non è andato a segno ma in ciò vi è (a volte) un risvolto positivo... a scelta del Cartomante.

Re - colpito però...: colpisci l'avversario, ma così facendo potresti combinare qualche guaio... a scelta del Cartomante

Tabella dei fumbles (colpi maldestri): dopo aver pescato un Jack pescare un altro a.m. per determinarne l'effetto

Carta Effetto del Fumbles

Asso	Stavi per commettere un errore grossolano ma ti fermi in tempo... perdi semplicemente l'azione.
2	L'arma ti scivola di mano. Perdi il round. Puoi raccogliere l'arma al prossimo round usando un'azione.
3-4	Perdi aderenza al terreno. Scivoli. Se usi un'arma da fuoco hai sparato in aria per sbaglio. Perdi il round.
5-6	Pessimo colpo, sei sbilanciato. Avrai un malus di 2 a tutti gli altri attacchi del round successivo.
7-8	Se usi un'arma da fuoco resti indeciso e perdi tutte le azioni del round. Se hai un'arma corpo a corpo da taglio, ti si è incastrata per terra e ti servirà un tiro su Forza Fisica con bonus di 1 per liberarla. Per tutte le altre armi... hai semplicemente mancato.
9-10	Ti colpisci sul naso con l'arma. A causa del dolore perdi le altre azioni del round e anche tutte quelle del round successivo.
Jack	Ti ferisci. Calcola il Danno normalmente e poi dimezzalo. Questo è il danno che ti sei inflitto.
Donna	Colpisci un tuo compagno, che potrà effettuare un tiro di Riflessi con malus di 2 per evitare il colpo.
Re	L'arma si inceppa (ci vorranno 2 round interi per farla funzionare ancora) oppure (se non è un'arma da fuoco o un'arma a motore) si rompe.

DETERMINARE IL DANNO

Tirare un Arcano Maggiore per stabilire locazione e danno dell'arma (vedi tabella).

Ovvio che se "A" appoggia la canna della pistola sulla schiena di "B" e spara, non c'è bisogno di questo tiro; la locazione in questo caso sarà la schiena e il danno quello corrispondente secondo tabella.

Fuoco, Acido, Elettricità rientrano nella categoria "speciali" e seguono regole diverse (vedi oltre).

Locazioni particolari:

Torre: colpisci sempre di striscio, l'unico danno è dato dal bonus dell'arma.

Stelle: un danno perforante (o altro ma solo se portato da dietro), pari a (x) (6) causerà la lesione della colonna vertebrale con relativa paralisi.

Matto: il colpo può essere sempre mortale, la locazione è a scelta del Giocatore che ha pescato la carta, è lui a decidere quanto infliggere da 0 a 6 (cui va normalmente sommato il bonus dell'arma).

Locazioni e danni su creature non umane o veicoli: usate la vostra fantasia! Se il carro armato è stato colpito alla testa essa corrisponderà alla torretta, un arto indicherà il cingolo, la spalla indicherà il corpo motore, tra cingolo e torretta; estrarre il Matto vi potrà permettere di colpire, tramite la feritoia, il volto del pilota ecc... Per ciò che concerne gli animali il discorso è ancora più semplice, avendo le stesse parti anatomiche dell'uomo; nel caso dei serpenti i colpi agli arti andranno tutti riferiti al corpo...



Ricordate comunque che questo è un gioco di ruolo e dove le tabelle non aiutano lasciate decidere il vostro Cartomante.

Determinazione del danno

Tarocco	Locazione	Botta	Taglio	Perforazione	Morso	Speciale
BAGATTO	Torace, polmone	3	2	2	2	1
PAPESSA	Gamba sinistra	2	2	2	2	0
IMPERATRICE	Spalla sinistra	1	1	1	1	0
IMPERATORE	Spalla destra	1	1	1	1	0
PAPA	Gamba destra	2	2	2	2	0
INNAMORATO	Cuore	2	5	5	2	3
CARRO	Ventre	2	2	2	3	2
GIUSTIZIA	Torace, vicino al cuore	1	1	2	2	1
EREMITA	Torace, centrale	1	2	3	2	1
RUOTA della FORTUNA	Inguine	3	1	2	3	2
FORZA	Braccio destro	1	2	2	2	1
APPESSO	Ventre	3	1	1	3	1
MORTE	Testa	4	2	5	3	3
TEMPERANZA	Braccio sinistro	1	2	1	2	1
DIABOLO	Collo	3	6	3	5	3
TORRE	... di striscio alla testa	0	0	0	0	0
STELLE	Ventre centrale, colonna vertebrale	3	2	3	3	2
LUNA	Arto superiore sinistro	3	4	3	3	1
SOLE	Arto superiore destro	3	4	3	3	1
GIUDIZIO	Arto inferiore destro	4	3	3	2	2
MONDO	Arto inferiore sinistro	4	3	3	2	2
MATTO	Occhio o altra zona anche mortale	0/6	0/6	0/6	0/6	0/3

QUANTIFICARE I PUNTI DANNO

Aggiungi il modificatore dell'arma (vedi tabella) al danno precedentemente calcolato in base alla locazione. Il modificatore è pari alla Classe del Danno dell'arma utilizzata (vedi Cap. Armi).

I Punti Danno provocati dall'arma (dati dalla locazione + Bonus arma + eventuali bonus aggiuntivi) vanno sottratti dai Punti Vita del Personaggio colpito.

Il numero di Punti Vita del Personaggio è pari a 8 (o superiore se il punteggio di Forza fisica è particolarmente elevato). Se i Punti Vita del Personaggio scendono a 0 o meno, egli deve effettuare un check su Forza fisica per non svenire. Se i punti danno del Personaggio scendono a - (meno) Forza fisica egli è definitivamente morto, anche se nessuna delle ferite è, da sola, mortale

Bonus Aggiuntivi:

Forza: Aggiungi (o sottrai) il modificatore per la Forza fisica (solo per armi da mischia) (+1 con Ff >7 ; -1 con Ff <4).

Asso: Aggiungi, eventualmente, un bonus di uno al danno se, pescando l'Asso si è scelto di usufruirne (e si è pescato solo uno e non due A.M. per la locazione).

Morti:

La scarsa resistenza dei corpi dei Morti fa sì che subiscano maggiori danni dalle comuni armi.

Ricordate comunque che i Morti non hanno Punti Vita e muoiono solo se fatti a pezzi o se vengono distrutti

Tipo di Morto	Bonus Taglio	Bonus Botta	Bonus Perforazione	Bonus Morso
Putrefatto	+2	+1	+1	+1
Mummificato	+1	+2	+1	+1
Morto da meno di un giorno, Diabolicus o Inscius	-	-	-	-



Bonus delle armi					
Bonus Arma	Botta	Taglio	Perforazione	Morso	Speciale (fuoco)
-1	Pugno debole	Lametta, trincetto	Matita acuminata, chiodo...	Uomo	Pentola bollente
0	Pugno forte, bastone	Coltello, artigli	Pistola di piccolo calibro, baionetta	Morto affamato	Torcia
+1	Mazza, pugno di un peso massimo, pietra (4 Kg)	Accetta, spada, artigli di tigre o di scannatrice	Pistola di grosso calibro, freccia, armi unicamente perforanti, carabina	Cane di taglia media, Ferox	Bottiglia Molotov
+2	Mazza chiodata, oggetto contundente di almeno 10 Kg.	Ascia bipenne, spada a due mani	Fucile da guerra, armi con proiettili a bassa velocità e alta potenza.	Cane da guardia addestrato ad uccidere	Granata esplosiva
+3	Mazzuolo, oggetto contundente di almeno 20 kg	Requiem, Corona Spinarum	Shotgun da distanza minima, raffica di mitra, proiettili da "caccia al cinghiale"	Cane da guardia di grossa taglia addestrato a uccidere	Lanciafiamme
+4	Furgone carico di mattoni	Expiator, Corona Spinarum doppia	Raffica di mitragliatrice, cannone anticarro	Cocodrillo	...ecco l'altoforno!

TRASFORMARE IL DANNO IN FERITA

Ogni colpo andato a segno non solo avvicina il Personaggio che lo riceve alla morte per perdita di Punti Vita, ma causa anche delle ferite più o meno serie (vedi tabella).

Quando un Personaggio riceve un danno, segna la ferita nell'apposita sagoma disegnata sulla sua scheda.

Inoltre tutte le attività subiscono un malus proporzionale alla gravità della maggiore ferita subita, dato dal dolore, dalla perdita di sangue e dallo shock.

Il malus è da applicarsi a ogni tiro sugli arcani minori (a.m.) esclusi i tiri Pazzia, fino a guarigione avvenuta. Ricordate, i

Danno	Ferita	Malus	Descrizione
0	-	0	Graffio , piccola contusione.
1-2	†	-1	Ferita lieve , taglio poco profondo, grosso ematoma, dolore nella zona interessata.
3-4-5	††	-3	Ferita grave , emorragia o frattura ossea, alto dolore nella zona interessata. La morte sopraggiungerà dopo molte ore se la locazione è una zona vitale o dopo alcuni giorni.
6	x	-6	Ferita mortale , tiro Forza Fisica/2 per non svenire, la morte sopraggiunge dopo pochi minuti o entro qualche ora per dissanguamento. E' concesso un tiro Distanza dalla Morte.
7	xx	-7	Mutilazione , come sopra, in più, la parte colpita (se possibile), si distacca dal corpo. E' concesso un tiro Distanza dalla Morte.
8	☠	-	Morte sul colpo ; tiro su Distanza dalla Morte per trasformarlo da (☠) in (-).



malus delle ferite non sono cumulativi, viene considerato, cioè, solo quello dato dalla ferita più grave!

Danni particolari:

mutolazione (xx): solo arti, testa, inguine ecc... non si può mutilare il ventre o il cuore (a meno che il Cartomante non giudichi il contrario)

danni > di 8: un danno di 9 è da considerarsi uguale a 8.

danni > di 9: se un uomo subisce, in un sol colpo, 10 o più punti danno il suo corpo è da considerarsi definitivamente distrutto, inadatto anche al risveglio.

Più ferite, portate sulla stessa locazione, determinano un ampliamento delle lacerazioni, come da tabella.



Ricevere un'accettata alla spalla può essere grave, una seconda accettata nel medesimo punto creerà un danno di proporzioni maggiori, in questo caso mortali; 2 danni (+) portati sulla medesima locazione determineranno un danno pari a (++); un ulteriore danno (++) causerà un danno (x) ecc...

Tabella ferite multiple

	-	†	††	x	xx
-	†	††	††	x	xx
†	††	††	x	x	xx
††	††	x	x	xx	☠
x	x	x	xx	☠	☠
xx	xx	xx	☠	☠	☠

0 PUNTI VITA

Se, a seguito di una serie di colpi non mortali, il Personaggio vede scendere i propri Punti Vita fino a 0 o meno, dovrà effettuare un check sotto Forza fisica in ogni round per rimanere cosciente e non svenire. Perdere i propri Punti Vita significa essere fisicamente molto provati, probabilmente seriamente feriti o moribondi. Ricordate, a 0 Punti Vita non si ha la morte del Personaggio, si ha solo la sua completa debacle... per uccidere un uomo serve un colpo mortale (x) o superiore (xx, ☠) o una somma di ferite minori tali da portare il Personaggio fino a (-) Forza fisica.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

Se un Personaggio subisce un danno pari o superiore a 6, quindi un colpo mortale, ha diritto a un tiro su Distanza dalla Morte per trasformare l'ultimo danno ricevuto in 0 (grafio).

Ogni volta che si utilizza questa regola la caratteristica Distanza dalla Morte diminuisce di un punto. Se il check è sbagliato o il Personaggio decide di non effettuarlo (magari confidando in pronte cure mediche) andrà incontro agli effetti del colpo e probabilmente alla morte.

Quando un Personaggio muore ha diritto a un tiro sul Risveglio (vedi Cap. Vivere la Morte), se anche quello non porta a risultati apprezzabili le avventure del Personaggio sono definitivamente concluse.

E' sempre un avvenimento sgradevole la morte di un PG ma in un gioco Horror è una componente fondamentale del realismo e della drammaticità della narrazione. I giocatori non si divertiranno più se si sentiranno immortali e se il Cartomante li salverà da fine certa graziandoli goffamente. Niente paura...morto un Personaggio ne potrete fare un altro...e il gioco continua!

GUARIGIONE

Recuperare Punti Vita non vuol dire guarire totalmente dalla ferita. Nessuna ferita si rimarginerà magicamente se la benticate come si deve, ma con il tempo il dolore e il fastidio dato dalla ferita si affievolirà e i malus dati dalla stessa decresceranno fino ad annullarsi. Questo tempo diminuisce grazie alle cure mediche. Ricordate, recuperati i Punti Vita non sarete ancora totalmente guariti e la ferita probabilmente non sarà scomparsa, solo non avrete più i malus e sarete nuovamente "più resistenti".

Veleno dei Morti

Un morso da parte di un Morto è altamente infettante; non è un vero e proprio veleno, ma l'effetto può essere altrettanto devastante e mortale.

Chi riceve un morso da un Morto deve effettuare con successo un check su Forza fisica o subire gli effetti del "veleno". Chi effettua con successo tale tiro non è infettato dal morso, ma chi sbaglia tale check perderà 1 Punto Vita e dovrà ripetere il tiro ogni giorno fino a che non viene adeguatamente curato (Pronto Soccorso almeno a Grado 5). Nei giorni seguenti al morso un insuccesso nel check indica la perdita di un ulteriore Punto Vita, un successo segnala una condizione che non s'è aggravata, quindi non si ha perdita di altri Punti Vita fino al giorno seguente ma non si ha guarigione.

Se i Punti Vita arrivano a meno di 0 l'unica soluzione diventa un'amputazione chirurgica per eliminare la parte "marcia", sempre che sia possibile (spalle, arti, inguine). L'infezione portata dal morso del Morto porta (logicamente) al decesso se i Punti Vita scendono a (-) Forza fisica.



Danno	Guarigione	Tempi di recupero dei Punti Vita
-	Guarisce da solo (tranne che sull'occhio), in poche ore. Dopo qualche giorno non lascia tracce.	-
†	Guarisce da solo (tranne che sull'occhio), in qualche ora. Il processo accelera con un tiro riuscito in Pronto Soccorso.	1 Punto vita ogni due ore; 1 ogni ora se si effettua con successo un tiro in Pronto Soccorso.
††	Necessita, per guarire, di cure mediche ospedaliere o di Pronto Soccorso a livello non inferiore a 5 e di molte ore di riposo (anche giorni). Può lasciare una piccola cicatrice.	1 punto vita ogni 24 ore se si ricevono cure. 1 punto vita la settimana senza cure.
x	Necessita di cure mediche urgenti, entro poche ore, e di una lunga degenza. Lascia profonde cicatrici.	1 punto vita ogni settimana se si ricevono cure.
xx	Sempre che la parte amputata non sia vitale (testa), necessita di cure mediche urgenti e di una lunga degenza. E' praticamente impossibile riattaccare la parte mutilata, rarissimi sono gli interventi riusciti in tal senso.	1 punto vita ogni settimana se si ricevono cure.
☠	...richiede un miracolo, ovvero un tiro riuscito in Distanza dalla Morte. ...	

AZIONI SPECIALI

Cambio arma: conta come un'azione normale se l'arma è a portata di mano; se è in uno zaino, in una borsa, o in altri posti chiusi o distanti starà al Cartomante indicare la durata o il modificatore per l'azione (per es: prendere un coltello nello zaino chiuso e portato sulle spalle potrebbe richiedere l'intero round, prendere la pistola nella borsa potrebbe richiedere due azioni: apri la borsa + prendi la pistola, ecc...).

Mirare con armi da fuoco: per ogni round passato a mirare sarà consentito pescare un A.M. in più tra cui scegliere il migliore per determinare la locazione e l'entità del danno.

Mirare con armi corpo a corpo: per colpire una zona precisa del bersaglio sarà necessario effettuare il tiro per colpire con un malus di 5 (che si somma ad altri eventuali malus). Se l'azione riesce non sarà (chiaramente) necessario il tiro sul Tarocco Maggiore per stabilirne la locazione.

Parata: conta come azione, va dichiarata all'inizio del round e utilizzata quando utile nel round stesso. Se non utilizzata è persa e non trasferibile nel round seguente. Non è possibile parare colpi di armi da fuoco ma uno scudo può parare i proiettili più lenti e visibili (pietre, dardi) con abilità dimezzata. In caso di parata il danno del colpo è interamente annullato. Lo scudo dopo aver effettuato con successo una parata subisce un danno pari alla classe dell'arma dell'attaccante. Un'arma non può pararne efficacemente un'altra se questa ha un bonus al danno di due punti superiore; in questo caso, dopo la prima parata, l'arma del difensore si spaccherà irrimediabilmente. Questa regola non vale per gli scudi.

Parlare, cantare, pregare...: non contano come azione e non danno alcun modificatore alle azioni di combattimento.

Prendere un oggetto: conta come azione o occupa l'intero round a discrezione del Cartomante e in base alla situazione.

Ricarica veloce armi da fuoco: serve un round intero per ricaricare un'arma da fuoco, a meno che non si possieda tale abilità. Conta come una comune azione con tutti i modificatori del caso.

Schivare: conta come un'azione; schivare un colpo ne annulla completamente gli effetti. Superfluo dire che nessuno potrà pensare di schivare un colpo di fucile...

BONUS SPECIALI

Armature: l'armatura è un qualunque oggetto usato per limitare i danni di un'arma; l'armatura protegge un numero di Punti Danno pari al proprio valore (es: ricevo 5 Punti Danno, l'armatura "para" 10, io non ricevo danni ma ora l'armatura ha un valore di 5). Nessuna armatura può efficacemente parare colpi d'artiglieria come razzi, cannonate, colpi di mortaio. Per ulteriori dettagli vedi il capitolo "Armi e Armature".

Armi a danno doppio: alcune armi, come spadoni tremendamente pesanti, frecce incendiarie, molte dalle armi speciali in dotazione a Templari e Inquisitori, procurano un doppio danno che andrà considerato (logicamente) sulla stessa



locazione. Così, uno spadone, non solo trancia muscoli e tendini ma rompe anche le ossa e le frecce incendiare non si limitano a perforare ma incendieranno anche il bersaglio....

Attacco alle spalle: un avversario attaccato alle spalle non può parare, schivare, attaccare a meno che non si volti durante il combattimento, il che richiede un'azione.

Forza fisica elevata: un punteggio in Forza fisica di 8 o più determina un bonus di +1 al danno se si usano armi da corpo a corpo. Questo bonus vale solo per le armi più piccole o se si è a mani nude, armi grandi (quelle che naturalmente danno un bonus di +3) sfruttano il proprio peso e non la forza di chi le brandisce.

Dimensioni: le dimensioni e la "stazza" di un bersaglio modificano sensibilmente l'entità del danno subito, a parità di arma. Distinguiamo quattro tipi di dimensione: Piccola, pari a un gatto o a una cane di media taglia (bonus di +1 al danno), Normale, pari a un uomo, Grande, tipo orso o elefante (modificatore pari a -1 al danno) ed Enorme, per le rarissime "fosse comuni" o balene o altre mostruosità create dal Cartomante (malus pari a 2).

Distanza: alcune armi, come lo shotgun o gli esplosivi, infliggono un danno diverso in relazione alla distanza tra arma e bersaglio; per indicazioni più precise vedi la descrizione delle singole armi. Colpire a distanza più o meno elevate comporterà malus e/o bonus a discrezione del Cartomante.

Mirino: un mirino ottico (montato su un'arma da fuoco) ha lo stesso effetto dell'azione Mirare per un round. Sono cumulabili tra loro

Posizione rialzata: nello scontro corpo a corpo dona un bonus di +1 a tutti gli attacchi e in parata

Riparo: un riparo può funzionare sia da scudo che da nascondiglio. Starà al Cartomante gestire bonus e malus in base alla situazione.

Sorpresa: un nemico colto di sorpresa non può attaccare e parare nel primo round e avrà un'espressione decisamente ebete e risibile.

Stordire: ogni colpo contundente dato sulla testa può stordire se è almeno pari a 4, la vittima può resistere effettuando un tiro su forza fisica con malus pari al danno subito (vedi oltre).

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



Riprendiamo da quando... "L'uomo alza la voce, diventa aggressivo, estrae un'arma, una pistola. Spari...". (diciamo che il tuo nome è Pablo...)

Pablo confronta la propria risoluzione con quella del tedesco; ha 17, il suo avversario 14, parte per primo Pablo, è lui il più risoluto e veloce.

Il Giocatore di Pablo dice al Cartomante cosa intende fare: -Sparo un colpo con la pistola, poi mi butto a terra per nascondermi tra i cespugli.-

Sono due azioni e Pablo avrà malus di -3 a entrambe ma la situazione è critica e richiede una certa dose di rischio.

A questi malus il Cartomante aggiunge un -1 per la scarsa visibilità (è buio).

Pablo spara: tira un arcano minore: il tre di cuori, lui ha Coordinazione 7 e uso pistola 2(+1!). Quindi lo ha colpito.

Tira ora un Arcano Maggiore: La Papessa, quindi lo ha colpito alla gamba sinistra causandogli 2 + 1 (per l'arma) danni da sottrarre al totale dei Punti Vita dell'avversario.

3 punti danno equivalgono a una ferita "++" e a un malus di -3.

Pablo si butta di lato (la seconda azione, a -2 di Risoluzione, avviene comunque prima che il tedesco possa fare alcunché) e il Cartomante decide che non serve alcun tiro: aiutato dall'oscurità e dalla fitta vegetazione egli scompare alla vista del suo avversario.

Ora è il turno del tedesco che, tra le urla di dolore, spara tre colpi in direzione di Pablo senza però riuscire a scorderlo bene (malus di -4).

Ogni tiro subisce un malus di (-5) + (-4) + (-3) = -12 (per l'alto numero di azioni, i malus per la copertura di Pablo e il dolore per la ferita).

Il tedesco (Hainz) pesca tre carte: un sei, un Asso e un Re. E' stato molto fortunato e ben due colpi vanno a segno, anche se il Re indica "successo però" e qualcosa non andrà come previsto...

Tira dunque tre Arcani Maggiori: due per l'Asso (avrebbe anche potuto pescarne uno e aggiungervi un bonus di +1 al danno inflitto) e uno per il Re: Il Giudizio o La Luna per l'Asso (coscia destra o mano sinistra, entrambi da tre punti) e l'Imperatore per il Re (spalla destra, 1 punto danno).

Il primo colpo infligge a Pablo 4 punti danno alla coscia destra (danno + bonus dell'arma), il secondo colpo gli infligge 2 punti danno alla spalla destra.

Pablo toglie 6 punti dal totale dei suoi punti vita e segna due ferite sulla sagoma, presente nella scheda, una ++ alla coscia destra e una + alla spalla, nonché un malus alle attività di -3.

Il secondo colpo di Hainz era l'ultimo nella pistola oppure questa si è inceppata dopo aver sparato (per effetto del Re).

Pablo esce dal nascondiglio e spara a Hainz due colpi di pistola. E' sempre Pablo il primo a tirare in quanto ha Risoluzione 17 -3 (per la ferita) =14, contro 14 -3 = 11 di Hainz; anche il secondo attacco di Pablo, a Risoluzione -2 (12) viene effettuato prima che il round torni a Hainz.

Pablo pesca due Arcani minori: il sette e il due: mentre il primo colpo va a vuoto il secondo colpisce l'avversario (preciso avendo egli un buon otto: 7 Co +

1 Uso arma: pistola, ma malus di tre per la ferita e di tre per la doppia azione, quindi: $8 - 3 - 3 = 2$.

Pesca un Arcano Maggiore: L'Eremita (torace centrale = danni 3, + 1 di pistola = 4, cioè ferita ++ con malus di tre).

Hainz è in un lago di sangue, prova a sparare ma la pistola è inceppata. Furioso la scaglia contro un tronco poco lontano e incrocia lo sguardo spaventato ma vittorioso di Pablo, in piedi di fronte a lui, a pochi metri di distanza.

Pablo, senza nessuna pietà esplose un altro colpo con bonus di 4 perché l'avversario è vicino e immobile.

Pesca nientemeno che un Asso, colpendo l'avversario e scegliendo di aggiungere un bonus di +1 al danno (avrebbe potuto scegliere di pescare due A.M. e scegliere il migliore); gli Arcani Maggiori indicano: La Morte, colpo in testa, mortale, col bonus dell'arma il danno diventa di 6, più il bonus per l'asso, 7: mutilazione.

La parte destra della testa di Hainz schizza sull'albero alle sue spalle. Il corpo si accascia a terra privo di vita.

Presto verrà bruciato perché non risorga.

Il combattimento è terminato, Pablo si ritira nell'abitazione, stanco e ferito, si sdraia su una poltrona e aspetta che altri incubi invadano la sua mente mentre si versa una tazza di whisky e accende una sigaretta puzzolente.

Stavolta Pablo è stato fortunato, ed è ancora vivo, ma ha ferite serie e nessuna possibilità di curarsi, alza il telefono per chiamare aiuto. Muto. Pablo si addormenta sulla poltrona; non sa se domani sarà ancora vivo ma sorride al pensiero che comunque sarà di certo "sveglio".

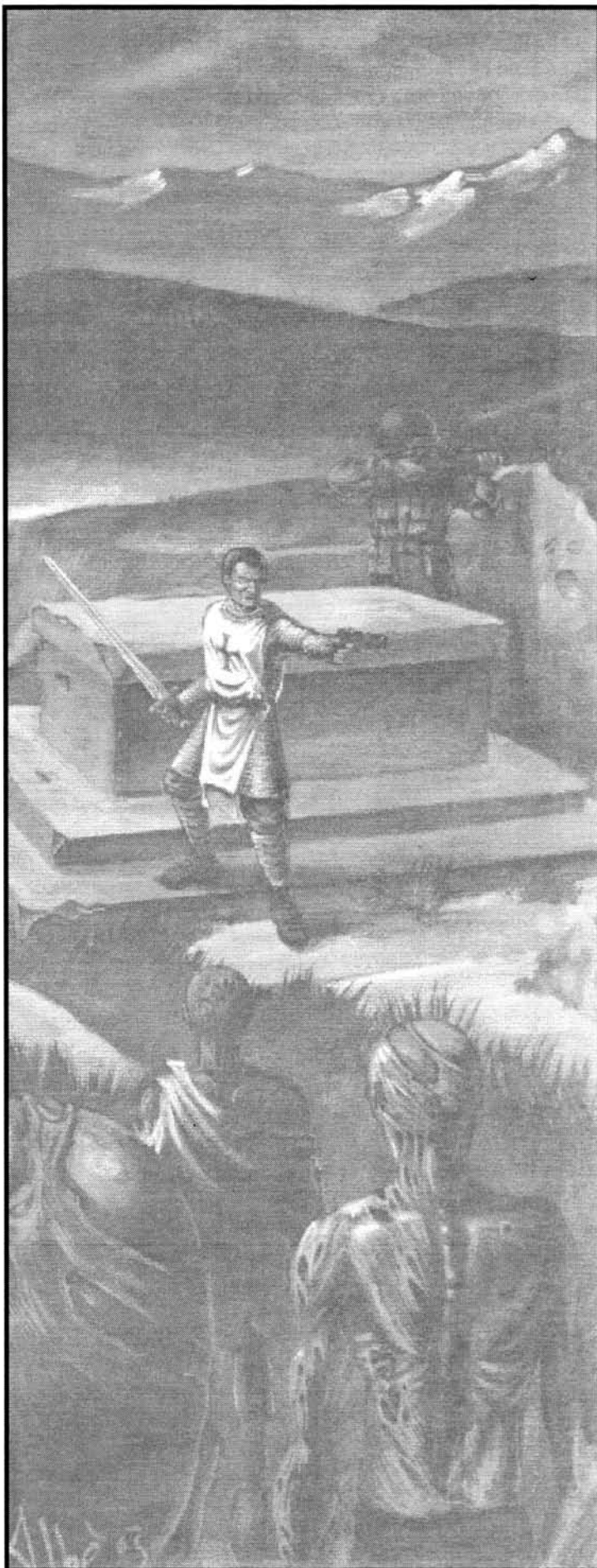
ALTRI DANNI E ALTRI MODI DI MORIRE IN SINE REGIE

CADUTE

Il Danno da Caduta è quantificabile come un Danno da Botte di Classe variabile. La Classe del Danno sarà tanto più elevata tanto maggiore sarà l'altezza da cui si cade secondo la seguente tabella:

Danni da caduta

Altezza fino a 2.5 m.	Classe Danno -1
Fino a 5 m.	Classe Danno 0
Fino a 8m.	Classe Danno +1
Fino a 12 m.	Classe Danno +2
Fino a 20 m.	Classe Danno +3
Oltre 20 m.	Classe Danno +4



DANNI DA FUOCO, ACIDO E DA ELETTRICITÀ

Le armi che infliggono danno da Fuoco, da Acido o da Elettricità sono divise per Classe del danno come le altre. (da -1 nel caso dell'attizzatoio rovente a +3 per il lanciammine)

Una volta colpito l'avversario con la vostra arma, tirate normalmente un A.M. e controllate il Grado del danno (che sarà da 0 a 3). A questo risultato della tabella aggiungete la Classe del danno della vostra arma, confrontate il risultato con la tabella sottostante e applicatene gli effetti.

Effetti di fuoco, acido ed elettricità su viventi e Morti

Grado	Fuoco / Acido	Elettricità
0	Colpito di striscio, il calore gli ariccchia i capelli Danno 0	Scossa minima, capelli ritti
1	Ustione 1° grado Bruciatura fastidiosa (tipo scottatura da mare) Guarigione in pochi giorni Danno 1	Ustioni (marchi elettrici) simili a Ustioni di 1° grado Danno 1
2	Ustione 2° grado Bruciatura dolorosa e con vesciche Guarigione in 1-2 settimane Danno 2	Marchi elettrici dalla locazione fino a terra + tiro su Forza fisica o perdita di conoscenza per svariati minuti Danno 2
3	Ustione 3° grado Lesioni di 1° e 2° grado + necrosi del muscolo (gravemente offeso) ed eventuali trombi (tiro Forza fisica, se fallito il danno aumenta a 6 per disfunzioni circolatorie diffuse e possibili attacchi cardiaci). Danno 4 (6)	Come precedente più rischio di blocco renale (tiro su Forza fisica o danno pari a 6 e morte in poche settimane per inefficienza renale) Danno 2 (6)
4	Ustione 4° grado Carbonizzazione della parte interessata che sarà da considerarsi perduta nel giro di 2 round. Danno 7 Tira una seconda locazione	Come precedente in più si ha rigonfiamento diffuso delle fibre muscolari e gravi insulti alle articolazioni dalla zona colpita fino a terra. Se il soggetto sopravvive tutte le sue Caratteristiche di Fiori decrescono di 2. Può sfasciare completamente un Morto. Danno 2 (6)
5	Torca umana Danno 4 Tira una seconda locazione ed una terza all'inizio del prossimo round. Un Morto diviene disvitale nel giro di 3 round.	Tetania Tiro su Forza fisica o morte per blocco cardio-respiratorio. Su un Morto esso si intrizzisce e "muore" all'istante. Danno 4 (8)
6	Brucia completamente e diventa un corpo nero avvizzito e rigido nel giro di pochi round per poi tornare cenere. Danno 10	Urla mentre il cervello cola, liquefatto, dalle orecchie ed i suoi occhi prendono fuoco. La morte è praticamente istantanea. Carbonizza nel giro di tre round. Danno 10

STORDIMENTO

Per colpire un bersaglio così da stordirlo sarà necessario un singolo colpo alla nuca (con malus di 5, come da regolamento per "mirare con armi corpo a corpo") ed un confronto tra il danno inflitto e la Forza fisica del bersaglio. Il bersaglio

effettuerà cioè un tiro sotto Forza fisica con un malus pari al danno subito. Il danno inferto deve essere pari o superiore a 4 per provocare stordimento e inferiore a 7 (altrimenti si ha decapitazione!!!). La durata dello stordimento sarà calcolata in base allo scarto d'errore sul tiro in Forza fisica per resistere secondo la seguente tabella.



Durata dello stordimento

Scarto	Durata stordimento
1	Un round
2-4	2-4 round
5-7	10 minuti
8-10	30 minuti
>10	> 1 ora



Lorenzo, in missione per conto dei partigiani svizzeri, deve rapire un Colonnello tedesco. Dopo un'azione diversiva dei suoi compagni atta a disperdere il piccolo plotone nemico egli segue la propria "preda" e lo attira in una trappola: appena il Colonnello si avvicina Lorenzo attacca. Era perfettamente nascosto nelle ombre del vicolo, attacca fulmineamente alle spalle e in perfetto silenzio, il Cartomante gli concede un bonus di +4 per l'immobilità dell'avversario (data dalla sorpresa) e la facilità del bersaglio (data posizione e vicinanza). Lorenzo attacca con un manganello e tenta di stordire l'avversario. Effettua dunque un tiro mirato con malus di 5 ma bonus di 4... quindi Malus di 1 ($-5 + 4 = -1$).

Lorenzo effettua il tiro colpendo il proprio avversario e infliggendo 4 Punti Danno, abbastanza per stordirlo.

Il Colonnello ha Forza fisica 6 e dovrà effettuare un tiro sotto di essa con malus di 4 per il colpo di manganello; estrae un 7... ha fallito e cade a terra privo di sensi per 10 minuti (6-4=2; tra 7 e 2 vi è uno scarto di 5)...

Lorenzo ha vinto, ha la sua preda ai piedi... ma (tiro ascoltare) cos'è questo rumore di passi trafelati che si avvicina?

Vede un'ombra in fondo al vicolo (tiro osservare) riconosce un militare tedesco armato di mitra e pronto a fare fuoco...

- Achh! Anche stavolta te la sei cavata, Colonnello, ma ci rincontreremo!- e (tiro intrufolarsi) scompare tra le ombre del vicolo, mentre il militare corre a soccorrere il proprio Colonnello

SOFFOCAMENTO

Si parla di soffocamento quando si è nell'impossibilità di respirare per un tempo considerevole. Un uomo può resistere senza respirare per un numero di round pari alla propria Forza fisica se è rilassato o pari alla metà se è in azione concitata. Terminato questo tempo si avrà soffocamento. Per ogni round di soffocamento è necessario un tiro su Forza fisica con malus crescente di 1 per ogni round. Ogni volta che il tiro fallisce il Personaggio perde un Punto Vita.

VELENI COMUNI

Per resistere agli effetti del veleno è necessario un tiro su Forza Fisica meno il modificatore dato dalla potenza del veleno. Veleni di bassa potenza ma in alte dosi andranno considerati come fossero di potenza maggiore. Esistono tre classi di veleno che causano ciascuna effetti diversi.

Danni ed effetti dei veleni

Potenza del Veleno	Modificatore	Classe 1 (paralisi/incoscienza)	Classe 2 (malessere/morte lenta)	Classe 3 (morte istantanea)
1	-1	Ti senti offuscato, stordito	Dissenteria o vomito con tremendi dolori di pancia	Decorso mortale in poche ore (vipera)
2	-2	<i>La durata e gli effetti saranno in base alla potenza, alla dose e a discrezione del Cartomante. Sono spesso di origine vegetale</i>	<i>Portano a morte solo ad alti dosaggi e potenza considerevole, altrimenti causano dolori addominali, vomito ecc...</i>	<i>Sono i veleni dei serpenti più velenosi, dei funghi più terribili e delle erbe più mortali. Sempre rari</i>
3	-3		<i>Si ritrovano nei funghi tossici</i>	
4	-4			
5	-5	Cadi vittima di un sonno pesante o i tuoi muscoli non rispondono più	Perdi i sensi, la tua mente si offusca, mentre il tuo fegato (o altro...) viene distrutto	Morte in 3 secondi netti (cobra). A questa categoria appartiene anche il gas nervino.



Presentiamo qui una cospicua lista di armi, alcune inventate, altre realmente impiegate nella Seconda Guerra Mondiale o in altre guerre.

Tale lista non vuol essere né definitiva né inappellabile, ma punto di partenza e riferimento per qualunque arma il Cartomante intenda adoperare nelle proprie avventure.

Introduciamo qui nuove regole riguardo alle armi:

Abilità: a fianco a ogni arma è riportata l'abilità che viene impiegata nei test.

Se è indicata una Caratteristica è perché non è necessaria alcuna abilità per l'uso di tale arma, si testerà, dunque, effettuando un tiro sulla Caratteristica "pura".

Requisiti: chi non possiede i requisiti per l'uso di una data arma porterà l'attacco con un malus pari allo scarto tra la propria Caratteristica e il requisito richiesto dall'arma.

Limitazioni (regola facoltativa): armi pesanti restano difficili da impiegare pur avendo i requisiti adatti. E' possibile impiegare un modificatore negativo per le armi che infliggono due classi di danno (le più pesanti) e quelle giudicate meno maneggevoli dal Cartomante (quelle "a motore", lancia granate o altre particolari come il Panzerfaust). Il modificatore va usato, sempre, quando si fa uso di data arma e dovrebbe aggirarsi attorno al -1 fino a -3 (massimo per l'Expiator).

Di contro armi particolarmente pregevoli e di ragguardevole fattura potrebbero risentire di bonus particolari; questo è quasi impossibile per le armi da tiro, raro ma verosimile per le armi bianche, alle quali particolari fabbri possono riuscire a conferire leggerezza, bilanciamento o resistenza superiori.

Nazionalità: indica la Nazionalità dell'arma, dove è più facile che sia impiegata e/o in commercio, ciò non vuol dire che non esistano eccezioni; in teoria ogni arma può essere trovata ovunque (anche se ciò è quasi impossibile per le armi speciali forgiate dai Benedettini).

Numero colpi: indica i colpi massimi nel caricatore, ogni quanto l'arma andrà ricaricata.

Raffica: indica il numero di raffiche effettuabili con un solo caricatore (o nastro) senza ricaricare.

Armi a motore: armi quali la Corona Spinarum, l'Expiator, il Requiem, impiegate solamente da Templari e Inquisitori (Sanctum Imperium) funzionano grazie a un piccolo motore a scoppio azionato da una miscela di olio e benzina. Tutte queste armi sono dotate di un serbatoio che permette loro di rimanere accese per non più di 30 round.

Inoltre l'accensione non facilissima richiede un intero round (o una singola azione, ma solo se si riesce in un tiro Coordinazione, altrimenti l'arma resterà spenta).

Danni doppi: alcune armi particolarmente potenti possono infliggere due tipi di danno. Questi danni non andranno tirati singolarmente ma dipenderanno entrambi dallo stesso Trionfo e verranno entrambi applicati ma non sommati algebricamente.

Gittata: è la distanza normale e massima alla quale può arrivare il colpo di un'arma da tiro o da lancio. Non è possibile colpire un bersaglio oltre la gittata massima.

Al di sotto e al di sopra della gittata normale avrete dei bonus o malus.

Gittata delle armi

Arma	Gitt. Normale	Gitt. Massima
Pistola, Mitra, Arco semplice	15 - 30 m	50 m
Fucile, Arco complesso	25 - 100 m	200 m
Mitragliatrice, Balestra	25 - 50 m	120 m
Granate	6 - 10 m	18 m
Accetta, Coltello	4 - 7 m	10 m
Lanciafiamme	10 - 15 m	35 m
Panzerfaust	10 - 15 m	30 m
(a seconda del modello)	20 - 30 m 30 - 50 m	60 m 100 m

Bonus / malus

Superiore alla gittata normale	-2 al tiro per colpire
Inferiore alla gittata normale	+1 al tiro per colpire

Raffica: le armi come i mitra o le mitragliatrici possono sparare raffiche di colpi su uno o più bersagli. Per conoscere il numero massimo di bersagli che possono essere colpiti, il danno loro inferto e il numero di locazioni colpite vedi l'apposita tabella nella descrizione specifica delle armi. Le raffiche potranno essere concentrate su un solo bersaglio o "a ventaglio" così da colpire più bersagli o colpirne uno solo più facilmente.

Shotgun: anche lo shotgun segue regole speciali essendo incredibilmente letale a distanza molto ravvicinata (perforazione +3) e meno incisivo a distanza maggiore (con danno pari "solo" +1).

Esplosivi: un'ultima considerazione va fatta per le armi deflagranti (bombe, mine, granate) o incendiarie (come bombe molotov o lanciafiamme) il cui danno diminuisce all'aumen-

tare della distanza dall'esplosione a discrezione del Cartomante.

Armi naturali: pugni, morsi, graffi

Arma	Tipo (abilità)	Requisiti	Classe Danno
Pugno	Rissa	-	Botta -1
Colpo d'arti marziali	Lotta	-	Botta 0
Morso umano	- (Coordinazione)	-	Morso -1
Morso Mortuus comune	- (Coordinazione)	-	Morso 0
Morso Mortuus Ferus	- (Coordinazione)	-	Morso +1
Morso Cane medio	- (Coordinazione)	-	Morso +1
Morso Cane grande	- (Coordinazione)	-	Morso +2
Cane feroce medio	- (Coordinazione)	-	Morso +2
Cane feroce grande	- (Coordinazione)	-	Morso +3
Morso "coccodrillo"	- (Coordinazione)	-	Morso +4
Graffio umano	- (Coordinazione)	-	Taglio -1
Graffio cane	- (Coordinazione)	-	Taglio -1
Graffio grosso felino	- (Coordinazione)	-	Taglio 0

Armi improvvisate

Nome Arma	Tipo (abilità)	Requisiti	Classe danno
Attizzatoio	- (Coordinazione)	-	Perforazione - 1 / Botta 0
Attizzatoio incandescente	- (Coordinazione)	-	Perforazione - 1 / Botta 0 + Fuoco -1
Bastone	- (Coordinazione)	-	Botta 0
Bottiglia	- (Coordinazione)	-	Botta -1
Bottiglia rotta	- (Coordinazione)	-	Taglio 0
Forcone	- (Coordinazione)	-	Perforazione 0
Martello da chiodi	- (Coordinazione)	-	Botta 0
Matita/Chiodo	- (Coordinazione)	-	Perforazione -1
Sedia	- (Coordinazione)	Forza fisica 2	Botta 0
Soprammobile pesante	- (Coordinazione)	Forza fisica 3	Botta +1
Pietra 10 Kg	- (Coordinazione)	Forza fisica 4	Botta +2
Tavolino da bar	- (Coordinazione)	Forza fisica 6	Botta +1
Torcia	- (Coordinazione)	-	Botta 0 + Fuoco 0
Vaso Ming	- (Coordinazione)	-	Botta -1

ARMI DA FUOCO

Passiamo ora a descrivere brevemente le categorie di armi che potete trovare in "Sine Requie".

Pistole

Possono essere di due tipi: automatiche (designate con la (A) nell'elenco delle armi) oppure revolver (R).

Le pistole automatiche contengono (di solito) un maggior numero di proiettili rispetto ai revolver. Le cartucce sono inserite in un caricatore e i bossoli fuoriescono dall'arma (se volete commettere un omicidio senza lasciare tracce è meglio che vi ricordiate di raccogliervi).

Nei revolver, invece, i proiettili sono contenuti in un tamburo girevole. Quando si sono esauriti i colpi, è necessario aprire il tamburo e togliere le cartucce esplose.

Fucili

La maggior parte dei fucili elencati sono stati costruiti per essere adoperati in guerra. I fucili sono adatti per sparare a lunga distanza e grazie all'ausilio di un mirino possono essere usati perfettamente anche a distanze molto rilevanti.

Gli shotgun sono fucili da caccia calibro 12 caricati con cartucce a pallettoni, ne esistono di due tipi: doppietta e a pom-



Armi bianche

Nome Arma	Tipo (abilità)	Requisiti	Classe danno
Accetta	Ascia	Forza Fisica 3	Taglio +1
Alabarda	Armi in asta	Forza Fisica 7	Taglio +2
Ascia Bipenne	Ascia	Forza Fisica 6	Taglio +2 + Botta +1
Baionetta	Pugnale	Destrezza Man. 3	Perforazione 0
Bastone (bo)	Mazza	Destrezza Man. 7	Botta 0
Coltello/Pugnale	Pugnale	Destrezza Man. 3	Taglio 0
Corona Spinarum	Requiem	Forza Fisica 5	Taglio +3
Doppia Corona	Requiem	Forza Fisica 7	Taglio +4
Expiator	Expiator	Forza Fisica 9	Taglio +4 + Botta +2
Expiator minor	Expiator	Forza Fisica 6	Taglio +3 + Botta +1
Fioretto	Scherma	Coordinazione 5	Taglio 0
Frusta	Frusta	Riflessi 5	Taglio -1
Lametta/Rasoio	Pugnale	Destrezza Man. 3	Taglio -1
Lancia	Armi in asta	Forza Fisica 4	Perforazione +1
Machete	Spada	Forza Fisica 3	Taglio +1
Manganello	Manganello	Destrezza Man. 4	Botta 0
Mazza	Mazza	Forza Fisica 4	Botta +1
Mazza chiodata	Mazza	Forza Fisica 5	Botta +1 + Perforazione -1
Mazzuolo	Mazza	Forza Fisica 7	Botta +2
Picca	Armi in asta	Forza Fisica 7	Taglio +2
Requiem	Requiem	Forza Fisica 5	Taglio +3
Sciabola	Spada	Forza Fisica 3	Taglio +1
Scudo grande	Scudo	Forza Fisica 7	Botta 0
Scudo piccolo	Scudo	Forza Fisica 5	Botta 0
Scure	Ascia	Forza Fisica 4	Taglio +2
Spada	Spada	Forza Fisica 4	Taglio +1
Spadone >170 cm	Spada	Forza Fisica 8	Taglio +2 + Botta +1

Armi da Lancio

Nome arma	Abilità	Requisiti	Note	Classe danno
Bottiglia Molotov	Lanciare oggetti	-	Esplosiva (-)	Fuoco +1
Hand granade Mk1	Lanciare oggetti	-	Esplosiva (Ing.)	Fuoco +2
Stielhandgranate 24	Lanciare oggetti	-	Esplosiva (Ger.)	Fuoco +2
Mills bomb 36	Lanciare oggetti	-	Frammentazione (Ing.)	Perforazione +3
Rg 42	Lanciare oggetti	-	Esplosiva (Russ.)	Fuoco +2
Eihandgranate 39	Lanciare oggetti	-	Frammentazione (Ger.)	Perforazione +3
Pugnale da lancio	Lanciare oggetti	Des. Man. 4	-	Perforazione 0
Lancia/Giavellotto	Lanciare oggetti	Forza fisica 5	-	Perforazione +2
Pietra < 1 kg	Lanciare oggetti	-	-	Botta -1
Pietra 1-2.5 kg	Lanciare oggetti	Forza fisica 3	-	Botta 0
Pietra > 2.5 kg	Lanciare oggetti	Forza fisica 5	-	Botta +1

pa. La doppietta ha due canne poste parallelamente e può tenere solo due cartucce, mentre lo shotgun con caricamento a pompa permette di tenere 4 colpi nell'arma. La doppietta ha due grilletti: si può quindi decidere di sparare uno o due colpi contemporaneamente nella stessa azione. Se si decide di premere contemporaneamente tutti e due i grilletti, si ef-

fettuerà un solo tiro per colpire: se il tiro riesce tutti e due i colpi andranno a segno nella stessa locazione. Il danno prodotto da uno shotgun varia a seconda della distanza del bersaglio: la Classe del Danno fino a 3 metri di distanza è di +3, mentre da 3 fino a 20 metri è di +1. Inoltre sparando non un singolo proiettile ma una "rosa" di "pallini", entro tre metri



Armi da tiro

Nome Arma	Abilità	Naz.	CALIBRO	N.Colpi / Raff.	Req.	Classe Danno
Arco complesso	Arco	-	Frecce	1	F.f.4	Perforazione+1
Arco semplice	Arco	-	Frecce	1	F.f.5	Perforazione 0
Balestra	Balestra	-	Dardi	1	F.f.3	Perforazione 0
Balestra da guerra	Balestra	-	Dardi	2	F.f.2	Perforazione +1
Cannone anticarro	Artiglieria	-	Vario	1	-	Perforazione +4
Fionda	Fionda	-	Pietre	1	-	Botta +1
Lancia granate	Fucile	-	Granate	2	-	Perforazione +3
Lanciafiamme	Lanciafiamme	-	Fuoco	9	F.f.4	Fuoco +3
Mortaio	Artiglieria	-	Granate	1	-	Perforazione +3
Obice	Artiglieria	-	Vario	1	-	Vario
Shotgun(doppietta)	Fucile	-	12	2	F.f.3	Perforazione +3/+1
Shotgun (a pompa)	Fucile	-	12	4	F.f.3	Perforazione +3/+1
Lebel Mle.17 (R)	Pistola	Fra.	7,65mm	9	-	Perforazione 0
SACM-Petter (A)	Pistola	Fra.	7,65mm	8	-	Perforazione 0
Lebel Mle	Fucile	Fra.	8 mm	8	-	Perforazione +2
MAS Mle	Fucile	Fra.	7,5 mm	5	-	Perforazione +1
98 K	Fucile	Ger.	7,92mm.	5	-	Perforazione +2
Heeresmodell	Pistola	Ger.	Razzi	1	-	Segnalazione/Perf +3
Luger P.08 (A)	Pistola	Ger.	9 mm.	8	-	Perforazione +1
Mauser C'96 (A)	Pistola	Ger.	7,65 mm.	10	-	Perforazione 0
Maxim MG.08	Mitragliatrice	Ger.	7,92 mm.	10 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
MP40 Schmeisser	Mitra	Ger.	9 mm.	3 Raffiche	F.f.3	Vedi apposita tabella
Panzerbuchse S18	Artiglieria	Ger.	20mm.	1	F.f.3	Perforazione +4
Panzerfaust	Artiglieria	Ger.	Razzi	1 (no ricarica)	F.f.5	Perforazione +5
Panzerschreck	Artiglieria	Ger.	Razzi	1	F.f.5	Perforazione +5
Spandau MG42	Mitragliatrice	Ger.	7,92 mm.	5/7/10 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
Walther P38 (A)	Pistola	Ger.	9 mm.	8	-	Perforazione +1
Walther PPK (A)	Pistola	Ger.	7.65mm.	8	-	Perforazione 0
Mk III star	Fucile	Ing.	0,3 p.	10	-	Perforazione +1
Vickers Maxim	Mitragliatrice	Ing.	7,92mm.	10 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
Webley Mk IV(R)	Pistola	Ing.	0,45 p.	6	-	Perforazione +1
Beretta Mo.938A	Mitra	Ita.	9mm.	3 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
Beretta 1934 (A)	Pistola	Ita.	9mm.	7	-	Perforazione +1
Bodeo 1889 (R)	Pistola	Ita.	10.4 mm.	6	-	Perforazione +1
Carcano	Fucile	Ita.	6,5 mm	6	-	Perforazione +1
Fiat Revelli	Mitragliatrice	Ita.	6,5 mm.	10 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
Degtiarev DP	Mitragliatrice	Russ.	7,62 mm.	7 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
Maxim 1910	Mitragliatrice	Russ.	7,92mm.	10 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
Mosin Nagant	Fucile	Russ.	7,62 mm	5	-	Perforazione +2
Simonov	Artiglieria	Russ.	10mm.	1	-	Perforazione +4
Tokarev TT (A)	Pistola	Russ.	7,62 mm	7	-	Perforazione 0
Nagant (R)	Pistola	Russ.	7,63mm	6	-	Perforazione 0
PPSh	Mitra	Russ.	7,62 mm.	7 Raffiche	F.f. 3	Vedi apposita tabella
Colt M1911 (A)	Pistola	U.s.a.	Cal.45	7	-	Perforazione +1
Springfield M1903	Fucile	U.s.a.	Cal.30-06	5	-	Perforazione +2
Machinegun 30-06	Mitragliatrice	U.s.a.	Cal.30-06	10 Raffiche	-	Vedi apposita tabella
Thompson	Mitra	U.s.a.	Cal.45	2/5 Raffiche	F.f. 3	Vedi apposita tabella
Bazooka	Artiglieria	U.s.a.	Razzi	1	F.f.4	Perforazione +5
M2-2	Lanciafiamme	U.s.a.	Fuoco	9	F.f.4	Fuoco +3

Legenda: (A)= pistola automatica

(R)= revolver

lo shotgun permette di usufruire di un bonus di +2 nel tiro per colpire, +3 se si sparano entrambi i colpi della doppietta.

Lanciafiamme

Il lanciafiamme è composto da una o due bombole contenenti una miscela di gas e kerosene. Le bombole sono collegate ad una lancia sulla cui cima brucia una fiammella che permette al getto di miscela di incendiarsi. Il lanciafiamme pesa in tutto 30 chilogrammi e contiene 18 litri di liquido infiammabile. Il getto di fuoco dura al massimo 9 secondi e raggiunge una distanza di 35 metri. Ogni bersaglio entro i 35 m di fuoco viene investito dal getto e subisce il danno. Si estrae un A. M. per ogni bersaglio colpito (anche se si effettua un solo tiro per colpire per tutti i bersagli). Il lanciafiamme è un'arma estremamente facile da utilizzare, cosicché chi la usa guadagna sempre un bonus di +2 al tiro per colpire.

Mitra

Esistono vari modelli di mitra. Per far fuoco con questa categoria d'armi è necessario impugnare l'arma saldamente con tutte e due le mani. I mitra permettono di sparare una raffica a più bersagli o concentrata su di un singolo bersaglio (vedi Tabella). Il numero dei proiettili contenuti nel caricatore è variabile, per questo alcuni mitra possono sparare più raffiche di altri.

Il PPSH russo monta un caricatore rotondo sotto la canna da 71 colpi, l'MP 40 tedesco ha un caricatore contenente 32



Dall'alto a sinistra: mitra PPSH russo con caricatore da 71 colpi, Thompson con caricatore da 20 colpi, fucile Mosin 1891/30, pistola tedesca Luger P.08 (non in scala tra loro)

Uso di mitra e mitragliatrice

Tipo di raffica	N° bersagli	N° locazioni per bersaglio	Classe del Danno	Bonus al tiro per colpire
MITRA				
Raffica concentrata	1	1	+3	0
Raffica ampia	1	3	+1	+2
Raffica concentrata	2	1	+2	0
Raffica ampia	2-4	2	+1	+1
Raffica ampia	5-6	1	0	0
MITRAGLIATRICE				
Raffica Concentrata	1	1	+4	0
Raffica Ampia	1	3	+2	+2
Raffica Concentrata	2	1	+3	0
Raffica Ampia	2-4	2	+2	+1
Raffica Ampia	5-6	1	+1	0

colpi da usare come impugnatura per la mano sinistra. Il mitra Thompson di fabbricazione americana (conosciuto come l'arma dei gangster degli anni '20) viene dotato di piccoli caricatori da 20 colpi (l'esercito non aveva a disposizione la famosa "pizza" da 50 colpi).

Mitragliatrici

Seguono le stesse regole dei Mitra (vedi tabella). E' del tutto impossibile imbracciare una mitragliatrice, quindi è bene munirsi di un sostegno per sparare. Le mitragliatrici Vickers-Maxim (a raffreddamento ad acqua) sono quasi

sempre montate su treppiede (talvolta la Maxim russa è montata su due ruote e protetta da uno scudo di metallo).

Sono alimentate con nastri da 10 raffiche; servono almeno due persone per farla funzionare (uno spara, l'altro sostiene il nastro di cartucce) ma spesso un terzo congiunge nastri di cartucce tra di loro in modo da avere una cadenza di fuoco ininterrotta senza dover ricaricare.

L'MG 42 può essere montata su treppiede o su bipede. Richiede un solo uomo per il suo funzionamento se si usa un caricatore standard da 50 o 75 colpi (5 raffiche il primo, 7 il secondo), ma nel caso si usino nastri (come con la Maxim)

allora saranno necessarie due persone per sparare oppure tre nel caso si vogliano unire i nastri tra di loro. La russa Degtiarev DP è montata su bipede ed è alimentata da un grosso caricatore rotondo posto sopra la canna: serve un solo uomo per farla funzionare.

Pezzi di artiglieria

Con l'abilità "Artiglieria" è possibile usare vari tipi di armi: tutti i tipi di cannone (obice, anticarro, ecc...) i mortai e tutte le armi anticarro.

Per far funzionare correttamente (e velocemente) un cannone è necessario il lavoro coordinato di almeno 3 persone (talvolta di più per cannoni più grandi). Un mortaio è un'arma (apparentemente un tubo con un'estremità saldata a terra) che permette di sparare granate esclusivamente a lunga distanza: il proiettile compirà un tragitto a parabola prima di colpire il bersaglio. I fucili anticarro (armi spesso di dimensioni notevoli: il doppio di un normale fucile) vengono caricati con un colpo singolo di grosso calibro atto a perforare corazze anche molto spesse.

Il Bazooka ed il Panzerfaust sono dei lanciarazzi: il Bazooka è un lungo tubo che permette di lanciare razzi esplosivi, mentre il Panzerfaust appare come un esile tubo con un razzo di forma conica ad una delle estremità. Il Panzerfaust (a differenza del Bazooka) non è ricaricabile! Ogni Panzerfaust può esplodere un solo colpo e la sua gittata è alquanto limitata, ne esistono tre modelli efficaci entro, 30, 60 o 100 metri. Tutte queste armi (a parte i fucili anticarro) infliggono danni in un raggio variabile dai 5 metri dei lanciarazzi ai 10 metri (o più) dei cannoni.

Bombe a mano

Sono oggetti dalle forme più disparate. Le bombe americane hanno la forma di piccoli ananas verdi, quelle tedesche appaiono come scatolette con il manico. Le granate si dividono in esplosive (il danno principale è costituito dalla fiammata) o a frammentazione (dopo lo scoppio le schegge investono i bersagli vicini dilaniandoli). Ogni bomba colpisce ogni bersaglio presente nel raggio di 5 metri.

ARMATURE

I punti danno ricevuti vengono assorbiti dai punti dell'armatura nella locazione colpita. Quando i Punti armatura scendono a zero, essa è completamente distrutta e inservibile.

Scudi

Lo scudo, se il Personaggio riesce nella Parata, annulla il danno dell'arma (sottraete, dal totale dei punti armatura dello scudo, solo i punti della Classe di danno dell'arma!). Permette di parare tutte le armi corpo a corpo e le armi da fuoco che casualmente lo colpiscono (non è infatti possibile parare volontariamente un colpo di arma da fuoco), mentre può parare a probabilità dimezzata pietre, frecce o dardi. E' praticamente inutile contro armi d'artiglieria la cui Classe di danno sia pari o superiore a 4.

Il riquadro che indica la resistenza dello scudo è posto (nella scheda) in alto a sinistra sulla sagoma del Personaggio.

Blindature

Le corazze blindate sono danneggiabili solo da armi la cui Classe di danno sia pari o superiore a 4 (ma non pensate di buttare giù un carro armato con l'aiuto di "Fufy" il vostro fedele alligatore...siate seri...).

Descriviamo qui alcuni esempi di armature in uso nel mondo di Sine Requie. Questa lista è ampliabile dal Cartomante a proprio piacimento e fornisce solo i valori medi delle armature più comuni.

Armature			
Locazione	Tipo	Naz.	Punti prot.
Testa	Copricapo in Cuoio	Ita	3
	Elmo metallo aperto	Ita	5
	Elmo metallo chiuso	Ita	7
	Elmetto da guerra	-	5
	Casco da operaio	-	4
Collo	Cuoio	Ita	4
	Metallo	Ita	6
Spalle	Spallacci in cuoio	Ita	4
	Spallacci in metallo	Ita	6
Braccia	Bracciali in pelle	Ita	4
	Bracciali in metallo	Ita	6
Mani	Guanti da lavoro	-	2
	Guanti pesanti in pelle	-	3
	Guanti di metallo	Ita	5
Corpo	Corazza in pelle	Ita	6
	Corazza di metallo	Ita	10
	Giubbotto antiproiettile	Russ	8
	Schinieri in cuoio	Ita	5
Gambe	Schinieri in metallo	Ita	7
	Parastinchi	-	2
	Tutto	Scudo piccolo	Ita
Tutto	Scudo grande	Ita	10
Blindature			
Mezzo	Tipo	Naz.	Punti prot.
Auto blindata	Corazza blindata	Ger.	4
Carro piccolo	Corazza blindata	-	6
Carro grande	Corazza blindata	-	9
NST 33	Corazza blindata	Russ.	20
"Il Grande Stalin"			



Ipotizziamo un combattimento tra un Templare con elmo e armatura, armato di una grande spada a due mani, contro due bifolchi fuorilegge armati uno di bastone, l'altro con accetta e scudo.

L'ordine di Risoluzione vede: Templare, uomo con bastone, uomo con accetta, e per semplificare ipotizziamo che tutti abbiano 7 a ogni caratteristica e 1 a ogni abilità (così che un tiro sotto 7 andrà sempre a segno, uno sopra 7 mancherà sempre il bersaglio).

1° round

Templare: due azioni (entrambe con malus di 3): attacca due volte.

Uomo con bastone: una azione: para il colpo del Templare.

Uomo con accetta e scudo: due azioni: parare e attaccare il Templare.

Il Templare, primo a colpire in ordine di Risoluzione, colpisce l'uomo col bastone (pescando un 3 di fiori) che riesce nella parata (pescando un 5). Il bastone (classe danno 0) è però molto meno potente dello spadone (classe danno 2+1), di conseguenza si spacca clamorosamente in due. Il secondo attacco del Templare, ancora sull'uomo col bastone, va ancora a segno (ha pescato un 2), ora egli tira l'A.M. per la locazione e il danno: pesca il Bagatto, colpo da taglio da 2 al torace (+2 di arma =4), causando una grave lacerazione, lo spadone infligge però anche un danno secondario (classe danno Taglio +2; Botta +1) che è, per il Bagatto, pari a 3 (+1=4), una grave frattura al torace, interpretabile come la rottura di molte costole. L'uomo col bastone ha quindi subito 4+4 punti danno e si accascia al suolo morente.

L'uomo con l'accetta attacca e colpisce il Templare in piena testa (pescando un 2 e di seguito La Morte) infliggendo (2+1) 3 punti danno che vengono passati all'elmo che da 5 passa a 2 Punti Protezione. La seconda azione, la parata, è persa visto che in questo round l'uomo non riceve attacchi.

2° round

Templare una azione: attacca l'uomo con accetta

Uomo con Bastone...rantola visto che ha ricevuto due ferite ++ sulla medesima locazione che equivalgono a un danno x (mortale) e visto che 8 punti danno erano il massimo che egli potesse sopportare.

Uomo con accetta: due azioni: para e attacca il Templare

Il Templare attacca furiosamente e pesca un 6 portando a segno il colpo; l'uomo con accetta prova a parare con lo scudo e ci riesce preciso pescando un 4 (7 meno 3 perché effettua due azioni). Lo scudo riceve un danno pari alla classe dell'arma (2+1=3) e passa da 7 a 4 punti protezione.

Ora è l'uomo ad attaccare e a portare a segno un pericoloso fendente (pescando un Asso). Decide di pescare due A.M. per la locazione e alza: il Giudizio

e il Diavolo. Opta per il Diavolo (colpo da 6 al Collo) a cui aggiunge il +1 dell'arma ...infliggendo 7 punti danno al collo e decapitando l'avversario...

3° round

L'unico sopravvissuto, l'uomo con accetta e scudo, fugge via.

EQUIPAGGIAMENTO

Come i Giocatori, anche i loro alter-ego, i Personaggi, avranno denaro e potranno vendere e acquistare oggetti. Spesso un oculato acquisto potrà salvarvi la vita, altre volte sarà semplicemente gradevole, specie se in linea con lo spirito e l'interpretazione del vostro Personaggio.

Tutto questo vale quasi unicamente per le avventure ambientate in Germania e in Italia, come specificato di seguito.

LA MONETA NEL MONDO DI SINE REQUIE

Dopo il Giorno del Giudizio gran parte della moneta in circolazione divenne carta straccia. La maggior parte degli oggetti di valore (cibo, armi, munizioni, benzina...) vengono oggi barattati, specie nelle zone più distanti dagli ultimi centri di potere e civiltà.

IV Reich

In tutto il territorio del Reich viene usata una moneta comune: il Marco del Reich. Questa moneta viene stampata nella Zecca di Berlino ed è comunemente usata per qualsiasi tipo di acquisto. Le monete metalliche sono nei tagli da ½, 1, 2 e 5 Marchi raffiguranti macchine belliche tedesche. La moneta cartacea viene stampata in 4 diversi biglietti: da 10, 20, 50 e 100 Marchi. Su queste quattro banconote (tutte di notevole grandezza) sono ritratti rispettivamente i volti di Adolf Hitler, di Göring, di Himmler e del Dott. Goebbles. Esiste anche una banconota da 500 Marchi (raramente usata) che raffigura la bandiera del Reich. Nelle campagne della Germania, comunque, è ancora vivo l'utilizzo del baratto (anche se rifiutarsi di accettare Marchi è considerato un reato). Talvolta vengono accettati anche le Corone e gli Scudi Papali, soprattutto in Svizzera.

Stato Papale

La moneta in uso in Italia è lo Scudo Papale, nei tagli da: 1/10; 3/10; 5/10 di Scudo detti Fiorini, 1; 3; 5; 10; 30; 50 e 100 Scudi ed il Doblone d'Oro nei tagli da 1 (pari a 12 scudi); 5 (pari a 60 scudi); 10 (pari a 120 scudi) e 100 (pari a 1200 scudi). Nelle campagne si adopera principalmente il baratto. Nelle città circola molta moneta, generalmente Fiorini e Scudi di piccolo-medio taglio. I Doblone sono grosse monete d'oro con l'effigie del sigillo papale e con le chiavi incrociate: vengono raramente usate. Lo Scudo è d'argento e reca il Sigillo Papale su di un lato mentre sull'altro viene spesso impresso il volto di un santo. I Fiorini, in lega metallica sono di colore scuro, ramato e raffigurano da un lato una croce stilizzata, dall'altro il volto dei Gran Generali dei principali ordini monastici.

Templari ed Inquisitori evitano di portare con sé denaro, possedendo una pergamena con Sigillo Papale (in verità più simile ad un passaporto con tanto di foto del portatore) che obbliga la totalità dei cittadini dello Stato Papale a donare cibo e a prestare alloggio ai messi del Papa. Le più alte cariche ecclesiastiche hanno speciali pergamene che obbligano la popolazione a donare loro qualunque cosa essi desiderino. Lo Stato Papale non accetta moneta tedesca.

Unione delle Città Socialiste Sovietiche

Il denaro è stato bandito da Z.A.R.. Ogni cittadino riceve il necessario per vivere senza dover chiedere denaro. Esiste però una moneta clandestina diffusissima, il vecchio Rublo, esclusivamente in moneta, che permette ai cittadini di scambiarsi oggetti e merce senza dover ricorrere sempre al baratto. Il Rublo è la moneta che i russi possedevano prima dell'avvento al potere di Z.A.R. Tuttora i cittadini (anche i militari) barattano oggetti con altri oggetti o li pagano coi vecchi Rubli il cui valore non è dato dal valore numerico inciso sulla moneta ma dalle condizioni della moneta stessa, come per i collezionisti, motivo per cui i Rubli sono sempre protetti e difficilmente chi li possiede li mostra o li impiega in qualche modo. Un Rublo rovinato e consumato vale un decimo di un rublo normale, se ha invece mantenuto lucentezza e perfezione dell'effigie può valere anche il doppio. Una moneta da un Rublo è sufficiente per aggiudicarsi un chilo di carne, mentre 5 Rubli si possono barattare con una buona scorta di munizioni.

Terre Perdute

Nelle Terre Perdute vige il baratto. Solo talvolta alcuni sopravvissuti più organizzati possono arrivare ad accettare valuta papale.

Marchi	Euro	Scudi	Euro
½	0.50	1/10	0.50
1	1.00	3/10	1.50
2	2.00	5/10	2.50
5	5.00	1	5.00
10	10.00	3	15.00
20	20.00	5	25.00
50	50.00	10	50.00
100	100.00	30	150.00
500	500.00	50	250.00
		100	500.00
Rubli	Euro	Doblioni	
1	50	1 Doblone	60.00
		5 Doblioni	300.00
		10 Doblioni	600.00
		100 Doblioni	6000.00

Tabella comparativa con l'odierno Euro

Prezzi indicativi per equipaggiamento e spese comuni (per IV Reich e Stato Papale)

Oggetto/spesa	Marchi	Scudi
Vitto e Alloggio		
Cena (per uno) in noto ristorante	20-30	20-40
Pranzo per una persona in osteria	10	0,8-1
Una notte in dormitorio comune	5	0,5
Stanza singola in albergo	40	8
Stanza in locanda per una notte	30	2
Sovraprezzo per stanza doppia	15-18	1-3
Una scatoletta di erbe da thé	7	3,5
Un bicchierino di superalcolico	4	0,3
Un kg di buon pane bianco	0.5	0,5
Un litro d'acqua minerale	0.5	0,3
Un litro di latte	1-1.5	0,1
Un litro di vino	3-5	0,3
Una bottiglia di vino pregiato	50	5-10
Una pasta alla crema	1	0,1-0,5
Una pinta di birra	2-2.5	0,4

Abbigliamento

Abito d'alta moda	500	150
Anfibi tipo militare	75	70
Borsa	29	13
Calze da donna	32	30
Calzini pesanti da uomo	10	1
Camicia di seta	30	48
Camicia grezza	18	3,3
Cappello da sera	84	7-10
Cappotto di pelle	300	25
Cintura in pelle	21	1,5
Giacca elegante	160	68
Giaccone pesante	200	29
Mutande	5	0,5-0,8
Intimo femminile in seta	90	50
Sottoveste di pizzo	120	35
Pantaloni di pelle	110	24
Pantaloni eleganti	160	48
Pantaloni popolari	30	2
Pelliccia	2000	450
Pullover	50	8-12
Sandali	7	1,8
Scarpe eleganti	100	36
Scarponcini da montagna	40	7
Scarponcini da lavoro	30	6
Valigia	75	23
Zaino	25	3,5-5

Viaggi e Comunicazioni

Automobile	15000/	8000 /
	20000	12000
Bicicletta	200	350
Moto di piccola cilindrata (< 250)	1500	1500
Moto di grossa cilindrata (>250)	5000	3500



Sidecar	1000	400
Furgone	20000	6000
Aereo biposto	100000	70000
Cavallo da soma	1500	100
Cavallo da carrozza	2000	150
Cavallo da sella	10000	1000
Cavallo da parata	17000	1000
Sella e finimenti	100	8
Borse per la sella	50	4
Biglietto del treno (tragitto 100 Km)	4.5	15
Biglietto per furgone o carrozza	2	0,5
Costi di spedizione per una lettera	½	0,2
Spedizione per un pacco postale	2	0,3
Telegrafo	500	700
Radio	2500	1500
Macchina da scrivere	300	100
Quaderno	2.5	0,3
Libro (romanzo)	10-20	3-5
Libro (di testo, scientifico)	50-100	10-30
Penna	1-1,5	1
Matita	½	0,5
Gomma da cancellare	½	0,7
Fogli da lettera	½	0,1
Biglietto per il cinematografo	25	-

Equipaggiamento Vario

Binocolo	130	30
Bussola	60	40
Orologio	200	55
Lucchetto	5	3
Coperta	20	0,3
Tenda per una persona	100	6
Tenda per tre persone	130	10
Tenda per sei persone	180	20
Cucina da campo	80	16
Lampada ad olio	30	5
Fiaschetta d'olio	4.5	0,5
10 candele	1.5	0,3
40 fiammiferi	½	0,3
Torcia elettrica	9	10
Set di 2 batterie	8	14
Pacchetto di sigarette	5	2
Pacco di tabacco	7	1
Pipa	40	5
Tanica a tenuta stagna (l.20)	2.5	1,5
Pentola	4.5	0,7
6 Piatti	6	3
6 bicchieri	8	1,5
Posate per sei persone	12	4
Catena (6 m.)	5.5	1,2
Corda (20 m.)	3	0,9
Rampino da scalatore	50	12
Scala a pioli (5 m.)	22	3,5
Set Attrezzi da falegname	120	18
Set Attrezzi da meccanico	150	21
Set Pronto Soccorso	30	5
Ombrello	11.5	3

Carte da gioco	3.5	15
Dadi da gioco	½	5
Trousse di trucchi per signora	24	48
Orecchini in argento	10	8
Fedina in oro	130	100
Collier di diamanti	700	3000

Paghe e stipendi medi (mensili)

Operaio	890	98
Segretario	940	113
Apprendista artigiano	900	60
Artigiano	1600	210
Mercante	2000	250
Militare non graduato (o Templare o Inquisitore di basso rango)	920	90
Graduato (o Templare o Inquisitore di alto rango)	1900	180
Poliziotto semplice (o Excubitor)	1000	79
Ispettore (o Portavoce degli Excubitores)	1600	82
Paga media di un Cacciatore di Morti per un lavoro di un giorno	-	25
Professore	1500	120
Medico Generico	1800	150
Primario o Specialista	2400	200

Armi

Accetta	230	1,5
Ascia bipenne	300	20
Baionetta	50	5
Pugnale militare	60	30
Coltello a serramanico	8	1,3
Machete	52	2,5
Manganello	10	0,3
Mazza chiodata	210	12
Spada	250	22
Spadone a due mani	320	45
Arco semplice	350	18
Arco complesso	400	-
Balestra	380	23
Balestra da guerra	450	68
Shotgun	520	-
Pistola piccolo calibro	200	-
Pistola automatica	320	-
Pistola revolver	290	-
Fucile	750	-
Mitra	1000	-
Cassa di dinamite	500	-

Munizioni e Accessori

20 frecce o dardi	11	4,5
Faretra da gamba	15	2
Faretra da spalla	12.5	1,5
25 proiettili per pistola o fucile	14	-



25 proiettili per shotgun	8	-
Fondina per pistola	19	-
Mirino telescopico	270	-

Armature

Elmetto in cuoio	-	5
Elmo in metallo	-	28
Elmetto da operaio	40	-
Spallaccio, bracciale, schiniere in pelle	-	3,5
Spallaccio, bracciale, schiniere in metallo	-	25
Corpetto in cuoio	-	30
Corazza di metallo	-	100
Scudo piccolo	-	30
Scudo grande	-	50

Note:

Gli oggetti e i prezzi presenti in questo listino sono puramente indicativi e suscettibili di cambiamenti anche significativi in base alla zona, al valore affettivo o alla cura con cui è confezionato l'oggetto in questione (in una grande città sarà possibile trovare i beni di valore e "grado" più elevato, mentre i piccoli paesi o Borghi spesso potranno offrire solo pochi oggetti di base. Però in un piccolo paese sarà più facile trovare una locanda a basso costo, mentre in città il costo del pernottamento sarà generalmente più alto)

Inoltre la disponibilità di beni particolari o di lusso dipenderà molto dalle dimensioni del paese o città in cui si troveranno i Personaggi (difficilmente sarà possibile trovare un collier di diamanti in un piccolo paese o Borgo, così come un'automobile o altro mezzo a motore)

Nello Stato Papale le armi da fuoco sono proibite, e così le loro munizioni. Le poche che potrete trovare durante le avventure potranno essere rivendute, a vostro rischio, al mercato nero o utilizzate e poi gettate una volta finite le munizioni

"Sine Requie" è principalmente un gioco d'orrore, quindi è normale che sia stato dedicato un capitolo al terrore e alla pazzia.

I Personaggi si troveranno molto spesso di fronte ad eventi pericolosi ed orridi che mineranno seriamente le basi della loro sanità mentale. La stabilità emotiva di un Personaggio è indicata dalla Caratteristica "Equilibrio Mentale", mentre il coraggio è rappresentato dalla "Volontà".

Talvolta, a causa di eventi profondamente stressanti, il Personaggio può arrivare a perdere punti di "Equilibrio Mentale": qualora il punteggio di questa Caratteristica arrivi a 0 il vostro alter-ego sarà irrimediabilmente destinato alla schizofrenia senza via di guarigione. Il Personaggio sarà quindi ritirato dal gioco (a meno che non vogliate giocare un Personaggio completamente pazzo, naturalmente!).

Gli eventi traumatici si dividono in tre classi:

Paura

Eventi pericolosi ma non orribili sono i casi in cui il Personaggio rischia la vita (come ad esempio prima di compiere un assalto alla baionetta o di calarsi in un pozzo buio dal quale provengono sinistri rumori). E' richiesto solo un tiro sulla Caratteristica Volontà. Nel caso il tiro riesca il Personaggio può liberamente decidere sul da farsi altrimenti il Cartomante consulterà la tabella sottostante per decidere il comportamento dell'alter-ego. Il punteggio sulla sinistra indica lo scarto del fallimento. Personaggi con "10" a "Volontà" ignorano questo tipo di tiri.

Effetti della paura

Scarto Conseguenze della Paura d'errore

1	Rimani bloccato per un round, dopodiché puoi agire normalmente
2	Rimani bloccato per due round, dopodiché puoi agire normalmente
3	Agisci per 4 round con malus di -4 a tutte le azioni
4	Niente ti convincerà ad intraprendere il compito pericoloso
5	Fuggi il più velocemente possibile
6 e oltre	Fuggi con tale paura da essere pronto a e ferire chiunque ti voglia trattenere



Un gruppo di soldati della Wehrmacht si deve calare in un pozzo profondo e buio per stanare alcuni Morti. Il giovane soldato semplice Gunther tira su "Volontà". Il suo punteggio è 5, mentre l'a.m. estratto è un 7 di Cuori. Lo Scarto d'errore è 2 (7-5... numero estratto meno punteggio). Gunther rimane impietrito guardando l'oscurità del pozzo...dopo 2 round di assoluto silenzio ed un sonoro schiaffo del Sergente Shultz, Gunther decide eroicamente di calarsi insieme ai suoi compagni.



Orrore


Eventi orribili ma non pericolosi sono occasioni in cui si assiste ad eventi inspiegabili o traumatizzanti che però non mettono in pericolo la vita del Personaggio (scopri che il tuo tranquillissimo padre è in realtà un feroce assassino, assisti all'omicidio di un tuo amico, osservi un comune bicchiere mentre si sposta da solo sul tavolino...)

Questi eventi richiedono un tiro di "Equilibrio Mentale". Nel caso il tiro fallisca si controlla lo Scarto d'errore e si consulta la tabella sottostante per determinare gli effetti dell'Orrore.

Effetti dell'Orrore

Scarto Conseguenze dell'Orrore d'errore

1	Rimani attonito per un round, dopodiché puoi agire normalmente
2	Rimani attonito per due round, dopodiché puoi agire normalmente
3	Inizi a piangere come un bambino
4	Vieni colto da un improvviso conato di vomito
5	Fuggi il più velocemente possibile
6 e oltre	Perdi un punto di "Equilibrio Mentale" e rimani attonito per 6 round



I due giovani Conversi, Paolo e Giovanni, osservano il grande rogo di Eretici che brucia nella piazza principale di Siena. E' la prima volta che assistono ad uno dei massacri del loro Inquisitore e sentono le urla dei morenti e il fetore di carne bruciata. Paolo ha Equilibrio Mentale 5 e Giovanni 4; entrambi tirano su "Equilibrio Mentale". Paolo estrae un 8... (8-5=3) Scarto d'errore pari a 3. Paolo, sopraffatto dall'orrore della scena, inizia a piangere silenziosamente tentando di non farsi scorgere dall'Inquisitore; Giovanni estrae un Asso... non solo non viene colpito da ciò che sta accadendo, ma non dovrà più tirare su "Equilibrio Mentale" quando dovrà assistere a future esecuzioni (vedi oltre).

Terrore

Eventi pericolosi e orribili sono casi in cui il Personaggio è sottoposto a stress acutissimo, in cui la sua sanità mentale è messa a durissima prova (essere circondato da un'orda di morti viventi in avanzato stato di decomposizione, vedere i propri compagni massacrati ad uno ad uno mentre tu sei in fila per essere giustiziato ecc...)


In generale sono casi in cui la vita del Personaggio è in pericolo e contemporaneamente si assiste a scene raccapriccianti. In questi casi è necessario effettuare un lancio su "Volontà" seguito da uno su "Equilibrio Mentale". Se tutti e due riescono non si ha alcuna conseguenza: il Personaggio mantiene il sangue freddo. Se solo il tiro "Volontà" fallisce (ma

riesce quello su "Equilibrio Mentale") si consulta la tabella "Paura", se il tiro "Equilibrio Mentale" fallisce ma riesce quello di "Volontà" allora si consulta la tabella "Orrore" per vedere il risultato del fallimento. Se entrambi i tiri falliscono allora si consulta la tabella seguente considerando, come Scarto d'errore, lo scarto di fallimento del tiro su "Equilibrio Mentale".

Effetti del Terrore

Scarto Conseguenze dell'Orrore d'errore

1	Rimani impietrito dal terrore per 2 round e inizi a piangere
2	Fuggi via urlando e lasciando cadere tutto ciò che hai in mano
3	Sei in preda al panico. Per i prossimi 5 round le tue azioni saranno determinate da un tiro Karma
4	Sei terrorizzato... sviluppi una Malattia Mentale scelta dal Cartomante
5	Cadi a terra svenuto per 6 round. Perdi un punto di "Equilibrio Mentale"
6	Perdi un punto di "Equilibrio Mentale".
e oltre	Sviluppi una Malattia Mentale a scelta del Cartomante. Devi riuscire in un tiro su "Forza Fisica" con bonus di 3 o morire istantaneamente d'infarto.



Il piccolo Gennaro riposa tranquillo nel suo letto, quando viene svegliato dal rumore dei cardini della porta della sua stanza che cigolano. Apre gli occhi e vede stagliarsi contro la figura di suo padre con una bestiale espressione di ferocia dipinta sul volto. Gennaro si mette a sedere sul letto e, dopo essersi stropicciato gli occhi, si accorge con orrore che suo padre sta brandendo un'ascia insanguinata nella mano destra, mentre nella sinistra stringe la testa della mamma di Gennaro.

(a questo punto io sarei già morto d'infarto 5 volte, ma quel maniaco del Cartomante richiede "soltanto" un tiro di Terrore). Gennaro ha "Equilibrio Mentale" 6 e "Volontà" 5. Sbaglia entrambi, in particolare estrae un 9 per "Equilibrio Mentale": 9-6=3... Scarto d'errore 3. Il Cartomante consulta la tabella "Terrore": Gennaro è in preda al panico! Il Cartomante invita quindi il Giocatore ad estrarre un Arcano Maggiore. Il Giocatore (oramai ai limiti della crisi di nervi) estrae "La Torre": Gennaro si getta urlante tra le braccia del padre oramai completamente folle.

REGOLE PARTICOLARI

Nel caso in cui un Personaggio estraiga un Jack durante il tiro sulla Caratteristica, allora il "fumble" verrà considerato come se il Personaggio avesse fallito di 6 punti il tiro.

Nel caso si estraiga una Regina il Personaggio subirà, solo per 2 round, l'effetto di uno sbaglio a "scarto 4".

Se il Giocatore estrarrà invece un Re, allora il Personaggio potrà agire normalmente per 2 round, ma se al terzo round si troverà ancora sotto pressione dell'evento che lo intimorisce, subirà l'effetto di un fallimento a "scarto 4".

Nel caso venga estratto un Asso, il Personaggio sarà "vaccinato", non proverà alcun raccapriccio da eventi simili che egli potrà osservare in futuro.

Yuri, Ivan e Boris (tre operai russi), sentiti degli spari in uno stanzone adiacente a quello in cui lavorano, si precipitano a vedere cosa è successo (naturalmente Boris raccoglie prima la sua inseparabile e pesante chiave inglese). I tre si trovano davanti a questa scena: un gruppo di cinque Morti (ex-operai a giudicare dalle divise) è uscito da una grossa tubatura rugginosa ed ha divorato una solitaria guardia armata.

Tutti e tre tirano per le conseguenze del "Terrore" (che richiede un tiro Volontà e uno di Equilibrio Mentale). Yuri riesce nel tiro di Equilibrio Mentale, ma fallisce quello di Volontà estraendo il Jack di Picche (Fumble!), il Cartomante osserva sulla tabella "Paura" il fallimento di 6 gradi. Ivan e Boris invece falliscono entrambi i tiri. Per il tiro di Equilibrio Mentale, Ivan ha estratto la Regina di Cuori (sbaglio di 4 punti sulla tabella "Terrore") mentre Boris ha estratto il Re di Fiori.

"Yuri scappa via abbandonando i suoi compagni, Ivan crolla a terra ridendo e piangendo contemporaneamente, mentre Boris si para davanti ad Ivan brandendo la chiave inglese. Gli esseri si avvicinano verso i due operai: Ivan continua a piangere, mentre Boris lo afferra energicamente caricandoselo sulle spalle ed inizia a correre via. Alla fine del corridoio Ivan si è completamente ripreso ed è capace di camminare da solo. Oramai i Morti non sono più nel raggio visivo, se Boris fosse rimasto ancora nella stanza avrebbe anche lui avuto un serio crollo nervoso!"



Annoveriamo qui alcune malattie mentali o disturbi psicosomatici che possono insorgere come conseguenza di traumi. Ci raccomandiamo col Cartomante: le malattie mentali devono essere ben interpretate, così facendo porteranno ancora più divertimento al gioco. NON attribuite malattie ai Personaggi di Giocatori che si possano sentire a disagio dall'interpretarle. Qui di seguito sono brevemente descritte alcuni disturbi:

Amnesia: il Personaggio dimentica parti (piccole o più rilevanti) della propria vita.

Balbutie: il Personaggio inizierà a ripetere ed allungare le sillabe finali di alcune parole.

Depressione: malattia che porta a mancanza di interesse e piacere per tutte le attività, sentimenti di auto-svalutazione, minor capacità di concentrazione, pensieri suicidi.

Dipendenza: da alcool o da droghe. Il Personaggio sarà costretto ad assumerne una dose costante per non subire la sindrome di astinenza.

Enuresi: ripetuta emissione di urina involontaria.

Fobie: Paura irrazionale di un particolare stimolo. Lo stimolo fobico è evitato con grande disagio. Spesso la paura insorge anche al solo pensiero di potersi trovare a cospetto dell'oggetto o della situazione terrorizzante. La paura può essere generata da uno di questi stimoli: animali (ragni, cani ecc...), iniezioni, sangue, ferite, situazioni quali un viaggio in treno o in macchina o anche solo il contatto con gli altri.

Mutismo elettivo: il Personaggio diviene incapace di parlare anche se non si ha alcuna compromissione fisiologica. Il Personaggio potrebbe fisicamente parlare, ma praticamente non vi riesce.

Necrofilia: compimento di atti sessuali nei confronti di cadaveri.

Nevrastenia: fatica fisica e mentale continua che non viene colmata neanche con il riposo o il divertimento.

Paranoia: sviluppo di un delirio persecutorio che nessun tipo di rassicurazione può sedare.

Personalità Multipla: il Personaggio sviluppa un'altra personalità (della quale può anche non essere a conoscenza) che prende in tutto e per tutto il posto dell'altra, con propri ricordi ed aspetti del comportamento.

Tic: i tic sono movimenti rapidi, improvvisi e involontari sempre stereotipati, la cui esecuzione è sentita come doverosa e la cui repressione determina disagio. Tra i tic più comuni abbiamo: sbattimento di palpebre, aggrottare le sopracciglia,

colpo di tosse, ma anche ripetizione di frasi fuori dal contesto del discorso o anche percuotersi.

CURA DELLE MALATTIE MENTALI

L'unico modo per guarire dalle Malattie Mentali (nel mondo di "Sine Requie" naturalmente) è quello di rivolgersi ad uno Psicoanalista (rarissimi...la psicoanalisi di Sigmund Freud è bandita completamente dal IV Reich e completamente inesistente nello Stato Papale e in Russia) o di farsi internare nelle case di cura. Esistono diversi sistemi per la guarigione in Italia, U.C.S.S. e IV Reich.

Cura delle Malattie Mentali nel IV Reich

In questo stato le strutture per la cura dei pazienti psichiatrici sono veri e propri manicomi dove la speranza di sopravvivere è minima. Molti malati mentali vengono prelevati dalle SS e deportati nei Campi di Rieducazione dai quali non fanno più ritorno. Quelli che riescono a rimanere vivi nelle strutture manicomiali sono abbandonati a loro stessi e spesso sono oggetto di esperimenti di elettroshock. Chi entra in un manicomio del Reich ha pochissime possibilità di uscirne vivo e ancor meno di uscirne guarito.

Cura delle Malattie Mentali nello Stato Papale

Molti malati mentali vengono accuditi in istituti mandati avanti da suore o frati francescani. Pochi sono coloro che guariscono dalle malattie. I pochi che ci riescono spesso diventano a loro volta frati o suore.

Per i malati più sfortunati spesso si parla di possessione demoniaca e quasi sempre vengono condannati al rogo dalla Santa Inquisizione.

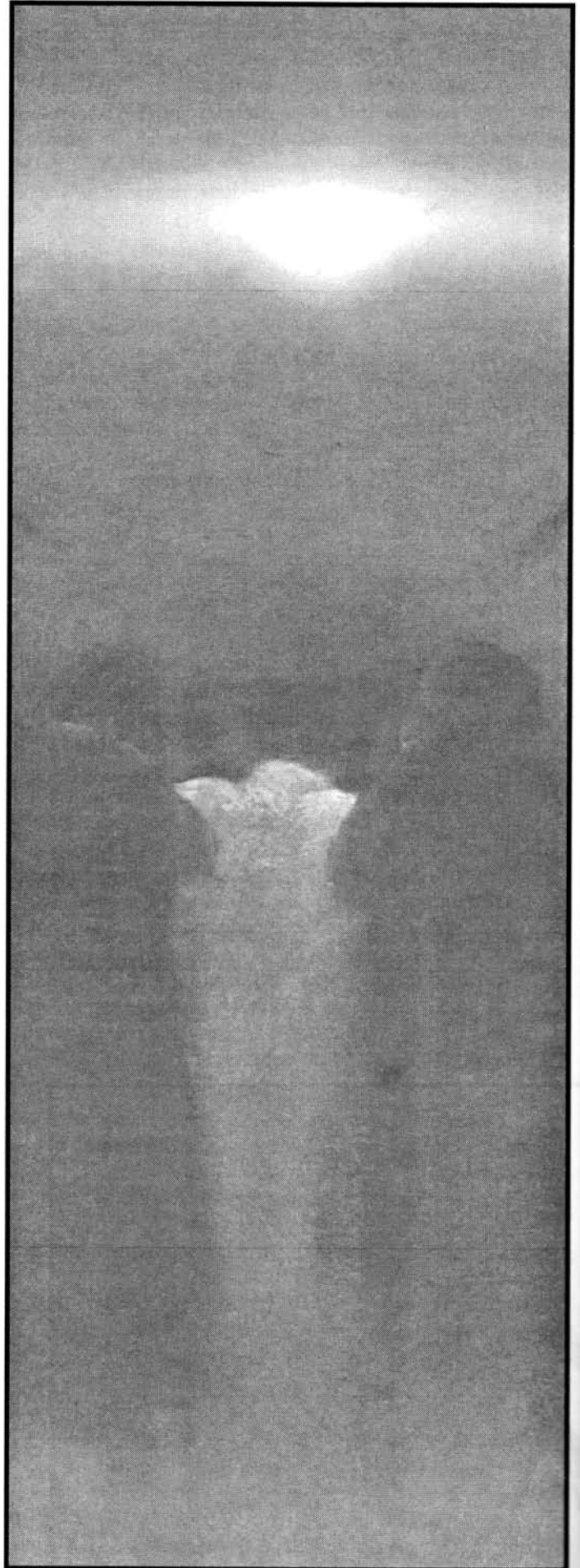
Cura delle Malattie Mentali nell'Unione delle Città Socialiste Sovietiche

In Russia la malattia mentale non è importante fintanto che il soggetto è capace di lavorare adeguatamente. Negli altri casi i malati vengono spesso rieducati dalla Macchina Educatrice che provvede a decondizionare il soggetto. Nel caso questo non funzioni si provvede ad indirizzare il lavoratore verso un compito più consono al suo nuovo stato (alcuni finiscono alle cucine... e non fanno i cuochi...).

Cura delle Malattie Mentali nelle Terre Perdute

Difficilmente un malato di mente potrà trovare il modo di curarsi nelle Terre Perdute, a meno di non trovare un Frate missionario in grado di accudire la sua povera anima.

Generalmente sono i Morti a prendersene cura divorandolo e ponendo fine alla sua follia...



In un Gioco di Ruolo i Personaggi che vengono interpretati non sono statici, ma dinamici, imparano dai propri errori e si rafforzano, "crescono" come si suole dire.

La crescita e il miglioramento del Personaggio segue regole diverse a seconda che si parli di Caratteristiche o di Abilità, ma ricordate: il vostro Personaggio non crescerà solo da un punto di vista matematico, voi crescerete con lui e imparerete insieme come muovervi nel mondo di Sine Requie.

AVANZAMENTO DELLE CARATTERISTICHE

L'avanzamento nelle caratteristiche è regolato dal Cartomante che può così premiare o meno l'interpretazione del Giocatore. Il Cartomante, a fine avventura, può dare dei punti per aver ben interpretato e "recitato" il proprio ruolo, la propria professione e soprattutto il proprio carattere e destino (il Tarocco Dominante):

da 0 a 2 punti per la "recitazione"
 da 0 a 2 punti per il comportamento relativo alla propria professione e background
 da 0 a 3 punti per la recitazione relativamente al Tarocco Dominante.

Indicativamente il Cartomante dovrà attribuire i Punti Avanzamento secondo la seguente tabella:

- 0 se errori, sviste o comportamenti di comodo hanno portato il Giocatore a travisare o non considerare la natura del Personaggio.
- 1 una condotta normale senza errori né impennate geniali nell'interpretazione.
- 2 una condotta di gioco e un'interpretazione perfetta.
- 3 una condotta di gioco e un'interpretazione perfetta al punto da risultare scomoda e pericolosa per lo stesso Personaggio, emotivamente molto coinvolgente o veramente geniale.

Mediamente i Personaggi dovrebbero ricevere in totale 3-4 Punti Avanzamento per Avventura, ma possono riceverne da 0 a 7 (per interpretazione totalmente fuori luogo o impersonificazione totale).

Possono poi essere dati punti bonus per azioni particolari (non più di uno a Personaggio): per manovre particolarmente eroiche, idee estremamente brillanti ecc... ma deve essere un premio raro e ambito e il Cartomante dovrà dare questi punti con estrema giustizia e parsimonia. Sono un premio, un surplus, e per guadagnarli i Personaggi (e i Giocatori) dovranno sudare!

Tali punti possono essere "spesi" per accrescere le caratteristiche, ma solo quelle che sono state effettivamente impiegate e solo dopo un certo insegnamento.

Il costo di tale avanzamento è pari al livello che si intende raggiungere (per portare un punteggio da 5 a 6 si spendono, cioè, sei punti, per portarlo da 2 a 3 se ne spendono tre ecc...). Si può aumentare una caratteristica solo di punto alla volta e si possono fare più avanzamenti per ogni avventura, ma solo al termine della stessa.

Alcuni Tutori, decisamente negativi, vanno OBBLIGATORIAMENTE utilizzati nel corso dell'avventura. Se a fine avventura un Personaggio non ha utilizzato il proprio Tutore è tenuto a consegnarlo al Cartomante, che, può penalizzarlo in termini di Punti Avanzamento secondo questa tabella:

-1 P.A.	Papa, Innamorato Appeso, Luna
-1 / -2 P.A.	Giustizia, Eremita, Giudizio
-2 / -3 P.A.	Morte, Diavolo, Torre.

AVANZAMENTO ABILITÀ

Ai fianco a ogni abilità è presente un contatore composto da dieci quadretti, detto Counter fallimenti.

Il Counter fallimenti si incrementa di uno per ogni azione non riuscita (in un contesto "utile"), cioè se, pescando una carta, si ottiene un risultato maggiore della somma tra Caratteristica e bonus abilità o se si ottiene un Jack o una Donna. Il fallimento oltre che oggettivo deve essere anche riconosciuto come tale dal Personaggio; se un Personaggio penserà di aver avuto successo o di non aver commesso errori, egli non avanzerà sul proprio Counter fallimenti, non imparerà dai propri errori perché non vorrà ammetterli (o non saprà riconoscerli) (consideratela una *Regola facoltativa*).

Quando il Counter fallimenti è "completo" sarà possibile incrementare di un grado la relativa abilità.

Se l'abilità è pari o inferiore a 2 il Counter fallimenti incrementa anche su azioni inutili o di mero esercizio. In questo caso la stessa abilità non può essere aumentata di oltre un punto durante ogni singola avventura.

Se l'abilità è pari o superiore a 8 o se è un'abilità di conoscenza (tipo storia, legge, ecc...), oltre al completo riempimento del Counter fallimenti, sarà necessario l'addestramento da parte di un maestro o di una fonte che corregga i propri errori.

Questo addestramento può avere una durata e un costo variabili in base al tipo di insegnamento richiesto e alla situazione di gioco, a discrezione del Cartomante (nozioni base di storia possono essere apprese da un semplice libro del liceo in pochi giorni, strategie avanzate di guerra o di scherma richiedono maestri eccellenti e molto tempo per essere apprese perfettamente).



Gianni entra in una balera e prova a ballare con la sua bella; Gianni è un cane a ballare, ha Coordinazione 3 e l'abilità "arte-ballare" a grado 1 (bonus 0).

Sbaglia il check, pescando un secco otto e può segnare un casellino nella riga Counter fallimenti dell'abilità "arte-ballare".

Non è la prima volta che Gianni fa ridere tutti inciampando sui propri piedoni e il suo Counter fallimenti era già a nove. Segnando quest'ultimo fallimento arriva a dieci e può aumentare di uno "arte-ballare" cancellando nel contempo il Counter fallimenti che tornerà a zero.

Gianni ora è più bravo a ballare, ha capito che se non inciampa sui propri piedoni è meglio...



Reinald, rifugiatosi col suo gruppo in una fatiscente locanda a diversi chilometri da Brema, passa tutta la notte a sparare a lattine e bottiglie di birra. La sua abilità in sparare (uso arma-pistola) è 2, il Cartomante concede a Reinald, senza effettuare tiri sparare per tutta la notte, di accrescere l'abilità di un punto. Ora Reinald ha 3 a sparare, da ora in avanti dovrà accrescerla in azioni utili, purtroppo colpire lattine e bersagli in situazioni di tranquillità non è come uccidere un nemico che vuole farti la pelle...

Vediamo con un esempio come applicare la regola facoltativa indicata prima:



-Oibò -esclamò Michael,- una splendida iconografia del '400 raffigurante delle pecorelle al pascolo...- il compagno di Michael lo guardò di sbieco e anche il Cacciatore di Morti che era con loro non si curò dell'affermazione del nostro appassionato d'arte.

-Sì, sì bello, ora andiamo è pericoloso stare qui...- disse a Michael tirandolo per un braccio.

Michael non sa di aver sbagliato, pensa logicamente di aver riconosciuto il dipinto, e non potrà segnare nulla sul Counter fallimenti.

-Oibò -esclamò Michael,- una splendida iconografia del '400 raffigurante...-

-Mi permetta di dissentire- esordì la sinuosa figura nascosta in un angolo buio - ma come potrà notare dall'uso dei colori risulta palese che siamo ancora in pieno 1200...-

-...ah già, sì...bello...- balbettò Michael osservando le curve armoniche della ragazza che con un movimento ipnotico dei fianchi si allontanò uscendo dalla sala.

Michael, oltre a perdere il sonno nelle prossime, afose, nottate, ha capito di aver sbagliato e può segnare un casellino nella riga Counter fallimenti dell'abilità "arte-pittura". Quando sarà a 10 caselle, a 10 errori, avrà diverse cosette da ristudiarsi sul vecchio, polveroso libro di storia dell'arte e potrà aumentare di un punto l'abilità.

Trattiamo in questo capitolo le principali creature non-umane che i Personaggi potrebbero trovarsi dinanzi nelle loro avventure.

Ogni Creatura è dotata di Caratteristiche differenti. Il punteggio delle Caratteristiche delle creature andrà inteso anche come riferimento per qualunque tiro-abilità a cui esse debbano far ricorso; non essendo infatti dotate di Abilità specifiche si considerano, di fatto, come se avessero tutte le Abilità a grado 1 (cioè nessun Bonus né Malus sulla Caratteristica) a meno che il Cartomante non decida diversamente (es: un cane ha intuito 6 ma ha un fiuto quasi infallibile, il Cartomante potrebbe considerarlo come un'Abilità a grado 6=+3 e dare al cane 9 in fiutare...).

Le Caratteristiche riportate sono riferite a un individuo medio, il Cartomante potrà modificarle a proprio piacimento in caso di necessità.

La voce "Attacchi" indica il principale mezzo di offesa della creatura: non sono i soli attacchi possibili ma vi saranno di riferimento per gestirla. Nella parte Speciale sono indicati eventuali bonus al danno, all'armatura ecc....

Creature "derivate" da umani presentano alcune Caratteristiche con un modificatore (es +3, -5); tale modifica è da applicarsi al valore che aveva l'umano in vita. Le Caratteristiche che riportano solamente un "-" sono da considerarsi invariate dopo la dipartita (ad esempio la biomacchina ha -6 ad Eq. Mentale, essendo il processo di trasformazione disumano e traumatico).

CREATURE NATURALI

Cane di grossa taglia

Cani molossi, come il San Bernardo o l'Alano, generalmente mansueti ma molto grandi. E' molto difficile che siano addestrati alla lotta e all'aggressività.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	6
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	6

Coord.	5	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	7	Eq. Mentale	?
Riflessi	3	Karma	?

Attacchi	Morso +2
Speciale:	+1 aggiuntivo al danno se addestrati all'aggressività

Cane di media taglia

Cani quali il Pit-bull, il Cane lupo, il Dobermann, il Bulldog, impiegati per svariati scopi data la loro intelligenza e versatilità. Possono rivelarsi aggressivi se addestrati ad esserlo.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	6
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	6

Coord.	6	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	6	Eq. Mentale	?
Riflessi	5	Karma	?

Attacchi Morso +1
Speciale: +1 aggiuntivo al danno se addestrati all'aggressività

Cavallo

Principale mezzo di locomozione e di lavoro in Italia ma presente anche nelle Terre Perdute e in Germania, questo animale, intelligente e affidabile, ma nervoso e pauroso, è spesso il miglior compagno di un viaggiatore.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	4
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	4

Coord.	7	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	8	Eq. Mentale	?
Riflessi	5	Karma	?

Attacchi Calcio (Botta +1)

Cinghiale

Selvaggio e schivo abita i boschi di tutta Europa. Pericoloso solo se sente di dover difendere la propria prole è ancor oggi cacciato sia per l'ottima carne che per limitarne i consueti danni ai raccolti.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	4
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	4

Coord.	5	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	9	Eq. Mentale	?
Riflessi	5	Karma	?

Attacchi Zanne (Morso +1)
Speciale: +1 aggiuntivo se carica.
2 punti armatura su tutto il corpo

Cocodrillo

Rarissimo in Europa (ma vicino ad alcuni vecchi giardini zoologici potrebbe aver trovato un habitat adeguato) è un predatore infido e potente il cui morso è sempre letale.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	4
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	5

Coord.	6	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	7	Eq. Mentale	?
Riflessi	6	Karma	?

Attacchi Morso + 4
Speciale: 4 punti armatura su tutto il corpo

Elefante

Ancor più raro del cocodrillo per la quasi impossibilità di alimentarsi. Naturalmente nel continente europeo è pressoché impossibile da incontrare.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	5
Creatività	?	Memoria	8
Socievolezza	?	Volontà	6

Coord.	5	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	10	Eq. Mentale	?
Riflessi	4	Karma	?

Attacchi Zanne (Perf. +1)
Proboscide (Botta 0)
Schiacciamento (Botta +3)

Speciale: Per le notevoli dimensioni le armi infliggono 1 punto danno in meno. Essendo un pachiderma ha 3 punti armatura su tutto il corpo.

Gatto selvatico

Veloce e piccolo predatore notturno, schivo e opportunisto, si ciba di volatili, roditori e altre piccole prede spingendosi fin dentro i nuclei urbani in tutta Europa, Russia esclusa.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	8
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	3

Coord.	9	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	4	Eq. Mentale	?
Riflessi	9	Karma	?

Attacchi Morso -1
Graffio (Taglio -1)



Lupo

Predatore astuto e fiero preferisce cacciare in branco ma, specie in inverno, non è raro che girovagli solitario in cerca di selvaggina. Si ritrova praticamente in tutta Europa, il mantello può essere di colore bruno, nero, grigio o bianco in base alla varietà.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	7
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	6

Coord.	6	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	6	Eq. Mentale	?
Riflessi	6	Karma	?

Attacchi Morso +1
Speciale: +1 al danno se particolarmente feroce o rabbioso

Orso

Presente in Germania e in Italia questo grande plantigrado giunge raramente in prossimità di campi e zone abitate e viene non di rado cacciato per le pelli e la carne, grassa e nutriente.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	6
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	6

Coord.	5	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	9	Eq. Mentale	?
Riflessi	6	Karma	?

Attacchi Morso +1
Artigli (Taglio 0)

Speciale: Per le notevoli dimensioni le armi infliggono 1 punto danno in meno.

Serpente Costrittore

Rarissimi in Europa sono estremamente pericolosi facendo dello strangolamento e della sorpresa la loro arma principale. A volte si possono trovare in casa di eccentrici nobili che ne hanno acquistato a carissimo prezzo un esemplare da usare come guardiano dei loro beni più preziosi, o segreti..

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	4
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	4

Coord.	8	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?

Forza fisica	9	Eq. Mentale	?
Riflessi	7	Karma	?

Attacchi Soffocamento

Serpente Velenoso

Mortali, schivi e diffusi praticamente ovunque... meglio non importunare tali animaletti.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	5
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	4

Coord.	8	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	2	Eq. Mentale	?
Riflessi	10	Karma	?

Attacchi Veleno

Tigre

Vale ciò che è stato detto per il cocodrillo, anche se l'ambiente Europeo è perfettamente idoneo per le tigri che sono quindi maggiormente diffuse.

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	7
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	6

Coord.	7	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	7	Eq. Mentale	?
Riflessi	8	Karma	?

Attacchi Morso 0
Artigli (Taglio 0)

Toro

Se ne possono trovare un po' in tutta Europa, specialmente nei piccoli paesi dell'Italia. Date le dimensioni è sempre meglio evitare di farlo infuriare...

Aspetto	?	Cultura	?
Comando	?	Intuito	3
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	4

Coord.	5	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	9	Eq. Mentale	?
Riflessi	6	Karma	?

Attacchi Corna (Botta 0)
Speciale: +1 al danno se carica

Durante le avventure è possibile che i Personaggi abbiano a che fare con creature viventi innaturali. Ovviamente il cartomante non dovrà esagerare con questo genere di incontri, queste creature dovranno essere decisamente rare e sempre avvolte da un alone di mistero e terrore...

Bio-Macchina

Parte integrante della popolazione sovietica, questo tipo di creatura, non è più un uomo, del quale conserva poco o nulla. Il proprio corpo meccanico dalla forza enorme e la condizione psicologica traumatica e confusa ne fanno creature pericolose e irascibili, nonché indifferenti verso la morte e le sofferenze altrui. Al di fuori del territorio russo sarà assai difficile trovarne una.

Aspetto	0-6	Cultura	- 4
Comando	- 4	Intuito	- 2
Creatività	- 4	Memoria	-
Socievolezza	- 4	Volontà	- 4

Coord.	0- 8	Affinità occ.	-
Dest. Man.	0- 3	Dist. Morte	-
Forza fisica	3- 15	Eq. Mentale	- 6
Riflessi	0- 10	Karma	-

Attacchi Variabili
Speciale: Blindatura, su tutto il corpo o quasi, da 4 a 9.

Burattini

Creati dai Burattinai, una Setta occulta diffusa in tutto il mondo, sono, come i Golem, oggetti inanimati ai quali è stata data la vita. Rispetto ai Golem essi sono però coscienti e privi di vincoli. Le loro caratteristiche e le loro attitudini variano a seconda della natura fisica e magica del soggetto.

Aspetto	0-10	Cultura	0-10
Comando	0-10	Intuito	0-10
Creatività	0-10	Memoria	0-10
Socievolezza	0-10	Volontà	0-10

Coord.	0-10	Affinità occ.	7
Dest. Man.	0-10	Dist. Morte	0
Forza fisica	0-6	Eq. Mentale	0-10
Riflessi	0-10	Karma	6

Attacchi Variabili

Cerbero

Orgoglio e vanto dell'ingegneria genetica del IV Reich, questo mostro è un dobermann con due o più teste addestrate ad uccidere e ad obbedire. Ne esistono pochissimi esemplari vitali, la maggior parte dei quali sono imperfetti e troppo feroci anche per le terribili SS.

Aspetto	0	Cultura	?
Comando	?	Intuito	4
Creatività	?	Memoria	?
Socievolezza	?	Volontà	9

Coord.	8	Affinità occ.	?
Dest. Man.	?	Dist. Morte	?
Forza fisica	9	Eq. Mentale	?
Riflessi	7	Karma	?

Attacchi Morso +2
Speciale: Può attaccare con ogni testa nel medesimo round senza subire modifiche.

"...presto i nostri cani superiori sostituiranno i normali cani sia nell'esercito che nella difesa delle proprietà, ma il processo è ancora imperfetto. Oggi abbiamo dovuto abbattere l'esemplare C.276, quel cucciolo ha sbranato due ricercatori e distrutto un intero laboratorio... eppure li avevo avvertiti di non legarlo con la catena..."

Sergente Speer, addestratore di cani delle SS

Golem

Interamente costituito di pietra, il Golem è la punta di diamante della magia Cabalistica. La sua forza sovrumana, la sua fedeltà e la sua determinazione sono leggendarie. L'esistenza stessa di creature di pietra animate per magia è leggendaria, tanto che ben pochi credono alla loro esistenza...

Aspetto	0-10	Cultura	0
Comando	0	Intuito	4
Creatività	0	Memoria	10
Socievolezza	0	Volontà	10

Coord.	4	Affinità occ.	7
Dest. Man.	1	Dist. Morte	0
Forza fisica	20	Eq. Mentale	-
Riflessi	4	Karma	5

Attacchi Pugno (Botta +2)

"...ma la cosa che più mi ha colpito era quella statua accanto al cadavere del colonnello. Cavolo...un enigmumeno di pietra grezza... con dei simboli in chissà quale lingua scolpiti in fronte... senz'altro non un capolavoro, ma mi chiedevo da quale paese l'avesse preso..."



I MORTI

La principale creatura che i Personaggi incontreranno nelle loro avventure sono i Morti, il cui risveglio rimane avvolto dal mistero.

“... non fece né un sussulto né buttò sangue, aveva una voragine nel petto e continuava a cantare la sua nenia infernale. Sparai ancora. E ancora. E ancora. Francesco continuava a mugolare e a guardarmi col suo sguardo fisso e inespressivo...”.

tratto dalla lettera di Matteo a Padre Leonardo

IN GENERALE: nell'anno 1944, l'uomo non è più la bestia più letale; nei giorni in cui l'uomo massacrava l'uomo, nuovi predatori muovevano i loro primi passi: i Morti.

Nati dall'incubo di un dio perverso, o da un'aberrante follia umana, essi risorsero dalle tombe, dai campi di battaglia, dalle fosse comuni; in Europa, in Asia, nelle Americhe, in tutto il mondo conosciuto iniziarono l'ultimo banchetto... i morti avrebbero divorato i vivi fino al completo sterminio, fino alla Fine del Mondo, perché era giunto Il Giorno del Giudizio. E' tuttora sconosciuto il fenomeno per cui i morti risorgono, anche se i pareri e le credenze si sprecano: un virus, l'Apocalisse, una maledizione, l'ultima arma del Diavolo contro i Cristiani... si è speculato a lungo sui motivi e sui fini del Flagello, ma né la medicina, né la tecnologia, né la teologia sono riuscite a fornire una spiegazione plausibile e inappuntabile.

Per me i Morti ci sono e basta, l'uomo non è scomparso, resiste e questo è quanto...basta saper affrontare la situazione e per farlo è importante conoscerli a fondo.

Ma non tergiversiamo e giungiamo al nocciolo della questione: anni di studi e osservazioni mi hanno portato a distinguere varie forme di Morti, che ho catalogato e descritto, e di cui tratterò nei capitoli a venire.

Per adesso è mia ferma intenzione considerare i caratteri comuni a tutti i Morti, a qualunque "specie" essi appartengono.

ASPETTO: esistono tre principali aspetti sotto cui può apparire un Morto: putrefatto, mummificato o fresco. Il primo, nauseante e viscido, è più o meno molle e quindi più o meno resistente ai colpi, il secondo, secco e inodore, è simile a un uomo cui sia rimasta solo la carne e un ricordo di muscoli attorno alle ossa, il terzo tipo è praticamente identico a un vivo, magari bianchiccio (o bluastrò) e freddo al tatto. Alcuni Morti (soprattutto i *simplex*) hanno un'andatura incerta e barcollante, i movimenti sono rallentati, la deambulazione appare come quella di un individuo fortemente ritardato. In alcuni casi, non certo infrequenti, ho assistito all'avvicinarsi di Morti con un'andatura lenta ed inquietante: il corpo era apparentemente scosso da scariche nervose e convulsive, l'incedere risultava quindi orrendamente innaturale e spettrale. Posso arguire (ma è solo un'ipotesi) che queste scariche siano dovute alla mancanza di nutrimento di carne umana, anche se non ho prove in proposito. Se così fosse anche i *Mortui diabolici* sarebbero preda di questi improvvisi quanto fugaci movimenti stereotipati. I Morti che presentano movimenti convulsivi e frequenti tremiti sono lenti, ma si muovono a scatti, facendo guizzare i muscoli in maniera disordinata, disarmonica come tette marionette.

DIETA: tutti i Morti hanno bisogno di carne umana fresca per rallentare o sopire il processo di disfacimento. In alcuni rari casi anche la carne animale sortisce il medesimo effetto.

MORSO: il morso dei Morti è altamente infettante essendo creature putride. Anche un semplice graffio, se non curato a dovere, può portare a morte.

VULNERABILITA': il corpo dei Morti è vulnerabile come quello dei vivi, ma essi non sentono il dolore e camminano anche divisi in due: testa e cuore non sono punti deboli ma pezzi di carne come fegato e testicoli, anche se alcuni di loro, se colpiti in testa o al cuore, paiono rimanere intontiti per qualche secondo, oppure cadono a terra come se morissero nuovamente. Probabilmente si tratta solo di un innato riflesso che, come la fame, li accompagna dopo la morte. L'unico sistema per fermarli è farli a pezzi, tanti e piccoli possibilmente, carbonizzarli o scioglierli nell'acido. Il fuoco, l'acido e l'elettricità sembrano particolarmente letali per queste creature.

Esistono piccole differenze date dal tipo e dallo stato di conservazione dei corpi.

RESISTENZA: sono completamente resistenti al dolore, alle malattie, alla stanchezza, al caldo e al freddo intenso, non necessitano di respirare, né della vista, sembrano difatti guidati da qualcosa di simile al fiuto ma che non lo è; un corpo senza testa mi seguì per ore, di notte, prima che giungessi al campo base e lo abbattessero.

ETOLOGIA: non hanno relazioni di gruppo, non hanno intelligenza, non provano alcun sentimento o paura, non hanno forme di comunicazione, non si accoppiano, non hanno nessuna gerarchia, nessun altro istinto oltre la fame. Questo vale per la quasi totalità dei Morti, anche se ho avuto modo di osservarne di più intelligenti ed inquietanti; vale cioè per l'*Homo mortuus simplex* e l'*Homo mortuus maior*, che rappresentano circa il 75% dei campioni da me osservati o di cui ho avuto notizie in questi sei anni di studi.

Dall'opera ancora incompiuta "Sine Requie" di M. Pelagatti -Volume I°-

CATALOGAZIONE DEI MORTI
(sulla base del "Sine Requie")

Homo mortuus larvalis : larva

Incapace di muovere il corpo, questo Morto conserva solo l'uso della vista, dei muscoli facciali e del collo; la mente è totalmente annullata, ogni istinto è sopito, la sua non-vita è ridotta ad un tetro mugolare e osservare.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	1
Socievolezza	0	Volontà	0

Coord.	1	Affinità occ.	0
Dest. Man.	0	Dist. Morte	0
Forza fisica	3	Eq. Mentale	0
Riflessi	1	Karma	1

Attacchi Morso -1

Speciale: Colpisce solo se la preda gli viene portata alla bocca.

Homo mortuus simplex : Morto

Il più diffuso tipo di morto in Europa e nel Mondo, è capace di muoversi grottescamente ma non di correre, usare oggetti, arrampicarsi o compiere altre azioni complesse.

Ha un solo istinto: la fame di carne viva.

Non si sa ancora in base a cosa, ma è certo che "sentono" la presenza di carne viva anche a centinaia di metri; si muovono singolarmente, o più spesso in gruppi che possono contare da poche decine fino a centinaia di individui, anche interi battaglioni, secondo alcune fonti.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	1
Socievolezza	0	Volontà	3

Coord.	1-3	Affinità occ.	0
Dest. Man.	0-1	Dist. Morte	0
Forza fisica	3-5	Eq. Mentale	0
Riflessi	1-2	Karma	1

Attacchi Morso

Homo mortuus maior : Morto

Anch'esso molto diffuso, si ritrova solitamente in gruppi di simplex, dai quali si distingue solo per un goffo utilizzo degli oggetti più semplici (certo non tira con l'arco mentre cavalca...) e, ma non sempre, per una maggiore lucidità nei movimenti.

Non sembra cosciente mentalmente ed è mosso dal medesimo istinto del simplex: la fame.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	1
Socievolezza	0	Volontà	3

Coord.	2-5	Affinità occ.	0
Dest. Man.	1-4	Dist. Morte	0
Forza fisica	3-5	Eq. Mentale	0
Riflessi	1-3	Karma	1

Attacchi Morso 0

Homo mortuus obnoxius: il consuetudinario

Fisicamente identico al *simplex* e al *maior*, questo Morto ha un comportamento molto particolare: pressoché innocuo e mai aggressivo passa il tempo a scimmiettare ciò che faceva in vita in un ciclo eterno e senza senso.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	4
Socievolezza	0	Volontà	6

Coord.	2-5	Affinità occ.	0
Dest. Man.	1-4	Dist. Morte	0
Forza fisica	3-5	Eq. Mentale	0
Riflessi	1-3	Karma	1

Attacchi Morso -1

Homo mortuus ferus: la belva

Completamente differente dagli altri Morti, questa creatura sembra un incrocio tra una belva e un uomo; l'aspetto esteriore non si discosta molto da quello dei normali Morti (*Mortuus simplex* e *maior*), solo lo sguardo, freddo e feroce, tradisce l'uniformità di facciata. Molto più abili e veloci dei cugini idioti, questi Morti sono pericolosissimi, capaci di correre, saltare ed arrampicarsi anche su muri scoscesi o soffitti che offrono solo limitati appigli. Attaccano in maniera selvaggia, portando repentini attacchi con le unghie e le fauci; lottano fino alla distruzione, anche se alcuni sono capaci di colpire per poi ritirarsi velocemente. Vivono in branchi più o meno numerosi, tra i quali è possibile a volte riconoscere un dominante, spesso un Morto di razza più pura (*inscius*

...lo osservai per diversi giorni, alle otto in punto si svegliava dando una botta alla pesante sveglia sul comodino, rotta ormai da chissà quanto, scendeva al piano di sotto e prendeva goffamente un piatto e un bicchiere che poi rimetteva a posto... non ci crederete ma andava a vestirsi, prendeva la zappa e andava a zappare il campo! Tutto il santo giorno! Davvero! Un lavoro da schifo, ma, per la miseria! Era morto da almeno tre settimane!

racconto fatto da Michele Alberto Buonevento
nella taverna Baia Nera a Genova



“...non temo quei bastardi figli di puttana, col mio fucile ne ho stesi a decine, la mia ascia ne ha smembrati un’infinità, ma porca puttana, ieri uno mi ha puntato una pistola! Dico, cazzo, quello stava lì col suo sguardo ebete quando alza l’arma, nemmeno mi guarda e mi spara tre colpi e mi trafora la gamba... Dico :-figlio di una cagna putrescente e in calore! Che cazzo fai!?! IO sono il buono, cazzo, sono IO quello che spara!!! e gli pianto addosso tanto di quel piombo che...”

dal diario di Carlito Fernandez, Cacciatore di Morti

o *diabolicus*). Viaggiano continuamente, spostandosi giorno e notte alla ricerca di cibo.

La caccia non è organizzata ma completamente selvaggia e caotica, a meno che un dominante non la diriga direttamente. In rari casi, e solo sotto un dominante di razza *diabolicus*, sembrano diventati stanziali assumendo il controllo e la protezione di un dato territorio.

I *ferus*, data la loro ferocia, vengono comunemente chiamati *Ferox*.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	3	Intuito	6
Creatività	0	Memoria	2
Socievolezza	0	Volontà	9

Coord.	5-8	Affinità occ.	0
Dest. Man.	3-5	Dist. Morte	0
Forza fisica	6-9	Eq. Mentale	0
Riflessi	5-9	Karma	1

Attacchi Morso +1
 Graffio (Taglio 0)

Homo mortuus atrox: l’abominio

Questo raro tipo di Morto sembra guidato solo da odio e ferocia. E’ distinguibile dagli altri Morti per l’espressione del volto, tirato e spaventoso, la cui mimica è bloccata in un ghigno innaturale e folle, per la contrazione smodata dei muscoli facciali. Questa creatura è intelligente e sanguinaria, capace di tendere agguati, muoversi agilmente e in silenzio, impiegare efficacemente armi da fuoco e lame. Attacca e uccide chiunque, indipendentemente dalla propria fame di carne viva; spesso non si ciba delle proprie vittime, sembra infatti mosso dal desiderio di uccidere più che dal bisogno di predare per arrestare la corruzione. Vive sempre da solo, controllando un territorio più o meno vasto, o restando in agguato anche giorni interi in attesa di prede.

E’ spesso confuso col più selvaggio, ma altrettanto mortale, *mortuus ferus* e non di rado è erroneamente indicato come *Ferox*.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	4	Intuito	6
Creatività	1	Memoria	3
Socievolezza	0	Volontà	9

Coord.	5-8	Affinità occ.	0
Dest. Man.	4-6	Dist. Morte	0
Forza fisica	6-9	Eq. Mentale	0
Riflessi	5-9	Karma	1

Attacchi Morso +1
 Graffio (Taglio 0)

Homo mortuus inscius: l’inconsapevole della morte

Il *Mortuus inscius* è una particolarissima forma di defunto che, apparentemente, sembra un vivente a tutti gli effetti, tranne per il fatto che non respira e che il suo corpo è freddo, come quello di un morto. Risvegliatisi nel momento stesso della loro morte, mantengono il proprio corpo indenne dalla corruzione post-mortem cibandosi di carni vive, meglio se umane.

Le caratteristiche e le abilità sono pressoché le medesime che aveva in vita, anche se l’Aspetto, ma soprattutto l’Equilibrio mentale, possono scendere anche di 4 punti.

Aspetto	-1/-4	Cultura	-
Comando	-	Intuito	-
Creatività	-	Memoria	-
Socievolezza	-	Volontà	-

Coord.	-	Affinità occ.	-
Dest. Man.	-	Dist. Morte	0
Forza fisica	-	Eq. Mentale	-1/-4
Riflessi	-	Karma	-

Attacchi Morso 0

“...non avrei mai dovuto chiedermi dove finivano tutti i bambini che ci faceva rapire, non avrei voluto vedere il contenuto di quelle casse...”

Ancora stanotte Marcus mi è apparso in sonno, mi ha torturato con un coltello...il mio torace da stamattina è pieno di cicatrici...è nei miei incubi...li trasforma in reali...è mostruoso.

Sto perdendo il senno lo so, lo sento, mi osserva ancora, il suo spirito mi tormenta, sento i suoi occhi su di me, il suo fiato, freddo come la sua pelle, mi fa gelare il sangue...devo fuggire, andare lontano dove non possa trovarmi.

Non è un uomo, è un demone dell’inferno, un cannibale e un mago, una creatura abominevole, mi ucciderà, sì, e mangerà le mie carni calde come...come...poveri bambini...

Fate qualcosa, vi prego, io sto per morire...

Uccidetelo, uccidetelo nuovamente; la mia carabina non era abbastanza...non era abbastanza.”

lettera anonima arrivata al distretto di Colonia nel marzo 1952



Homo mortuus diabolicus: il demone

Rarissimo e pericolosissimo questo vero e proprio mostro non solo è indistinguibile da un vivente, come l'*inscius*, ma non fatica a simulare la respirazione e, in alcuni casi mantiene una temperatura corporea compresa tra i 25°/36°C.

Una volta risorto è più intelligente, forte, agile di quanto lo era in vita; una volontà di ferro e doti di comando elevate lo rendono un leader sia tra i Morti che tra gli inconsapevoli viventi.

Oltre a ciò, con il risveglio, alcuni acquistano capacità prodigiose, sovrumane, a tratti diaboliche come il mesmerismo (una potente forma di ipnosi), la capacità di sentire le anime dei defunti o di contattarle, leggono nel pensiero e manipolano menti e sentimenti, incutono terrore o affascinano come le sirene...ognuno ha uno o più doni diversi che li rendono superiori a qualsiasi essere umano.

Anch'essi, come gli *inscius*, necessitano di carne umana come cibo per non cedere alla corruzione del corpo.

Aspetto	-1	Cultura	-
Comando	+3	Intuito	+4
Creatività	+2	Memoria	+3
Socievolezza	+2	Volontà	10

Coord.	+3	Affinità occ.	+4
Dest. Man.	-	Dist. Morte	0
Forza fisica	+4	Eq. Mentale	-3
Riflessi	+2	Karma	5

Attacchi Morso 0

SPECIALI

Bio-Macchina (defunta)

Le Biomacchine la cui mente muoia si risvegliano come i normali morti umani.

Anche se la sostanza in cui il cervello è immerso ne assicura una virtuale immortalità, è possibile che la macchina venga danneggiata o si deteriori col tempo compromettendo le funzioni neurali e portando la mente a morte. Le caratteristiche variano a seconda della biomacchina che, non potendo degradare, mantiene tutte le proprie capacità, mentre le capacità mentali degradano come indicato di seguito.

Aspetto	-	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	1
Socievolezza	0	Volontà	3

Coord.	-4	Affinità occ.	0
Dest. Man.	0-1	Dist. Morte	0
Forza fisica	-	Eq. Mentale	0
Riflessi	0-2	Karma	1

Attacchi Variabili

Speciale: Blindatura da 4 a 9 in una o più zone del "corpo", anche per intero.

Fossa Comune

Le rare e incerte testimonianze la descrivono come una massa di Morti, decine, centinaia di Morti, uniti e compressi assieme a formare una figura vagamente globosa.

Risvegliatesi dalle fosse comuni come un'unica entità, le Fosse Comuni sono da considerarsi un'unica creatura con una forza e un peso proporzionale al numero di cadaveri di cui sono composte.

Lente e mastodontiche attraversano le steppe russe e le Terre Perdute alla costante ricerca di cibo.

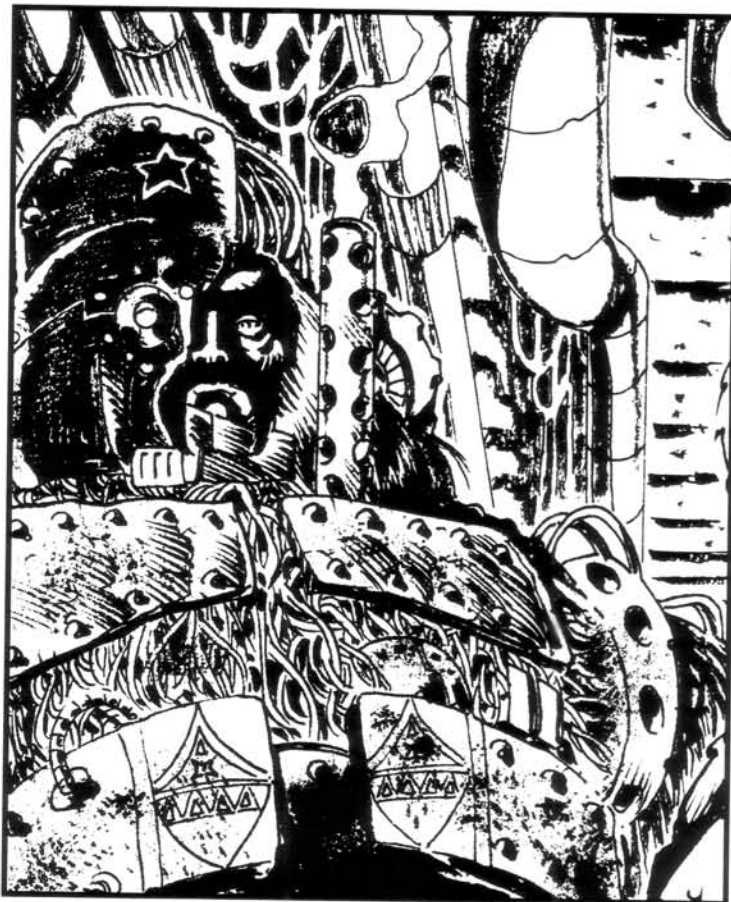
E' stimato che, se esistono, siano estremamente rare (non più di tre/sei elementi in tutta l'Eurasia) e pericolose, avendo abbastanza forza da abbattere mura e ribaltare carri armati.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	0
Creatività	0	Memoria	0
Socievolezza	0	Volontà	10

Coord.	3-6	Affinità occ.	0
Dest. Man.	0	Dist. Morte	0
Forza fisica	10-25	Eq. Mentale	0
Riflessi	5	Karma	1

Attacchi Morsi 0

Speciale: Può effettuare un numero di attacchi per round illimitato senza subire modificazioni o malus. Generalmente un singolo bersaglio viene attaccato singolarmente da uno-tre morti che compongono la fossa.



Scannatrice

Creatura in forza ai Decussis Sanguinis, una setta italiana, è forse il più pericoloso Morto esistente.

Il corpo è quello di un assassino, di un sicario, di un serial killer, di un uomo cioè che fosse mostruoso anche in vita. Dopo un complesso rituale atto a modificarne fisico e psiche viene trasformato in una macchina di morte e riposta e conservata in bare di piombo piene di paraffina; viene risvegliata solo al momento dell'impiego.

Vengono usate come assassini, anche di massa vista l'enorme ferocia e relativa imbattibilità e vengono nutrite col sangue di fanciulli dai componenti della setta; non ricercano la carne per nutrirsi e il processo di decadimento è rallentato dalla paraffina delle bare.

Sono circa un centinaio, ma esistono pochissime prove della loro esistenza e solo una decina di testimonianze...sono rare le persone che hanno visto una scannatrice e hanno potuto raccontarlo.

Aspetto	0	Cultura	0
Comando	0	Intuito	6-9
Creatività	0	Memoria	6
Socievolezza	0	Volontà	10

Coord.	8-10	Affinità occ.	0
Dest. Man.	6-8	Dist. Morte	0
Forza fisica	7-10	Eq. Mentale	0
Riflessi	10	Karma	3

Attacchi Morso +1
 Artiglio (Taglio +1)

Speciale: E' così veloce che le prime due azioni del round vengono effettuate senza il modificatore -3 che si applica dalla terza azione del round.

Mummia egizia

Mentre le normali mummie egizie, se ben conservate, si saranno rianimate come *Mortuus* di varie razze con le consuete caratteristiche, per quelle un po' speciali il discorso è diverso.

I rituali egizi, in fondo, a qualcosa sono serviti, ma solo per le mummie migliori: quelle dei Faraoni o dei sacerdoti più importanti e, comunque, non in tutti i casi.

E' così che alcune mummie si sono risvegliate portando con sé facoltà smisurate e tutto il potere di un tempo.

Non si sa quante di queste mummie siano sveglie oggi, ma è credibile che governino gli abitanti dell'Egitto e delle vicine nazioni. Si dice abbiano poteri quasi divini, una saggezza e una crudeltà proverbiale.

Dipendono, per la loro sopravvivenza da schiavi umani che si occupano dei loro bisogni, tra cui, il più importante, quello di ungerli più volte al giorno con oli speciali atti a rendere il corpo, altrimenti secco, più morbido e mobile.

Aspetto	-4	Cultura	-
Comando	+5	Intuito	+5
Creatività	+2	Memoria	+1
Socievolezza	+1	Volontà	10

Coord.	+4	Affinità occ.	+5
Dest. Man.	-	Dist. Morte	0
Forza fisica	+3	Eq. Mentale	-5
Riflessi	+3	Karma	6

Attacchi sconosciuti

Animali

In casi rari anche gli animali possono tornare dalla morte con una probabilità proporzionale al loro grado evolutivo (avviene nel 10% di cani e gatti, il 5% dei mammiferi erbivori, 1% dei mammiferi meno evoluti e ancor più raramente in rettili, uccelli, anfibi, pesci, ecc.); sono stati osservati solo esemplari equiparabili a *mortuus ferus* o *mortuus larvalis*, non esistono ancora altri tipi di segnalazione.

I vostri incubi preferiti

A voi Cartomanti la libertà di espandere questa lista con tutto ciò che di inquietante striscia nelle vostre menti e si contorce nei vostri cuori (ma se dovete mettere elfi, goblin e orchi allora è meglio che cambiate gioco...)

“...arrivarono dal mare, su di una barchetta a remi piccola e logora... quando attraccarono rimanemmo stupefatti... l'uomo era magrissimo, scheletrico, i rematori erano tutti Morti.

Li attaccammo e avemmo la meglio; anche l'uomo era un Morto, solo più resistente e più curato nell'aspetto. Ci parve strano che i dodici rematori fossero putridi e l'uomo curato sembrasse mummificato... le condizioni ambientali dovevano essere state le stesse per ognuno: erano sulla medesima barca. Eravamo immersi in queste considerazioni quando un mio compagno estrasse un foglio, una pergamena dalle vesti della mummia... vi erano scritte in molte lingue: francese, tedesco, italiano, altre che non seppi riconoscere, ma le prime righe erano sicuramente geroglifici...

Leggemmo ciò che potemmo, lo leggemo più e più volte... non volevamo credere... non avevamo ucciso dei naufraghi morti e ritornati in vita... avevamo ammazzato l'ambasciatore egiziano, l'ambasciatore di Ramesse III, faraone dal 1184 al 1153 a.C. e nuovamente a capo di una parte dell'Egitto. Sono rimasto il solo a poter raccontare questa storia, bruciammo il foglio e andammo a riposare; la mattina dopo fui l'unico a svegliarmi... l'unico... la maledizione mi tolse la vista e l'uso delle mani, ma ancora oggi mi ha risparmiato per raccontare questa storia e per mettere in guardia il mondo... al di là del Mediterraneo la morte regna sovrana... e i Faraoni sono tornati...”

Racconto udito alla trattoria
“L'Ostaria dell'Eremita”, Livorno

RESOCONTI SULLA PIAGA DELLA NON-MORTE

"Posso indicare senz'ombra di dubbio il 6 Giugno 1944 come la data d'inizio dei fenomeni di risveglio; all'inizio come singoli casi isolati, poi sempre più frequentemente come fenomeno di massa. Nell'arco di un mese tutto il paese e i territori occupati dalle nostre truppe erano disseminati di corpi affamati di carne umana."

Colonnello August Hausemann (Divisione Grossdeutschland) a rapporto presso il Generale Reichmann.

"Di chi può essere la colpa di un così grande scempio di vite proletarie se non dell'imperialismo teutonico! Solo loro, con i loro vili esperimenti per l'annientamento delle cosiddette "razze inferiori", avrebbero potuto tentare di infliggere alla nostra amata Russia un colpo così pavido e basso. Ma la forza proletaria ha vinto ancora una volta, mentre il volgare regno nazista giace nella polvere proprio come la sua capitale Berlino!"

Discorso tenuto a Nuova Stalingrad nell'auditorio Bakunin dal Compagno Ideologo Ivan Bubenick (10/12/1948).

"Il Giorno del Giudizio è giunto... preparate le vie del Signore. Grande la Sua ira nell'alto... i sepolcri si aprono e i morti risorgono dalle tombe. Solo il santo vivrà, mentre il peccatore brucerà all'inferno. Anche se i demoni camminano sulla terra per attentare alla vita dell'innocente, l'Onnipotente veglierà su di lui e lo salverà. La fine è sempre più vicina...orde di eretici attentano alla santità della Chiesa. Benediciamo chi combatte nel nome della Chiesa e la libera dalla zizzania che la vuole soffocare."

Domenico Usteboge- Frate inquisitore.
Tratto dal suo "De Malo Eterno Peccatoris"

"Su 10 soggetti maschi adulti di razza inferiore da noi sottoposti ad esperimento, 7 ritornavano come morti-viventi in un tempo variabile da 2 minuti alle 2 ore; 2 soggetti hanno impiegato 5 ore per svegliarsi e uno solo si è risvegliato dopo 12 ore dal decesso. Li contraddistingue l'istinto ossessivo della ricerca di carne umana, anche se l'apparato digerente (come osservato sui 10 casi campione) non è assolutamente in grado di assimilare nessun tipo di nutrimento. Il processo di decomposizione è rallentato anche se non si arresta mai del tutto. E' accertato sperimentalmente che non esiste un organo motore deputato al risveglio. Abbiamo amputato ai soggetti 3A (maschio tedesco) e 5B (femmina slava) gli arti e la testa, ma ogni singola parte continuava a vivere di vita propria. Lo stesso cervello sembra non inviare nessun tipo di impulso al resto del corpo."

Dott. Colonnello Spitz -Documenti Segreti del progetto "Plutone" Cartella A1 classe S.

"E' il Giorno del Giudizio...la maledizione di Dio si è abbattuta sull'umanità peccatrice. Non c'è più posto all'inferno...le anime dei peccatori camminano sulla terra."

Giorgio Romero- cantastorie

"Radiazioni atomiche...nessun'altra risposta è più plausibile di questa per spiegare il risveglio dei morti. E tutto questo è dovuto agli sporchi esperimenti del nemico!"

Sasha Bekov- Capo del Corpo di Sorveglianza della città di Kiev.

"Dio ha riaperto le tombe per indicarci come muoiono i peccatori, ma Satana vuole usarli per annientare le pecorelle del Signore. Prendete le torce, figlioli, e bruciamo questi servitori del demonio!"

Claudio Maria Tandrelli da Ruvo- Frate Inquisitore

“Non sono riuscito a trovare traccia di un'attività virale nei corpi da me esaminati, ma sono convinto che non ci sia altra soluzione che ipotizzare l'esistenza di un qualche virus che permetta alla carne morta di tornare ad essere attiva.”

Dott. Colonnello Spitz - Documenti Segreti del progetto “Plutone” Cartella B7 classe S.

“Voi non capite, loro sono sempre esistiti, servi di potenti fruitori di arti magiche, di negromanti, di streghe. Sono loro che affollano da secoli i nostri incubi e nelle notti più buie li abbiamo chiamati fantasmi, vampiri, ghoul, banshee... Ma qualcosa è cambiato, qualcuno ha perso il controllo, e ha gettato il mondo nell'Inferno... Cercate il Sigillo, entro la Casa, dove la serpe si unisce alla pernice, quando Orione spia l'uomo...là troverete la risposta al vostro affanno.”

Baltimonus - Magus di Brema.

“Le antiche leggende vichinghe erano vere... i Morti hanno invaso la terra sulle loro navi di ossa al comando di Hela, la dea degli Inferi...il Ragnarok, la fine dei tempi, è cominciato!”

Oleg Gunnarson - Leader dei Pirati di Reykjavik.

“No...non sono carcasse...sono creature mandate per annunciare il Regno...è l'Amageddon...Era l'anno 1944...provate a ruotare questo numero...1944...è 6661...vi è il numero della Bestia... forse siamo già spacciati e non lo sappiamo...lottano per le nostre anime...le nostre anime...e se fossero angeli? E se gli angeli e i demoni dell'inferno non fossero sempre stati altro che questo? Uomini condannati a vivere e combattere...per un fine che forse nemmeno loro comprendono, mossi solo da odio e aggressività piuttosto che dall'amore in Dio? E se Dio non esistesse e fossero solo queste stupide e sanguinarie creature a guardarci dall'alto?”

No, sarebbe troppo triste, troppo triste.”

Reverendo Hans Blatch- morto pazzo il 15 ottobre 1952

“L'Angelo della Morte è scomparso, imprigionato o perso...è compito dell'uomo liberarlo per riottenere una giusta morte e la pace eterna...questa catastrofe, erroneamente chiamata Giorno del Giudizio, ci sbarra l'entrata in Paradiso, costringe le anime a strisciare nella nuda terra e a commettere peccati mortali...liberate la Morte, scovatela e liberatela, è l'unica speranza per rientrare in possesso della vita eterna dell'anima.”

Suor Patrizia da Lodi - suora scomunicata e messa al rogo come eretica il 26 febbraio 1950.

“Non mi interessa da cosa cazzo dipenda tutto ciò!...un morbo, una maledizione o cos'altro!!! Piuttosto passami un altro nastro per la mitragliatrice che questi figli di puttana si stanno avvicinando un po' troppo!!!”

Carlito Fernandez - Cacciatore di Morti.

“...ricordo che i Bolscevichi avevano grandi progetti per il Suo corpo. Ispirati da Stalin, non si placarono per aver sconfitto la natura, conservandolo inalterato per l'eternità, a loro non bastava farne un idolo da adorare... farne un Dio... proprio Lui, che disprezzava qualunque religione sopra ogni altra cosa ... Chiusi nei loro laboratori alcuni tra i più brillanti scienziati dell'epoca erano assorti in un lavoro febbrile, ossessivo, ridare la vita al Compagno Immortale: Lenin. Ma cosa successe poi? Perché tanta segretezza attorno alla mummificazione delle povere spoglie di Lenin? Perché tutti coloro che facevano parte del progetto furono ricoverati nell'ospedale del Cremlino? Perché nessuno fece mai ritorno? Possibile che la fine del mondo abbia avuto inizio in un Mausoleo?...”.

Da “Memorie di un tempo lontano” di M. Gobleshi ex membro del partito bolscevico, scomparso il 6 aprile 1945

“Non è vero che morirete - disse il serpente”

(Genesi 3; 4)

Le arti misteriose e occulte comunemente raggruppate col nome di magia sono molte e molto varie e prendono origine dalle culture e tradizioni più disparate, dove sono sempre state appannaggio di pochi, potenti eletti.

Queste arti consistono in complessi e suggestivi rituali, comprendenti formule, preghiere, invocazioni, da recitare in luoghi e tempi precisi, spesso con l'aiuto di oggetti, ingredienti o catalizzatori specifici, rari o puramente fantastici.

Esistono poi, anch'essi raggruppati in quella sfera sospesa a metà tra scienza, credenza popolare e volgare superstizione, tutta una serie di inspiegabili fenomeni mistici, magici, misteriosi che potremmo raggruppare sotto la parapsicologia, il misticismo, i poteri E.S.P. (percezioni extra sensoriali).

Questi fenomeni arcani, che distingueremo da ora in "Rituali" e "Innati", non hanno alcuna base scientifico-religiosa, e non possono avere, per loro stesso concetto, una spiegazione comprensibile o accettabile dalla cultura corrente. Sta di fatto che le numerose testimonianze pervenute negli ultimi tempi non possano essere ignorate e che i fenomeni inspiegabili, pur rimanendo tali, sono un'assoluta realtà dei nostri giorni oscuri.

L'uso della magia è sempre incerto e pericoloso (da molti punti di vista) in rapporto esponenziale alla potenza dell'incantesimo evocato. La società non vede di buon occhio ciò che non comprende e che non può dominare e non è solo l'Italia che vede roghi di streghe ed esecuzioni sommarie contro utenti di magia dipinti come stregoni, orchi, seguaci del Demonio. Anche la Germania ha molti Magi o presunti tali in celle d'isolamento o in partenza per i Campi di Rieducazione (leggi: sterminio); la Russia dal canto suo non si dimostra certo molto differente, ostacolando qualunque libero pensiero, in particolare ciò che può destabilizzare una situazione già al limite. Ma non sono solo gli organi di potere a temere la magia, è soprattutto la gente comune, infarcita di paura, superstizione e meschinità che teme e diffida della magia. Leggermente più aperta è la mentalità nelle Terre Perdute e tra i Ribelli Russi, dove ogni risorsa deve essere utilizzata al massimo e al meglio per la sopravvivenza di tutti e dove chi ha conoscenze o facoltà superiori non viene disprezzato e temuto ma apprezzato e seguito.

La magia è però pericolosa anche in sé; sbagliare una formula o eccedere nel suo utilizzo può portare a gravi conseguenze.

Molti degli esempi che vengono riportati di seguito si riferiscono in maniera specifica a personaggi e Sette presenti nei moduli di Ambientazione di Sine Requie.

LA MAGIA RITUALE (DAL SABBA AI GOLEM)

Custoditi segretamente da piccole cerchie d'élite, da sette segrete, su arcani e antichi tomi, i rituali magici sono impiegati con ostentata parsimonia e non celato orgoglio.

Richiedono generalmente ore, ma possono richiedere molti giorni o addirittura mesi, oltre alla conoscenza di linguaggi, arti, formule e ricette.

Sono sempre atti alla modificazione, alla creazione e al controllo di fenomeni inumani, mostruosi o miracolosi i cui effetti sono sempre potenti e suggestivi (nella maggior parte dei normali rituali religiosi si ha invece solo suggestione...).

Ricordiamo:

- I rituali di Iniziazione all'interno delle SS.
- La Creazione dei Golem (Stella del Mattino).
- Sogni del Profeta Daniele (Stella del Mattino).
- La Creazione dei burattini da parte dei Burattinai.
- Il Rituale della Buona Morte in uso tra i Templari.
- La Creazione delle Scannatrici (Decussis Sanguinis).
- I Sabba perpetrati dai Filii Luciferi e da altre sette, atti al massimo a richiamare qualche spirito.
- Tutti i rituali curiosi e fantasiosi dei Veggenti tramite l'uso di carte, capelli, semi, specchi, ecc...
- Modificazioni del tempo atmosferico.
- Esorcismi e purificazioni di aree da spiriti.
- Fatture ideate e messe in atto da Streghe e Magi.
- Fatture a Morte la cui conoscenza e realizzazione è appannaggio dei più potenti Magi e Streghe.
- Evocazione delle Ombre (dette anche Demoni, Spiriti, Angeli...), rituale realizzabile solo dai Medium e dalle Streghe più potenti. E' necessario un potere di Aff. Occ. di 8, + 1 per ogni valore della classe dell'ombra evocata

LA MAGIA INNATA (DALLE VISIONI MISTICHE AI POTERI DEI MORTI)

Questi poteri, più o meno innati negli uomini di qualunque estrazione e razza, sono rari e deboli, spesso solo una vibrazione nell'anima, una percezione indistinta.

Difficili da comprendere e guidare anche per i rari portatori, solo occasionalmente sono allenati e/o sviluppati, ancor più raramente accettati e intimamente vissuti dai fortunati (o meno) possessori.

Alcuni di questi fenomeni sono riportati (erroneamente) come di origine celeste o demoniaca, ma la realtà è che tante e tali sono le interpretazioni date dalle differenti culture e religioni che è difficile, se non impossibile, stabilirne una paternità culturale o divina.

Una parte (minima) di questo campo è comunque esplorabile da qualunque buon intelletto, senza limitazioni di sorta; è il caso dell'ipnosi, delle arti minori della veggenza, dei trucchi da illusionista e prestigiatore.

Ricordiamo a titolo di esempio, alcune tipologie di poteri misteriosi impiegati da alcuni Personaggi non Giocanti descritti nei Manuali di Ambientazione:

- Contattare gli spiriti (vedi Duccio Malaspina)
- Controllare gli spiriti: è necessario avere il potere di evocarli, il controllo non è mai sicuro e l'ombra può, se non motivata bene, agire "di testa propria" o rifiutarsi di obbedire.
- Controllo delle proprie funzioni vitali
- Controllo delle funzioni vitali altrui: mai documentata direttamente, forse solo una forma estremamente potente di altre forme di "magia"



- Ipnosi (vedi Duccio Malaspina)
- Lettura del pensiero: la capacità di percepire più o meno confusamente i pensieri altrui.
- Levitazione: la capacità di galleggiare nell'aria, ritenuta possibile ma mai documentata veramente.
- Percepire gli spiriti: per cui è possibile percepire anche spiriti che non lo desiderino espressamente.
- Percepire la malvagità: percepita spesso come un dolore fisico proporzionale al "male" presente in prossimità.
- Percepire le emozioni: la capacità di percepire più o meno precisamente le forti emozioni di un'altra persona.
- Pranoterapia: l'arte di guarire e alleviare il dolore (rende la ferita meno grave di un grado: da ++ a +, da + a - ecc...).
- Psicomatria: la capacità, tramite il tatto, di percepire visioni riguardanti l'oggetto o l'essere toccato.
- Sesto senso: come l'omonimo pregio.
- Sogno Premonitore: notturno o a occhi aperti, come un'alucinazione.
- Telecinesi: la capacità di spostare pesi con la forza della mente (pesi molto, molto limitati...).
- Altri...

HOMO MORTUUS DIABOLICUS

Fenomeno ancor più raro, più misterioso e potente, è il risveglio di uomini capaci di manipolare le menti, i pensieri, le carni, dei vivi.

Questi fenomeni sono assolutamente eccezionali, la loro presenza, associata allo stato d'immortalità del Morto (*Mortuus diabolicus*), ne fa una creatura assolutamente superiore, solo lontanamente paragonabile con i più potenti Magi ed Esper viventi.

Descriviamo a titolo esemplificativo alcuni tra tali incredibili poteri:

- Mesmerismo (vedi Herman Rupert Reichmann)
- Occhi di Morte (vedi Herman Rupert Reichmann)
- Richiamo (sui vivi) (vedi Marcus)
- Dominio della Mente (vedi Marcus)
- Sogno (vedi Marcus)
- Empatia (vedi Rajissa in particolare)
- Lettura del Pensiero (vedi Rajissa in particolare)
- Richiamo (sui Morti) (vedi Giovanni dell'Apocalisse e Kurt Van Gossel)

UTENTI DI MAGIA

Possiamo, volendo semplificare, dividere gli usufruttuari delle arti magiche in cinque gruppi distinti:

- 1) Gli appartenenti alle alte sfere di specifiche sette, generalmente figure potenti e inavvicinabili che hanno appreso i rituali specifici della propria organizzazione dai membri più anziani dopo lunghi e meticolosi apprendistati.
- 2) I Magus, diffusi maggiormente in Italia e Germania, possono o meno avere anche poteri innati, assorbono le loro conoscenze da antichi tomi o dall'insegnamento di rari, potenti, maestri (Magister).

- 3) Le Streghe, generalmente dotate di poteri innati ai quali accompagnano l'utilizzo di rituali, in particolare legati allo spiritismo e all'alchimia. Le discendenze di streghe sono unicamente di tipo familiare e si rinforzano attraverso l'incesto.
- 4) Gli Esper, raramente a conoscenza del proprio potere e dei propri limiti, spesso poco stabili mentalmente, sono persone comuni che convivono col proprio segreto.
- 5) I *Mortui diabolici*, sempre dotati di poteri magici incredibilmente potenti, sui quali mantengono il perfetto e istintivo controllo. Fortunatamente per la razza umana queste creature sono rarissime (quelle presenti nell'ambientazione e poche altre).

REGOLE

Apprendere la Magia

Magia Rituale: presenta difficoltà oggettive date dalla rarità nel reperire maestri o libri ove apprendere i rituali, visto che non tutti possono, di fatto, riuscire a carpirne l'intimo segreto, che trasforma gesti fisici e parole in vibrazioni magiche. E' necessario un punteggio in Aff. Occ. pari o superiore a 8 per comprendere un rituale semplice, i più complessi e potenti richiedono logicamente Affinità più elevate, fino a 10 ed oltre, per le Fatture a Morte o la creazione dei possenti Golem.

Magia Innata: è necessario un punteggio di Aff. Occ. uguale o superiore a 9 per possedere tale "dono".

Con 9 il Personaggio possiede una debole dote sensitiva, imperfetta e fallace (tiro su Aff. Occ./2 quando ne fa uso).

Con 10 possiede una dote ben definita e potente, sicura e quasi infallibile, tranne in rarissimi, unici, casi a discrezione del Cartomante (tiro su Aff. Occ. normale), oppure due doti di "livello inferiore".

Accrescere questa Caratteristica oltre i 10 punti permetterà al Personaggio di perfezionare le proprie doti o apprendere nuovi segreti (uno ogni due punti: 12 = altro potere o perfezionamento di uno già posseduto, a 14, 16, 18, 20 idem, ecc...)

Utilizzare la Magia

Magia Rituale: è necessario un normale tiro su Aff. Occ. con un bonus dato dalla conoscenza del Rituale (considerato come una normale Abilità) e considerando dei malus dati dalla difficoltà dell'incantesimo (che sarà mediamente molto difficoltoso: almeno -3 ma fino a -10).

Magia Innata: può essere di basso e alto livello:

basso livello: tiro su Aff. Occ. dimezzata.

alto livello: tiro su Aff. Occ. pura.

Incognite nell'utilizzo della Magia

Sbagliare una formula o eccedere nel suo utilizzo può portare a gravi conseguenze; se l'esito del tiro per compiere l'incantesimo è un Tiro Maldestro (un fumble), cioè solo se l'utente di magia pesca il Jack, le conseguenze sono spesso disastrose (vedi oltre) mentre un fallimento normale indica solo la non riuscita dell'incantesimo.

Magia Rituale: scatenare forze occulte di tale portata e non poterle controllare è stupido e pericoloso, anche mortale. Tranne rari casi di rituali particolarmente deboli (tipo veggenza o nei rituali iniziatici di alcune sette), le cui conseguenze al fallimento sono paragonabili a quelle per magia innata (vedi), in tutti gli altri casi i danni riportati dall'utente sono di portata notevole. Possono succedere principalmente due eventi:

La forza richiamata, sotto forma di spirito si libera dal vincolo dell'incantesimo ed è libera di agire come meglio crede ma generalmente per prima cosa attaccherà l'evocatore che l'ha disturbata; se l'incantesimo è potente e lo spirito è di classe elevata può anche uccidere l'evocatore, se è di classe bassa potrà al massimo fargli brutti scherzi e dispetti, che possono portare a gravi conseguenze in maniera indiretta (possono per esempio bagnarne i proiettili della pistola, gettarne il denaro, tormentarne il sonno, confondergli le idee fino a farlo impazzire, nascondergli le cose...) per un periodo di tempo indeterminato. Parlo di "spiriti" intendendo quella potenza liberata dal sortilegio, così come io la interpreto, non è però certo che l'essenza richiamata abbia coscienza o alcunché oltre alla mera possibilità di interagire col Magus (o chi per lui). Secondo alcuni illustri studiosi i danni sono da ricondursi a livello di follie allucinatorie o di modificazione del proprio karma con effetti similari a quelli del cosiddetto "malocchio", l'attrazione cioè di una sorte avversa in svariate forme. Sta di fatto che gli effetti osservati sono i medesimi e lo spazio alle interpretazioni, anche alle più fantasiose, è sempre aperto.

Il secondo tipo di eventi, più diretto contro la fisicità dell'evocatore, vede la potenza della magia rivolgersi contro e attaccarne gli organi vitali (tiro sotto Forza Fisica o gravi lesioni interne, anche Morte).

A questi danni si aggiunge la perdita di un punto di Equilibrio mentale e di un punto Distanza dalla Morte per ogni fumble realizzato.

Magia Innata: la conseguenza di un errore non è mai grave, generalmente porta a un certo disorientamento e giramento di testa, al massimo una leggera emicrania e disturbi fisici, quali vomito e tremori, o psichici, con bruschi cambi d'umore ed eccessi emotivi per un breve periodo di tempo.

Affaticamento e Riposo

Dopo aver pronunciato un rituale magico, l'utente ha bisogno di tanti giorni di riposo quant'era la potenza dell'incantesimo (la richiesta minima di Aff.Occ.). Se l'utente di magia non rispetterà tale limite subirà, per il rituale seguente, un malus pari alle giornate in cui ha rifiutato di riposarsi e ogni fallimento sarà da considerarsi pari a un fumble.

Non è necessario alcun riposo, invece, per la magia innata, tranne dopo un fumble per attendere lo svanire del malessere. Sembra comunque che un uso smodato di queste capacità possa portare a morte o a pazzia l'utente (un uso pari a una volta al giorno per una settimana o di 3 volte in un unico

giorno, causerà la perdita di un punto Equilibrio Mentale e di un punto Distanza dalla Morte).

Libri magici e maledetti

Nascosti agli occhi del mondo, custoditi in oscure biblioteche, antri segreti, nicchie polverose, esistono libri che trattano argomenti misteriosi, oscuri, che possono dare a chi li legge la pace della pazzia o l'affanno di una conoscenza superiore, il fardello di segreti antichi e gravi, il potere di arti arcane potenti e pericolose.

Via Primae Lucis ("Il Sentiero dell'Alba") scritto nella prima metà del quindicesimo secolo da un anonimo (probabilmente uomo di Chiesa), è a tutt'oggi il principale testo che racchiude la magia rituale utilizzata dai Magi. Racchiude uno studio sulla magia in generale e su alcune creature ad essa legate; ne esistono solo una dozzina di copie, tutte in mano a potenti Magi, spesso a Magistri, o all'Inquisizione.

Chat Feau la prima edizione pare risalente all'anno 1765; scritto in francese è oggi tradotto malamente in italiano ("Gatto Folle"). Testo base usato dalle Streghe di tutta Europa e Sud America è oggi un libro rarissimo nella versione originale, troppo imperfetto in quella tradotta. Pare essere una completa lista di ricette, filtri e pozioni magiche.

De Scientiâ Umbrarum ("La Conoscenza delle Ombre") trovato dall'Inquisizione in una tomba romana e datato 140 a.C., queste pergamene descrivono, in un latino stentato, o più probabilmente criptato, segreti riguardanti lo spiritismo e il controllo delle ombre, oltre a fornire interessanti parallelismi tra gli spiriti noti come "ombre" e le divinità pagane.

Alchymia diffuso in tutto il Nord-Europa già dagli inizi del tredicesimo secolo questo breve opuscolo di sole trenta pagine svela alcuni segreti alchemici rilevanti. Oggi pressoché introvabile è considerato inestimabile da qualunque utente di magia.

Obscurus Opus Temptatoris ("L'Opera Oscura del Tentatore") scritto in parte in latino, in parte in arabo è un libro raro e prezioso. Rilegato in oro e argento, questo tomo di quasi settecento pagine, racchiude l'evocazione di Satana, uno spirito dai poteri enormi ma maligno e pericoloso; svela anche i tentativi fatti per controllare l'essere e il suo potere.

Necronomicon esiste in cinque versioni: una versione araba (Al-Azif scritta da Abd al-Azred, l'arabo pazzo), da secoli considerata perduta, una versione greca, anch'essa perduta tra le fiamme purificatrici della Chiesa, e una versione latina (1228 d.C.) stampata nel corso dei secoli sia in Germania che in Spagna e poi tradotta in inglese e in parte censurata. Ne esistono solo quattro copie in latino e una mezza dozzina in inglese. Si sospetta l'esistenza, in Egitto, dell'originale Al-Azif. All'interno di questo libro, rilegato con la pelle di un volto umano, sono custoditi i rituali e le formule necromantiche



più potenti. Si dice che sia stata una formula contenuta in questo libro ad aver scatenato "Il Giorno del Giudizio".

Neftianáia Ckvájina significa "pozzo petrolifero" e racconta le settimane passate da un gruppo di operai russi nel Nord della Siberia, assediati da uno spirito maligno e da una strana e crudele figura femminile.

Attraverso questo racconto è possibile comprendere molto intimamente alcuni processi medianici e, grazie alla copiatura, quasi per intero, di testi antichi e maledetti ritrovati dal gruppo di operai sul posto, è possibile ascendere a segreti tanto sconvolgenti da portare a pazzia il lettore sprovveduto.

Arbor Vitae ("L'Albero della Vita"): poco si sa su questo libro, misterioso e raro al punto che la stessa esistenza ne è messa in forte dubbio. Si dice contenga studi approfonditi sulla natura umana e sulle doti miracolose, curative e percettive di alcuni, rari individui.

Profezie di Nostradamus noto testo medioevale francese, raccoglie profezie per gli anni futuri, raggruppate in "centurie". Il linguaggio estremamente criptico ne rende la lettura difficoltosa e spesso incomprensibile. Pochi affermano di aver compreso il significato delle centurie ed averne tratto vantaggi.

Sine Requie ("Senza Riposo"): più un sospetto che una certezza da parte dell'Inquisizione, ma anche della Gestapo, è la presenza in giro di una "versione speciale" del noto libro "Sine Requie" ormai diffuso ovunque. Tale versione, apparentemente uguale alla precedente, racchiuderebbe formule segrete di evocazioni e rituali osceni. Sembra inoltre che la lettura del contenuto sia così orribile da causare in chi la legge incubi tremendi fino alla pazzia. Queste copie sembra siano riconoscibili da un simbolo magico argentato sulla copertina nera. Nulla si sa sulla lingua scelta o sui particolari della stesura, ma si sospetta uno stretto rapporto tra Pelagatti e alcuni noti Magi dai grandi poteri.

Geheimnisvoll ("Il Misterioso") scritto in tedesco nella seconda metà del sedicesimo secolo, questo antico libro racchiude studi sullo spirito umano, sconfinando in quella che sarebbe diventata la parapsicologia. Oltre a una quantità di prove e testimonianze sui "fenomeni misteriosi" introduce all'arte dell'ipnosi e tenta di approfondirne la conoscenza fino all'eccesso. La lettura completa di questo libro è pericolosa e ipnotica; più di un utente di magia è stato trovato suicida al fianco del libro.

Ars Arcani ("L'Arte dell'Arcano") è la copia in latino di un antico testo andato perduto nella sua lingua originale. E' forse il libro più sconvolgente e misterioso. Ne esiste una sola copia, il cui scrittore (o traduttore ?) è deceduto nel 1952, ormai così vecchio da non apparire più come un uomo, per mano dell'Inquisizione alla quale si è consegnato di persona. I suoi documenti e molte testimonianze concordano sul fatto che il Magus al momento della morte avesse oltre centosessant'anni.

Non si sa niente del contenuto di tale libro, né dove sia custodita l'unica copia, trafugata la notte dell'esecuzione. Si dice che contenga la vera chiave di lettura dei 22 Arcani dei Tarocchi che ne dischiuderebbe i poteri originali per i quali sarebbero stati creati.

Worterbuch il Worterbuch altro non è che un vocabolario di termini magici, scritto in tedesco, francese, italiano, russo, latino, greco e arabo. E' un testo di difficilissima comprensione e utilizzazione. Scritto a mano in modo malfermo e insicuro, si pensa sia stato scritto da un'entità non umana, forse uno spirito, che abbia raccolto i termini lavorando per secoli a fianco di magi e stregoni. Ne esistono tre copie oltre all'originale.

Rosa atque Venenum (La rosa e il veleno), conosciuto anche come "Libro del Bianco e del Nero", è interamente costituito da pagine bianche e nere, senza l'apparente presenza di alcun testo. Riguardo a questo libro, risalente al terzo secolo d.C., si narra che celi la chiave per ottenere il potere di controllare la vita e la morte. Si pensa che l'unica copia esistente di questo volume sia in possesso del Duca Duccio Malaspina.

La Finestra Scarlatta fu scritto in Francia nel settecento da Alain "Pazuzu" La Foudre, negromante e architetto. Questo voluminoso libro descrive arcani edifici, occulte geometrie e rituali finalizzati all'apertura di una "Finestra" che avrebbe permesso il contatto con le antiche creature che popolarono la terra agli inizi dei tempi chiamate, dal negromante, "Dei Primigeni". Alain, accusato di aver compiuto sacrifici umani a base di cannibalismo, scomparve dalla circolazione prima di essere arrestato e il suo corpo non fu mai ritrovato. Del suo libro sono ancora in circolazione almeno sei copie. Fatti strani e misteriosi, storie di violenze efferate e assurde, sparizioni e miraggi infuriano ancora negli edifici che egli innalzò secoli or sono.

Questa è solo una parte dei libri magici esistenti, quelli di cui ero a conoscenza, ma è certo che la tradizione ebraica abbia i propri come anche popoli magici e isolati come gli irlandesi, i russi, gli egiziani e tutti i popoli sopravvissuti oltre il Mar Mediterraneo. Resta da vedere se si tratta di favole e di racconti tradizionali o di vera conoscenza dell'invisibile.



...ANCORA UNA VOLTA ESTRASSI LE CARTUCCE FUMANTI DALLA CANNA DEL FUCILE. IL CORPO DILANIATO E ANCORE FREMENTE DI QUELLO CHE FU MIO PADRE, E POI UNA TETRA MARIONETTA AFFAMATA DI CARNE, STAVA AI MIEI PIEDI, RANTOLANTE. SAPEVO CHE SI SAREBBE RIALZATO TRA POCHI SECONDI, INFERMO E BARCOLLANTE SULLE VECCHIE, ESILI GAMBE ORA LACERATE E SPEZZATE IN PIU' PUNTI.

SQUAINAI IL PESANTE MACHETE E FECI CIO' CHE DOVEVO, FINO ALLA NAUSEA, FINO AL VOMITO.

FU QUANDO USCII DALLA VECCHIA CASA ORMAI FATISCENTE CHE L'UDII; FU COME SE UN ALITO DI VENTO MI ACCAREZZASSE I CAPELLI MENTRE DISTINSI CHIARO: - FIGLIULO... - ALLE MIE SPALLE, LA VOCE DI MIO PADRE.

NON MI VOLTAI NEPPURE, ERO CONVINTO CHE FOSSE LO STRESS, LA STANCHEZZA, L'ORRORE PER CIO' CHE ERO STATO COSTRETTO A FARE, A SUGGESTIONARMI A TAL PUNTO.

NON MI VOLTAI NEPPURE QUANDO LA VECCHIA, AVVIZZITA LOCANDIERA MI SQUADRO' SOSPETTOSA, FECE TRE PASSI INDIETRO E CON OCCHI SPIRITATI MI INTIMO' DI USCIRE.

E DI NON TORNARE.

MI ACCAMPAI IN UNA RADURA POCO DISTANTE, MONTAI LA TENDA E CARICAI IL FUCILE PRIMA DI CORICARMI ANCORA DIGIUNO.

MI ADDORMENTAI MA DORMII POCHI MINUTI; UN FRUSCIO SINISTRO MI MISE IN ALLERTA; CHE FOSSE RO SCANI RANDAGI, BRIGANTI O MORTI, AVREBBERO PRESTO ASSAGGIATO DEL BUON PIOMBO ITALIANO.

CAUTAMENTE MI AFFACCIAI ALL'ESTERNO, INIZIALMENTE L'OSCURITA' ERA COSI' DENSA CHE NON VIDI ALTRO CHE POCHE STELLE E UNA TIMIDA LUNA, POI I MIEI OCCHI INIZIARONO A PERCEPIRE L'AMBIENTE CIRCOSTANTE.

TRA LE FRONDE A DIECI METRI DA ME STAVA UN UOMO, IN PIEDI, MI GUARDAVA...O ERA SOLO UN'IMPRESSIONE? NON LO VEDEVO PIU', EPPURE ERO CERTO CHE...

DISTOLSI LO SGUARDO PER CERCARE UN MOVIMENTO ALTROVE, E QUANDO GUARDAI NUOVAMENTE AVANTI L'UOMO ERA TRA ME E LE FRASCHE, IMMOBILE, MI OSSERVAVA.

INCROCIAI IL SUO SGUARDO, LA FIGURA ERA COSI' INDISTINTA NELL'OSCURITA' CHE NON RIUSCIVO A METTERLA BENE A FUOCO, QUANDO D'UN TRATTO...NON C'ERA PIU'.

LO GIURO ERA DAVANTI A ME...

E ORA NON C'ERA PIU' NULLA, SOLO L'OSCURITA' E UN VUOTO CHE MI GELAVA IL SANGUE NELLE VENE.

MI RITUFFAI NELLA TENDA CON LE LACRIME AGLI OCCHI, INCIAMPANDO E PERDENDO IL FUCILE, E QUANDO MI RIMISI A SEDERE DAVANTI A ME STAVA UN'OMBRA CHE NON ERA LA MIA; CHE NON ERA UN'OMBRA.

RIMASI BLOCCATO DAL TERRORE MENTRE SENTIVO IN GOLA I BATTITI DEL MIO CUORE CHE STAVA PER SCOPPIARE, MENTRE LA TESTA PULSAVA ALL'UNISONO E LA VISTA SI ANNEBBIAVA.

-FIGLIULO...- UDII. -FIGLIULO MIO, TORNA A CASA E PRENDI IL GRANDE VASO NELLA MADIA...-

-PRENDILO E' TUO.... CI RIVEDREMO IL 2 MARZO DEL 1952 TUA MADRE, ED IO TI ASPETTIAMO...-

QUANDO RIPRESI I SENSI ERA MATTINA INOLTRATA, IL FUCILE ERA AI MIEI PIEDI ED IO ERO RIVERSO NELLA TENDA. UN GRUMO DI SANGUE SECCO SULLA FRONTE INDICAVA COME MINIMO UNA BELLA CAPOCCIATA.

ANALIZZAI CON CALMA GLI AVVENIMENTI DELLA SERA PRECEDENTE E GIUNSI ALLA CONCLUSIONE CHE, SPAVENTATO DA QUALCHE OMBRA O DA QUALCHE BURLONE SIA INCIAMPATO SBATTENDO LA TESTA E MESCOLANDO CONFUSAMENTE RICORDI, SOGNI E REALTA'.

MA TORNAI DAVVERO ALLA CASA, E APERTA LA LOGORA E TARLATA MADIA TROVAI VERAMENTE UN VASETTO.

ALL'INTERNO VI ERANO COLLANE, GIOIELLI, ANELLI DI MIA MADRE, DI MIO PADRE E DI CHISSA' QUALI ALTRI PARENTI. IL TERRORE SI IMPADRONI' NUOVAMENTE DELLA MIA ANIMA MENTRE LA TESTA SI FACEVA VUOTA E LEGGERA. BEVVI UN LUNGO SORSO DI VINO E MI RIPRESI QUANTO BASTAVA PER RIMETTERMICI IN PIEDI E ANDARMENE DA LI'.

NON HO PARLATO A NESSUNO DI QUESTA STORIA E NESSUNO HA MAI FATTO TROPPE DOMANDE SUI GIOIELLI CHE ORMAI DA TRE ANNI BARATTO CON SCUDI E PROVVISORI.

L'ALTRA SETTIMANA HO VENDUTO L'ULTIMA GEMMA, OGGI DOVREI ANDARE A SALVARE GLI ABITANTI DI UN PICCOLO BORGO, A POCHI CHILOMETRI DA QUA, CHE DA IERI NOTTE SONO ASSEDIATI DAI MORTI.

POVERA GENTE, NON SANNO CHE MORIRANNO TUTTI, CHE ANDRO' LA' PRIVO DI ARMI E MUNIZIONI, CHE OGGI E' IL 2 MARZO 1952 E DA STAMANI SENTO DOLCI, CALDE CAREZZE SUI MIEI CAPELLI."

FANTASMI, PRESENZE E CREATURE SOVRANNATURALI

Sempre rare e incostanti, spesso frutto di suggestioni, le creature soprannaturali, vittime e protagoniste di leggende e racconti da tempi immemorabili, abitano ancora le fantasie e i più oscuri recessi delle paure umane.

Solo gli individui più predisposti percepiscono vibrazioni e ombre misteriose, voci dall'aldilà, angeli, fantasmi o chissà cos'altro, e nessuno è mai arrivato così a fondo a certe realtà da capirle e comprenderle pienamente.

C'è chi li chiama fantasmi, spettri, altri li chiamano demoni, diavoli, angeli custodi, mentori o guide, anime defunte, molto spesso sono inseriti, dalla ragione umana, nel contesto di religioni o credenze, ma nessuno può stabilirne una reale paternità.

Alcune di queste "ombre" (come le chiamerò da ora in avanti) possiedono poteri straordinari, la loro memoria e conoscenza supera le barriere del tempo e dello spazio, conoscono avvenimenti futuri e ricordano perfettamente il passato, "vedono" ben al di là della normale vista, percepiscono umori e pensieri, possono spostare oggetti e farli volare (e vi giuro che l'ho visto coi miei occhi) e secondo alcuni testimoni possono anche impossessarsi dei corpi dei viventi e controllarli a piacimento fino a bloccarne le funzioni vitali e causarne la morte.

Non escludo che siano queste manifestazioni alla base di fenomeni quali le "visioni mistiche", le apparizioni dei Santi, le possessioni demoniache e le trance medianiche.

Esistono vari gradi di "ombre", più o meno percepibili e più o meno in grado di interagire col mondo materiale e "uma-

no", che ho raccolto (in maniera certamente imperfetta) in base alle notizie e ai racconti pervenutimi, oltre che a rarissime esperienze personali, in dieci "Classi di potere" o "Classi di Realtà" come preferisco definirle.

Vorrei fare ancora un'ultima distinzione nell'ambito di queste "ombre", basata sul loro comportamento.

Distinguiamo quindi ombre:

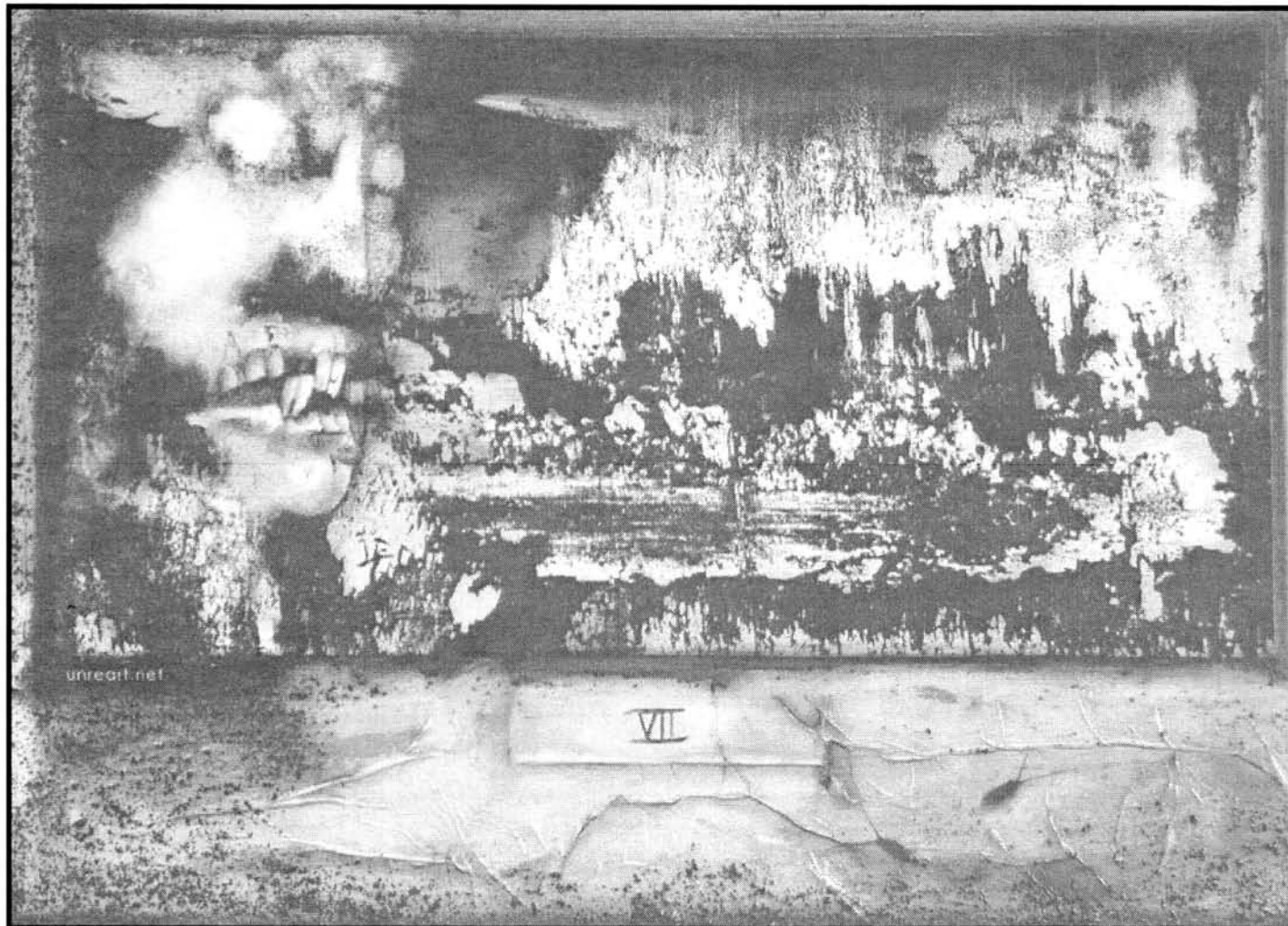
BUONE: hanno forse uno scopo, non mentono mai e non nuocciono in alcun modo a nessuno.

MALVAGIE: mentono spesso, fanno di tutto per arrecare danno, dolore e morte.

BURLONE: mentono per gioco, sono dispettose e pericolose quanto le malvagie, amano vedere la gente nei piccoli e grandi guai della vita ma raramente arrivano a uccidere.

Elenco qui di seguito le suddette Classi di Realtà e i loro probabili poteri che indicherò con delle lettere:

- C. conoscenza di avvenimenti passati o presenti
- I. intuizione dei pensieri
- P. possessione
- V. veggenza, la visione di eventi futuri
- M. meteorologia: la capacità di influenzare (più o meno debolmente) il tempo atmosferico e scatenare i venti. Poteri che appartengano a qualunque "ombra" sono quelli di volare, essere invisibili e intangibili, produrre rumori o voci, apparire nei sogni, attraversare la materia solida.



Incontri con presenza sovranaturali

Classe	Percepibile da:	Immagine	Voce	Interazione	Poteri
1	Solo individui con Aff. Occ. >10	Nessuna	Sussurro	Nessuna	Nessuno
2	Aff. Occ. > 9	Nessuna	Sussurro	Solo tramite un corpo fisico. Può spostare monete o piccoli oggetti	Nessuno
3	Aff. Occ. > 9	Vacua, trasparente, priva di lineamenti	Sussurro	Solo tramite un corpo fisico. Può spostare monete o piccoli oggetti	C
4	Aff. Occ. > 9	Vacua, trasparente, priva di lineamenti	Sussurro, ma udibile nella propria mente, oltre che tramite le proprie orecchie	Solo tramite un corpo fisico. Può spostare bicchieri e oggetti di medie dimensioni	C
5	Aff. Occ. > 8	Simile a un'ombra sfuggente, visibile chiaramente per pochi attimi	Sussurro, ma udibile nella propria mente, oltre che tramite le proprie orecchie	Solo tramite un corpo fisico. Può spostare bicchieri e oggetti di medie dimensioni	C I
6	Aff. Occ. > 7	Simile a un'ombra visibile solo di sfuggita con la coda dell'occhio per pochi attimi	Chiara e limpida, perfettamente comprensibile anche a grandi distanze	Solo tramite un corpo fisico. Può spostare oggetti di grande peso e dimensione	C I
7	Aff. Occ. > 6	Simile a un'ombra visibile fin quando non si focalizza lo sguardo su di essa	Chiara e limpida, perfettamente comprensibile anche a grandi distanze	Può muovere, anche senza tramiti, oggetti pesanti come tavolini e letti o molti oggetti di piccole dimensioni. Può essere percepito da un vivente come un alito di vento	C I V
8	Aff. Occ. > 5	Visibile ma leggermente trasparente. Dettagli confusi	Chiara e limpida, perfettamente comprensibile anche a grandi distanze e anche da chi non è e in grado di percepirlo completamente	Può muovere, anche senza tramiti, oggetti pesanti come tavolini e letti o molti piccoli e medi oggetti. Può accarezzare un vivente	C I V
9	Aff. Occ. > 4	Diafana, dettagli e lineamenti leggermente sfocati	Forte, chiara, udibile a qualunque distanza più tramite lo spirito che tramite il fisico	Può muovere, anche senza tramiti, oggetti pesanti come tavoli, armadi ecc. Può penetrare volontariamente in qualunque individuo, controllandolo o danneggiandolo	C I V P
10	Chiunque (col consenso dello spirito)	Perfettamente visibile, perfetta in ogni tratto e dettaglio.	Forte, chiara, udibile a qualunque distanza più tramite lo spirito che tramite il fisico. Oltremodo seducente o altrettanto spaventosa.	Completa interazione con l'ambiente, può maneggiare oggetti, creature viventi e sfruttare una potentissima telecinesi. Può anche uccidere fisicamente e penetrare in qualunque individuo	C I V P M

Oltre Poco è dato sapere su entità di tale portata. Solo pochissimi testi e racconti, spesso vecchi di secoli, parlano di creature con poteri maggiori di quelli sopra descritti. Tali entità possono essere state confuse e mischiate con divinità pagane o demoni cristiani e la leggenda è così indistinguibile dalla realtà da metterci in condizione di dubitare dell'esistenza di tali forze.

IL RISVEGLIO

Può succedere, nel corso dell'avventura, che un Personaggio riceva un colpo mortale, venga avvelenato, precipiti o quant'altro lo porti a prematura dipartita.

Come precedentemente descritto sarà possibile evitare tale disdicevole esperienza tramite un tiro su "Distanza dalla Morte", ma se il verdetto sarà fatale allora non ci sarà niente da fare...a meno che...

La particolare ambientazione di questo gioco permette, a pochi "fortunati", di risorgere dalla tomba ancora "svegli"; al momento della morte sarà perciò richiesto al Giocatore di pescare un Trionfo (Arcano Maggiore); in base alla carta estratta il Personaggio si risveglierà in una diversa forma:

Arcano Maggiore	Risveglio
Diavolo	<i>Mortuus diabolicus</i>
Carro	<i>Mortuus inscius</i>
Forza	<i>Mortuus ferus</i>
Morte	<i>Mortuus atrox</i>
Eremita o Temperanza	<i>Mortuus obnoxius</i>
Torre	<i>Mortuus larvalis</i>

Ogni altro Trionfo genererà un *Mortuus simplex* o *maior* in maniera indifferente.

Un secondo tiro sugli A.M. indicherà i tempi del Risveglio. Se il tarocco pescato è il proprio Tarocco Dominante, il Risveglio sarà istantaneo, altrimenti avverrà in un tempo compreso tra i pochi minuti e qualche giorno.

Mortuus larvalis

Privo di capacità cognitive o di movimento, è completamente idiota e privo di autocoscienza. I Personaggi che rinascono come *Mortuus larvalis* saranno, per forza di cose, fuori dal gioco.

Mortuus simplex o *maior*

Privo di coscienza e intelligenza si muove al solo scopo di cercare cibo. Come nel caso precedente i giocatori dovranno abbandonare i propri, sfortunati, Personaggi.

Mortuus obnoxius

Vale ciò che si è detto per i primi due e, anche se il Personaggio manterrà un minimo barlume di intelligenza, sarà come se fosse pesantemente drogato e semi incosciente. E' possibile che decida se attaccare o meno i propri compagni e probabilmente scimmiotterà ciò che faceva in vita. Comunque rimane un personaggio ampiamente ininterpretabile e quindi ingiocabile.

Mortuus ferus

Questa particolarissima forma di Morto è più simile a una bestia feroce che a un uomo. E' odio, fame violenza allo stato puro. Non ha facoltà di parola e ha solo rudimentali abili-

tà manuali. Spesso viaggia in branco coi suoi simili, indice questo di una certa intelligenza e autocoscienza di sé. Interpretabile e giocabile solo a costo di aver capito il soggetto...una belva impazzita, idrofoba, che non ha più nulla da perdere e ha un'insaziabile fame di carne umana...viva.

Mortuus atrox

Mosso da un odio e da una ferocia assoluti, questo Morto si è risvegliato solamente per uccidere. Uccide indipendentemente dalla propria fame e per farlo può impiegare armi e complesse strategie d'agguato. Incapace di parlare e di provare altri sentimenti e istinti oltre la rabbia e la fame, è un sicario senza scopi e senza freni. Anche in questo caso ne sconsigliamo l'impiego da parte dei Giocatori.

Mortuus inscius

Senza dubbio questa è la prima vera forma di Morto "giocabile" a tutti gli effetti. Il Personaggio, dopo il risveglio, sarà difficilmente distinguibile da un vivente, ma lentamente la sua pelle diverrà bianca, cianotica, fredda e inizierà a decomporsi e macerarsi...almeno che non segua una ferrea dieta a base di carne umana viva...un vivente al mese basta per mantenere il corpo in condizioni stabili.

Mortuus diabolicus

Persino superiore agli umani, finché è sazio possiede tutte le facoltà dei vivi oltre a una spaventosa forza mentale che trova sbocco in facoltà sovrumane e demoniache. Deve nutrirsi con drammatica frequenza: circa un corpo a settimana. Aggiungete, oltre ai normali bonus una o più doti magiche a scelta del Cartomante.

INTERPRETARE IL MORTO

Piccolo "fuoritema" rispetto allo spirito nichilista del gioco è l'interpretazione di un "risvegliato".

Il gioco, visto "dall'altra parte della barricata" è affascinante e rappresenta un'ulteriore sfida interpretativa per i Personaggi, che si ritroveranno a essere loro stessi l'orrore che hanno combattuto per tutta la vita: tenteranno di suicidarsi per eliminare sé stessi? Come potranno convivere con la loro fame di carne umana? Rusciranno a non essere scoperti e quindi distrutti? Il gioco di prede e cacciatori si inverte e si mescola in un caleidoscopio di situazioni che vedrà i risvegliati lottare contro i loro istinti, cercare una redenzione ai propri omicidi, o abbandonarsi al cannibalismo e alla dannazione in terra...

Come ho già detto, questo gioco non è incentrato sull'impersonificazione dei Morti, ma sulla lotta dei vivi per ricreare un mondo vivibile lottando, contro i Morti in primis, ma anche contro le più catastrofiche ideologie fanatiche della nostra storia.

Creare campagne che vedano protagonisti un intero gruppo di Morti può essere affascinante ma anche molto complesso sia dal punto di vista interpretativo che "logistico" ma, per tutti i Cartomanti "disposti a tutto" (e con alle spalle un grup-

po di giocatori veramente esperto) consigliamo di gestirsi in modo puramente empirico le regole sul risveglio, così da permettere ai giocatori di esplorare il gioco anche dal "lato oscuro".

Nella remota possibilità che un Cartomante voglia incentrare la campagna su un gruppo di Personaggi già morti di partenza, ricordiamo i seguenti problemi "logistici":

i Morti che conservano intelligenza e personalità sono molto rari;

i Morti non sono mai riuniti in società (tranne rarissimi casi, ad esempio le SS) e non hanno contatti tra loro;

il servizio offerto dai Cacciatori di Morti e dalle polizie è efficiente e abbastanza capillare: difficilmente un Morto sopravvive più di qualche mese se non ha le spalle coperte o se non si sposta di continuo (comportamento peraltro già sospetto di per sé).

Tra le poche situazioni che possano vedere la presenza di più Morti "svegli" assieme, presentiamo i seguenti esempi:

unici risvegliati "coscienti" di un battaglione di diecimila soldati massacrati in battaglia;

Morti improbabilmente sfuggiti agli esperimenti nazisti;

Morti richiamati e radunati da una creatura più potente, un *Mortuus diabolicus* dai poteri fuori dal comune.

I vantaggi dei Personaggi risvegliati (oltre a quelli già descritti nel capitolo sui Morti e ai poteri magici dei *diabolicus*), saranno i seguenti:

non possono morire per un colpo mortale;

per cessare di "essere" devono essere completamente distrutti tramite fuoco, acido o meccanicamente;

anche se mutilati le singole parti continueranno a "vivere" e potranno essere riattaccate meccanicamente (ad es. con l'uso di chiodi o altro) mantenendo ogni loro funzione;

non andranno incontro a invecchiamento;

immunità (logicamente) alle malattie;

sentiranno "l'odore" di un vivente anche a distanze considerevoli (nell'ordine delle decine di metri);

non hanno bisogno di respirare;

acidi gastrici potentissimi disgregano velocemente qualunque cosa ingeriscano;

non provano dolore.

Di contro ci sono alcuni svantaggi:

non possono guarire dalle ferite e nessuna parte del loro corpo può rigenerare, tranne i capelli e gli altri peli che continueranno a crescere almeno nei primi anni;

il loro corpo è in costante procinto di corruzione e solo cibandosi di carne viva questo processo può essere bloccato;

il processo di corruzione è irreversibile;

quando inizia il processo di corruzione la fame del soggetto diviene incontrollabile e cieca;

parti staccate dal corpo mantengono la vitalità ma, se non riattaccate chirurgicamente, non è possibile arrestarne il processo di corruzione tramite il "pasto";

cibarsi di carne morta equivale ad accelerare il processo di corruzione;

la carne animale non placa la fame dei *Mortuus diabolicus*;

la loro temperatura corporea scende dopo un pasto di un grado ogni ora fino ad arrestarsi a circa 15 gradi; non provano dolore.

LA FAME

Al momento del Risveglio il Personaggio può segnare tra Abilità Primarie l'abilità "Autocontrollo" (Volontà) a grado 1. Ogni volta che il Personaggio verrà ferito dovrà fare un test (con un malus pari al danno subito) per resistere alla Fame e mantenere il controllo, ma sentirà il bisogno di nutrirsi anche in situazioni meno traumatiche, in genere tutte quelle in cui l'occasione lo permetterebbe. La Fame insorge comunque spontaneamente dopo un certo tempo dall'ultimo pasto (a seconda della specie di Morto) e resistervi sarà più difficile ogni giorno di più (un test ogni sei ore con malus crescente).

Il Personaggio che cede alla fame perde il controllo e potrà riprenderlo solo dopo che si sarà sfamato. Durante questo periodo sarà molto simile a un Ferox e ucciderà chiunque per mangiarne le carni e placare così la propria fame.



PREPARARE UN'AVVENTURA

Nel preparare un'avventura il Cartomante deve tenere conto di alcuni fattori: difficoltà, Personaggi, durata ecc...

E' importante dosare bene la difficoltà di ogni avventura in modo che non risulti mai banale e nemmeno proibitiva, è fuori discussione che nessun Giocatore si diverta a veder morire e quindi perdere il proprio Personaggio, ma se la sfida non sarà impegnativa la partita scivolerà nella noia e i Giocatori perderanno interesse.

I Giocatori devono essere consapevoli che ogni loro azione avrà delle conseguenze, fare cose stupide li metterà in situazioni disperate ma ogni buona idea sarà premiata e solo se tutto andrà per il meglio l'avventura potrà dirsi felicemente conclusa.

In fase preparatoria è altresì importante per il Cartomante conoscere i propri Giocatori e i loro Personaggi (se usate Personaggi già creati in precedenza) così da calibrare l'avventura sui loro gusti e le loro attitudini (non potete forzare una compagnia di Templari a combattere in Francia contro i Tedeschi...), vedrete che i Giocatori saranno molto soddisfatti quando impiegheranno l'abilità giusta al momento giusto, di contro sarebbe frustrante metterli di fronte a situazioni impossibili per i loro Personaggi (non pretendete che una banda di barboni entri alla corte di un Vescovo...)

Altro fatto importante è calcolare o gestirsi la durata della partita; se è molto lunga dividetela in più serate, proponendo dei finali di sessione convincenti e che stimolino la curiosità dei Giocatori, non lasciate mai dialoghi o combattimenti a metà, piuttosto non iniziateli neppure (molto classico il finale di partita tipo:

-vedete la porta aprirsi, il vostro nemico si staglia davanti a voi in tutta la sua potenza, vi guarda minaccioso e vi ruggisce contro parole antiche e blasfeme. Sguaina la grande ascia e si prepara a combattere: - Urlerate prima di diventare carne morta...urlerate...- Fine sessione).

I PNG O PERSONAGGI NON GIOCANTI

Cardine primo di ogni avventura saranno i PNG. I PNG sono tutti quei Personaggi, più o meno importanti, che appaiono durante una sessione di gioco e che non sono direttamente impersonati da un Giocatore. Sono cioè tutte le persone che animano il mondo creato dal Cartomante. E' importante caratterizzare bene i PNG principali, alcuni dei quali potrebbero diventare amici dei Giocatori, altri semplici collaboratori, altri ancora saranno i loro peggiori nemici.

Consigliamo di creare, per ogni P.N.G., una scheda del Personaggio così da averne sott'occhio abilità e caratteristiche, ma la cosa più importante è avere bene a mente il suo carattere (Tarocco dominante) e i suoi gusti, il suo modo di fare e le sue caratteristiche salienti. Quando parlate per voce di un PNG che i Personaggi hanno già più volte incontrato, essi dovranno riconoscerlo dal vostro modo di parlare, di atteggiarvi, di muovervi, anche senza che voi "vi presentiate" prima del dialogo.

Tutto ciò può sembrare difficile, in realtà non lo è, basta dare vita a PNG molto caratterizzati, ispiratevi a star del cinema o eroi letterari, pensate: questo meccanico è come (per esempio) Pinco Pallino in "La sporca cinquina" (!), oppure: questo tenente nazista è come il mio prof. di chimica. Aiutatevi nelle caratterizzazioni modulando la voce per quanto potete, cambiando atteggiamento e postura sulla sedia, usate biechi trucchi come la balbuzie o altri difetti di dizione; se un PNG è balbuziente sarà facilissimo riconoscerlo quando parla.

Dovete avere bene in mente qual'è la funzione del PNG nella partita e nell'avventura in generale, cosa sa che i PG non sanno e come e se intende aiutarli, o come e perché intenda eliminarli o difendersi da loro. E' importante che tutto quadri alla perfezione agli occhi dei Giocatori e se decidete di improvvisare fatelo bene, nessuno dovrà accorgersene.

COMBATTIMENTO E ARTE DRAMMATICA

In Sine Requie il combattimento è estremamente letale. Altri giochi di ruolo impiegano regolamenti che permettono ai Personaggi di incassare diversi colpi prima di morire...in Sine Requie non è così.

Abbiamo optato per un regolamento il più possibile realistico, quindi ogni colpo portato con un arma può di fatto essere letale, del resto le armi sono fatte per uccidere, non per combattere.

Tale potenziale pericolosità è stata scelta così da aumentare il phatos, i vostri Personaggi, quando si aggireranno tra le macerie, dovranno far attenzione a tutti gli angoli bui e a tutti i rumori se non vogliono essere colti di sorpresa e andare ad accrescere il già esuberante numero di morti-viventi.

Usate i combattimenti con parsimonia e date ai PG il tempo e il modo di prepararsi, date loro possibilità di fuga e non obbligateli mai a combattere scoperti sperando nella fortuna...quella può voltare le spalle in ogni momento e terminare un'avventura (o peggio una Campagna) perché l'intero gruppo non poteva far altro che cadere nell'imboscata nella quale è stato massacrato...bè non è il meglio.

Considerate anche che i PNG che combatteranno contro i PG non saranno automi pronti al sacrificio e animati di solo odio, probabilmente non tutti saranno disposti a morire né tutti faranno i duri sotto tortura, alcuni avranno persino paura, e la morte di uno o più compagni potrà da sola mettere fine alle ostilità. Rendete gli avversari umani, e spingete anche i vostri Giocatori ad esserlo; in fondo una persona normale ci pensa sempre due volte prima di farsi sparare e vive col rimorso se uccide un suo simile...

Non sottovalutate questi aspetti apparentemente marginali, un combattimento di mezz'ora dove muoiono trenta soldati tra PNG e PG non sempre è più divertente e adrenalinico di una mezz'ora passata a tentare di convincere il vostro avversario a gettare l'arma puntata alla vostra tempia, mentre il vostro fido compagno punta a sua volta la propria pistola su di lui.

La possibilità di morire deve essere sempre chiara ai Giocatori, questo li renderà più cauti e intelligenti, e ogni piccola vittoria sarà più sudata e più gratificante.

IL CARTOMANTE E LE REGOLE

In qualità di Cartomante dovrete conoscere molto bene le regole in ogni loro sfaccettatura, anche meglio dei Giocatori, così da essere un vero arbitro, sicuro e affidabile.

Sarete inoltre l'unico ad aver letto i Capitoli dell'Ambientazione, della Magia, delle Creature e del Risveglio.

Dovete sottostare alle regole come i Giocatori ma con moderazione, mi spiego: il vostro fine principale è narrare, le regole devono aiutarvi a farlo, dove vi rallentano o peggio vi ostacolano, semplicemente non fatene uso (*Es: la "Scannatrice" si allontana con un salto raggiungendo il cornicione 6 metri sopra i PG... non serve nessun tiro, lo descrivete e basta...*), non date ai tiri pari importanza che alla narrazione, essi devono solo regolarla quando necessario.

Inoltre le regole non possono essere perfette (anche se ci abbiamo lavorato tanto...), quindi se riscontrate qualche incongruenza (*Es: Un PG colpisce il Morto decapitato in piena testa...*), non esitate ad aggirare la regola e a improvvisare un eventuale altro effetto o una più attenta conclusione.

Le regole possono essere infrante se lo ritenete opportuno per il divertimento generale, ma voi e solo voi (cioè nessun Giocatore) potrete deciderlo.

Sull'Imparzialità

Voi non siete l'avversario degli altri giocatori né il loro tutore, voi siete l'ARBITRO e il NARRATORE, voi siete il MASTER, colui che è al di sopra delle parti. SEMPRE.

Non è facile, ma dovrete essere il più possibile corretti, non uccidete chi vi sta antipatico, non fate seviziarvi il Personaggio della vostra ex, non salvate da morte certa il vostro miglior amico...Siate giusti.

Personalmente però mi sento di considerare alcune eccezioni, del resto questo non è un gioco da tavolo e infrangere le regole per il gusto del gioco e del divertimento comune è la prassi (non per tutti ma per molti è così).

Se desiderate farlo, grate pure (ma senza che se ne avveda) un Personaggio che, dopo un'azione particolarmente brillante, si ritrova nei guai per sfortuna alle carte; punite pure gli stupidi e chi non interpreta come si deve il proprio Personaggio (se un cittadino tedesco va da un tenente delle SS e gli sputa in faccia non può che essere ucciso all'istante...), i grossi errori e i guai cercati si pagano anche se si ha fortuna, magari non subito ma in seguito...chissà...

Il vostro scopo è comunque quello di far divertire i Giocatori, se loro sapranno che voi non avete il coraggio di applicare le regole e di ucciderli smetteranno piano piano di divertirsi (chi si è mai divertito veramente a giocare a un video-game con vite infinite o god-mode?). Di contro se vi accanirete contro di loro non potrete che sortire frustrazione e rabbia.

TIRI "APERTI" E TIRI "CHIUSI"

Come Cartomanti, quando effettuate un tiro, potrete decidere se mostrarlo o meno ai Giocatori, parliamo quindi di "tiro aperto" o di "tiro chiuso".

Tiro aperto = come i Giocatori, anche voi, pescata la carta, la porrete sul tavolo così che tutti la vedano. Questo è un

metodo trasparente ed imparziale, scarica il Cartomante di alcune responsabilità (sarà sempre stata "la carta" a decidere per lui, l'hanno visto tutti!) ma ne limita in parte la libertà narrativa (cioè non potrete "barare" e alcune situazioni potrebbero svolgersi in maniera ben diversa dalla vostre previsioni).

Tiro chiuso = In questo caso il Cartomante, estratta la carta, la guarda e la ripone nel mazzo, senza mostrarla. Questo, da un lato, può sembrare un modo scorretto di giocare ma non lo è affatto. Con questo stratagemma, oltre a porvi ancor più al di sopra delle parti (ricordate: le Regole sono al servizio della Narrazione e non viceversa!), potrete "barare" per aggiustarvi l'avventura (*Es: se un Giocatore, pur avendo giocato benissimo, venisse colpito a morte, a fine avventura, in un'azione veramente banale, superflua, potrete "graziarlo" modificando tale risultato senza che nessuno se ne accorga, così da terminare l'avventura in modo più divertente per tutti*).

Per la mia esperienza consiglio di miscelare i due tipi di Tiro, mostrando sempre i tiri importanti se precedentemente richiesto dai Giocatori e facendo decidere a loro se voler vedere o meno il risultato "cnicamente imparziale" nelle situazioni particolarmente critiche.

FANTASIA E REALISMO

In un gioco di ruolo horror come Sine Requie è importante mantenere il giusto equilibrio tra reale e fantastico.

E' fondamentale che il mondo sia credibile e realistico, che i Giocatori non si sentano spaesati e che tutto segua un filo logico. Il potere descrittivo del Cartomante è assoluto, ma se sarà troppo lontano dalla realtà tutto assumerà una veste ir-reale e onirica e i giocatori si sentiranno confusi, perdendo contatto coi loro normali parametri di riferimento.

L'orrore nasce dall'aberrazione del quotidiano e del normale, tanto più il reale sarà credibile, tanto più l'orrore sarà assoluto; ai mostri puzzoni e sbavosi ci si abitua, se ne "utilizzate" a quintali, mentre udire un soffuso piangere dall'ombra, se la tensione è portata "a maturazione", può bastare a far saltare qualcuno sulla sedia.

Siate il più possibile realistici o i fenomeni occulti non spaventeranno nessuno, fate un uso parsimonioso di Morti di alto livello e della magia, che così sembreranno più potenti e importanti, in modo che questi momenti di irrealtà abbiano un fortissimo impatto sui Giocatori.

ATTENZIONE AI "DIFETTI CONGENITI"

Volendo rappresentare la realtà, alle volte può capitare di attenersi a "comuni errori da film"; ci sono decine e decine di cose che nella realtà sono ben diverse da come ci sono state insegnate da mamma TV, ecco qualche esempio:

Sparare su una serratura = può senza dubbio aprirsi ma più probabilmente si rompe e si deforma (può persino fondere) bloccandosi definitivamente.

Ripararsi dietro un tavolino in legno = contro i mitra della seconda guerra mondiale tutto ciò è inutile.

Il rumore delle armi = se sparate da vicino alla testa di qualcuno lo renderete sordo (momentaneamente o anche



definitivamente!), se sparate una raffica di mitra per un po' avrete l'udito ovattato e per parlare dovrete urlare...figuriamoci udire qualcosa mentre si spara...

Sparare ai veicoli = un veicolo, dopo aver ricevuto un colpo di arma da fuoco prende fuoco solo se viene colpito il serbatoio e solo se viene così causata una scintilla...generalmente un colpo di proiettile genera "solo" un buco o un bozza sulla carrozzeria.

Bombe = le classiche bombe a orologeria con timer o sveglia non sono mai esistite...nessun bombarolo ha motivo di far sapere a tutti l'esatto momento della deflagrazione dell'ordigno.

La morte = se volete, rappresentate la morte in tutta la sua ferocia e cinica sincerità: chi si butta da un palazzo o da un'altezza di 50 metri non muore supino come nei film ma subisce una vera e propria "esplosione", chi muore strangolato spesso defeca (e comunque prima o poi tutti i morti lo fanno perché si annulla la tensione muscolare), chi muore in un incidente stradale non è solamente sporco di grasso da motore e polvere, quasi nessuno sul punto di morire lo fa in dignitoso silenzio, resistendo al dolore e inventando una "frase a effetto", insomma la morte corporale è orrenda, chi ce la mostra come poesia non ha le idee tanto chiare.

EFFETTI SPECIALI (E COLORI ULTRAVIVACI)

Associati a una buona narrazione è possibile adoperare semplici effetti scenici così da migliorare l'atmosfera e plasmare nei Giocatori la giusta tensione.

L'uso di candele per illuminare il tavolo con una luce soffusa e di un'adeguata colonna sonora sono semplici trucchi di grande effetto. Riguardo alle musiche consiglio ai Cartomanti di prepararle con cura, scegliendole adeguatamente (musica classica, dark, gothic, strumentale, o colonne sonore di film, sono spesso le scelte più appropriate) e adoperandole in modo preciso, preparando la narrazione sui ritmi della melodia o regolando il volume di quest'ultima sui ritmi narrativi.

Suoni inappropriati sono solo fastidiosi, ma una colonna sonora scelta con cura e ben miscelata con i ritmi narrativi renderà l'esperienza di gioco veramente speciale.

E' consigliabile anche l'uso di una limitata oggettistica: fogli, pergamene, mappe o documenti importanti che i Personaggi possono ritrovare nell'avventura, non limitatevi a descriverglieli, ma consegnateli fisicamente ai Giocatori, così come i loro P.G. li hanno ritrovati (per invecchiare la carta e farne una simil-pergamena bagnatela con acqua e succo di limone, lasciate asciugare, poi passate il foglio su una fonte di calore). Questo aumenterà ancora il senso di "esserci per davvero", oltre a facilitare i Giocatori, risparmiandoli di trascrivere ogni vostra parola.

AVVENTURE E CAMPAGNE

Se avete un gruppo affiatato e buona fantasia potete cominciare a pensare di organizzare una Campagna.

Una Campagna è data da una lunga serie di avventure collegate più o meno direttamente tra loro così da giungere a una grandiosa meta finale. Le Campagne possono durare molti

mesi, anche anni e sono certo la forma più soddisfacente di gioco sia per i Giocatori che per il Cartomante.

Generalmente, durante le prime avventure il fine della Campagna sarà sconosciuto e insospettabile, esse serviranno soprattutto a "formare i Personaggi", sia da un punto di vista "numerico" che "interpretativo" nonché a far loro conoscere i PNG che li affiancheranno in qualche modo nelle lunghe avventure che li aspettano.

In seguito lo scopo diverrà sempre più chiaro, tramite il ritrovamento di indizi, prove, oggetti o altro si delineerà la strada finale che porterà all'ultima, epica avventura e al raggiungimento dell'ambito premio finale.

Fine dei giochi

Purtroppo anche le migliori Campagne dopo un certo periodo finiscono, e anche se il finale sarà un momento triste, perché indica la fine di una bella esperienza (specie dopo storie durate anni...provare per credere...), non per questo è giusto ritardarlo o peggio evitarlo.

Una bella storia, per essere tale, ha bisogno di un finale adeguato come una gemma per splendere ha bisogno di essere lavorata.

E quando termina una Campagna nessuno vi vieta di iniziarne un'altra, con lo stesso gruppo o con "un'altra squadra", coi medesimi ruoli o meno, collegata alla precedente o ex-novo...l'importante è non smettere di divertirsi, perché questo, lo ricordiamo, è soprattutto un gioco!!



GIOCO DI NARRAZIONE E GIOCO TRADIZIONALE

Bene, ora che siete giunti alla fine del manuale ed avete letto tutte le regole... potete anche dimenticarle!


Le regole, così come sono riportate su questo volume, sono adatte per qualunque Giocatore inesperto o amante di tabelle, numeri, tiri.

Abbiamo già detto che il numero di Test andrebbe il più possibile ridotto a giovamento della narrazione e dell'atmosfera. Forniremo adesso le regole per giocare senza effettuare alcun tiro.

Queste regole sono consigliate SOLO A GIOCATORI CHE PREDILIGONO INTERPRETAZIONE, RECITAZIONE, ATMOSFERA, COINVOLGIMENTO EMOTIVO, sono invece inadatte a chi ama scontri a fuoco, test precisi e realistici, risse in taverna, avventure goliardiche e "vicissitudini paradossal-eroiche" (peraltro altrettanto divertenti ma un tantino "più leggere").

Costruite, per prima cosa, un Personaggio: d'accordo col Cartomante e i Giocatori scegliete ogni suo punteggio e caratteristica saliente. Già da ora serve buon senso e misura, niente vieterebbe infatti a un Giocatore di generare un "cyborgmagospadaccino latin-loverscienziatomorto e risorto"... Dategli un solido background e definite, assieme al vostro Cartomante, dove e come vive, fatevi descrivere il suo ambiente lavorativo e familiare (e fatevi dare dei ragguagli precisi sull'Ambientazione) e sarete pronti per partire.


Giocando, tutte le volte che sarebbe necessario un test (e RIPETIAMO, meno ne fate, meglio sarà!), nessuno tocchi le carte: il Cartomante valuterà la difficoltà di riuscita su una scala da 0 a 10 e la confronterà con la possibilità di successo del Personaggio sommando il Bonus Abilità (se presente) col valore, pari alla metà, della Caratteristica Correlata.



Matteo vuole addestrare un cucciolo d'orso. Ha molto tempo a disposizione ed è molto esperto (Addestrare animali 7). Il cartomante giudica che quest'azione non sia proibitiva, in una scala da 0 a 10 la giudica come 6, media. Matteo ha un Bonus di 3 (dato dall'Abilità) da sommare alla metà del punteggio di Conoscenza, che è 7, $7/2=3$; in tutto ha 6, quindi ha superato la prova (preciso)!

Fabio tenta di colpire un Morto con un'ascia. Il Cartomante giudica l'azione come "banale" e indica un grado di difficoltà pari a 2. Peccato, Fabio non sa usare l'ascia e il suo 3 a Coordinazione, diviso due dà solamente un misero 1... Fabio ha mancato il Morto.

Se non è necessaria alcuna Abilità, se la prova coinvolge solamente una Caratteristica, essa sarà considerata interamente e non a $1/2$ (e non verrà sommata a nessun Bonus Abilità, chiaramente).



Leonardo vuole sedurre Isabella. Il Cartomante giudica che Isabella sia esigente e vanitosa, accetta di discorrere solo con uomini molto belli (difficoltà 8).

L'Aspetto di Leonardo è 7, ed ella si volta dall'altra parte e lo ignora. Leonardo torna a casa, si mette il frac, si sbarba decentemente, si profuma e si lava i denti. Torna da Isabella e riprova ad attirarne l'attenzione. Il Cartomante decide che, se prima Leonardo era di poco sotto le aspettative della bella, adesso sia perfetto per lei.

Con questo veloce sistema il Cartomante potrà anche gestirsi empiricamente effetti di fallimento o successo considerando lo scarto tra punteggio del Personaggio e punteggio richiesto (grado di difficoltà).

Per i Personaggi diventa importantissima la descrizione e il modo di fare le cose: in un sistema così descrittivo sarà quello il parametro che il Cartomante considererà per dare bonus o malus alle azioni:

Salto della staccionata: Difficoltà 4 Coordinazione 3= fallimento

Stessa condizione ma prendendo un'adeguata rincorsa: Difficoltà 3 invece di 4 (o bonus di +1 a Coor... è uguale) = salto riuscito.

Non potendo trattenermi vi fornisco comunque una tabella! Via... è corta corta, leggetela senza storcere il naso!

Difficoltà delle manovre

Manovra	Difficoltà
Nulla	0-1
Banale	2-3
Usuale	4-5
Media	6-7
Difficile	8-9
Impossibile	10 e oltre (!)

Le regole sull'avanzamento funzioneranno nel medesimo modo ma per ogni fallimento il "Counter Fallimenti" dovrà essere aumentato di due punti (in virtù del minor numero di prove fallibili con questo sistema di gioco).

Consiglio passionatamente di mantenere l'uso degli Arcani Maggiori, così da offrire ancora qualche scelta al caso e da aumentare la tensione nei momenti giusti. Sarà inoltre così possibile utilizzare il Tutore e i tiri Karma.

...in conclusione

Bene, la lunga e faticosa sezione dedicata a regolamento e tabelle è finalmente conclusa.

Come avrete avuto modo di notare, Sine Requie propone un'ampia gamma di sfumature dello stesso regolamento, presentando, in pratica, cinque regolamenti. Ognuno di questi rappresenta un diverso modo di intendere e apprezzare il



GIOCO DI NARRAZIONE E GIOCO TRADIZIONALE

Bene, ora che siete giunti alla fine del manuale ed avete letto tutte le regole... potete anche dimenticarle!


Le regole, così come sono riportate su questo volume, sono adatte per qualunque Giocatore inesperto o amante di tabelle, numeri, tiri.

Abbiamo già detto che il numero di Test andrebbe il più possibile ridotto a giovamento della narrazione e dell'atmosfera. Forniremo adesso le regole per giocare senza effettuare alcun tiro.

Queste regole sono consigliate SOLO A GIOCATORI CHE PREDILIGONO INTERPRETAZIONE, RECITAZIONE, ATMOSFERA, COINVOLGIMENTO EMOTIVO, sono invece inadatte a chi ama scontri a fuoco, test precisi e realistici, risse in taverna, avventure goliardiche e "vicissitudini paradossal-eroiche" (peraltro altrettanto divertenti ma un tantino "più leggere").

Costruite, per prima cosa, un Personaggio: d'accordo col Cartomante e i Giocatori scegliete ogni suo punteggio e caratteristica saliente. Già da ora serve buon senso e misura, niente vieterebbe infatti a un Giocatore di generare un "cyborgmagospadaccino latin-loverscienziatomorto e risorto"... Dategli un solido background e definite, assieme al vostro Cartomante, dove e come vive, fatevi descrivere il suo ambiente lavorativo e familiare (e fatevi dare dei ragguagli precisi sull'Ambientazione) e sarete pronti per partire.


Giocando, tutte le volte che sarebbe necessario un test (e RIPETIAMO, meno ne fate, meglio sarà!), nessuno tocchi le carte: il Cartomante valuterà la difficoltà di riuscita su una scala da 0 a 10 e la confronterà con la possibilità di successo del Personaggio sommando il Bonus Abilità (se presente) col valore, pari alla metà, della Caratteristica Correlata.



Matteo vuole addestrare un cucciolo d'orso. Ha molto tempo a disposizione ed è molto esperto (Addestrare animali 7). Il cartomante giudica che quest'azione non sia proibitiva, in una scala da 0 a 10 la giudica come 6, media. Matteo ha un Bonus di 3 (dato dall'Abilità) da sommare alla metà del punteggio di Conoscenza, che è 7, $7/2=3$; in tutto ha 6, quindi ha superato la prova (preciso)!

Fabio tenta di colpire un Morto con un'ascia. Il Cartomante giudica l'azione come "banale" e indica un grado di difficoltà pari a 2. Peccato, Fabio non sa usare l'ascia e il suo 3 a Coordinazione, diviso due dà solamente un misero 1... Fabio ha mancato il Morto.

Se non è necessaria alcuna Abilità, se la prova coinvolge solamente una Caratteristica, essa sarà considerata interamente e non a $1/2$ (e non verrà sommata a nessun Bonus Abilità, chiaramente).



Leonardo vuole sedurre Isabella. Il Cartomante giudica che Isabella sia esigente e vanitosa, accetta di discorrere solo con uomini molto belli (difficoltà 8).

L'Aspetto di Leonardo è 7, ed ella si volta dall'altra parte e lo ignora. Leonardo torna a casa, si mette il frac, si sbarba decentemente, si profuma e si lava i denti. Torna da Isabella e riprova ad attirarne l'attenzione. Il Cartomante decide che, se prima Leonardo era di poco sotto le aspettative della bella, adesso sia perfetto per lei.

Con questo veloce sistema il Cartomante potrà anche gestirsi empiricamente effetti di fallimento o successo considerando lo scarto tra punteggio del Personaggio e punteggio richiesto (grado di difficoltà).

Per i Personaggi diventa importantissima la descrizione e il modo di fare le cose: in un sistema così descrittivo sarà quello il parametro che il Cartomante considererà per dare bonus o malus alle azioni:

Salto della staccionata: Difficoltà 4 Coordinazione 3= fallimento

Stessa condizione ma prendendo un'adeguata rincorsa: Difficoltà 3 invece di 4 (o bonus di +1 a Coor... è uguale) = salto riuscito.

Non potendo trattenermi vi fornisco comunque una tabella! Via... è corta corta, leggetela senza storcere il naso!

Difficoltà delle manovre

Manovra	Difficoltà
Nulla	0-1
Banale	2-3
Usuale	4-5
Media	6-7
Difficile	8-9
Impossibile	10 e oltre (!)

Le regole sull'avanzamento funzioneranno nel medesimo modo ma per ogni fallimento il "Counter Fallimenti" dovrà essere aumentato di due punti (in virtù del minor numero di prove fallibili con questo sistema di gioco).

Consiglio passionatamente di mantenere l'uso degli Arcani Maggiori, così da offrire ancora qualche scelta al caso e da aumentare la tensione nei momenti giusti. Sarà inoltre così possibile utilizzare il Tutore e i tiri Karma.

...in conclusione

Bene, la lunga e faticosa sezione dedicata a regolamento e tabelle è finalmente conclusa.

Come avrete avuto modo di notare, Sine Requie propone un'ampia gamma di sfumature dello stesso regolamento, presentando, in pratica, cinque regolamenti. Ognuno di questi rappresenta un diverso modo di intendere e apprezzare il



Stili di gioco in *Sine Requie*

STILE	Arcani impiegati	NOTE
I° CLASSICO	a.m. + A.M.	E' il metodo più classico, quello maggiormente descritto e al quale facciamo generalmente riferimento, è un sistema di regole completo, puntiglioso, preciso, più semplice da giocare ma più complesso da apprendere, è il più oggettivo e "giocosso".
II° DESTINO	A.M.	Questo sistema richiede un ottimo Cartomante, dotato di una capacità di improvvisazione e di una fantasia fuori dal comune. E' il regolamento più difficile da impiegare ma anche il più originale, e quello che potrà dare più tensione e soddisfazione a coloro in grado di padroneggiarlo alla perfezione essendo adatto a una narrazione snella e imprevedibile dove il genio e l'improvvisazione "la fanno da leoni".
III° CLASSICO + DESTINO	a.m. + A.M.	Come il metodo Classico ma gestendo i combattimenti in un unico round tramite gli Arcani Maggiori e la loro interpretazione. E' un ibrido tra i due sistemi precedenti, più snello del metodo Classico ma più "facile" del metodo Destino.
IV° NARRATIVO	-	Sistema unicamente narrativo, richiede giocatori amanti della recitazione e dell'atmosfera piuttosto che dei combattimenti e dell'azione. Demandando al Cartomante ogni decisione importante può togliere il gusto dell'imprevisto e della casualità generata dall'uso delle carte. Il Cartomante dovrà essere esperto e responsabile per gestire al meglio un regolamento che lo innalza veramente "all'onnipotenza ludica".
V° DESTINO + NARRATIVO	A.M.	Ottimo compromesso tra gioco "recitativo" e gioco "classico", unisce l'uso dei Tarocchi per le Situazioni Critiche e l'uso del Tutore ad un sistema di gioco snello e veloce.



Gioco di Ruolo, un diverso modo di divertirsi e impostare partite e ritmi narrativi.

Scegliete in tutta tranquillità il metodo di gioco che più si addice ai vostri gusti, ricordano che nessun metodo esclude totalmente l'altro, che sono comunque solo sfumature (marcate magari) di uno stesso regolamento e che non esiste alcun problema di compatibilità nel passare da uno all'altro. Potete anche cambiare il metodo di gioco tra un'avventura e l'altra (mai schiavi delle regole, sfruttatele se, dove e come vi servono, ma non siatene mai schiavi), in base al tipo di situazioni previste: se state per affrontare una serata di scontri in un'arena da gladiatori potreste preferire l'utilizzo del I° metodo; se la seduta seguente siete invitati al ricevimento del Vescovo per affrontare un complesso dibattito socio-politico, il V° metodo sarà forse preferibile, ecc...

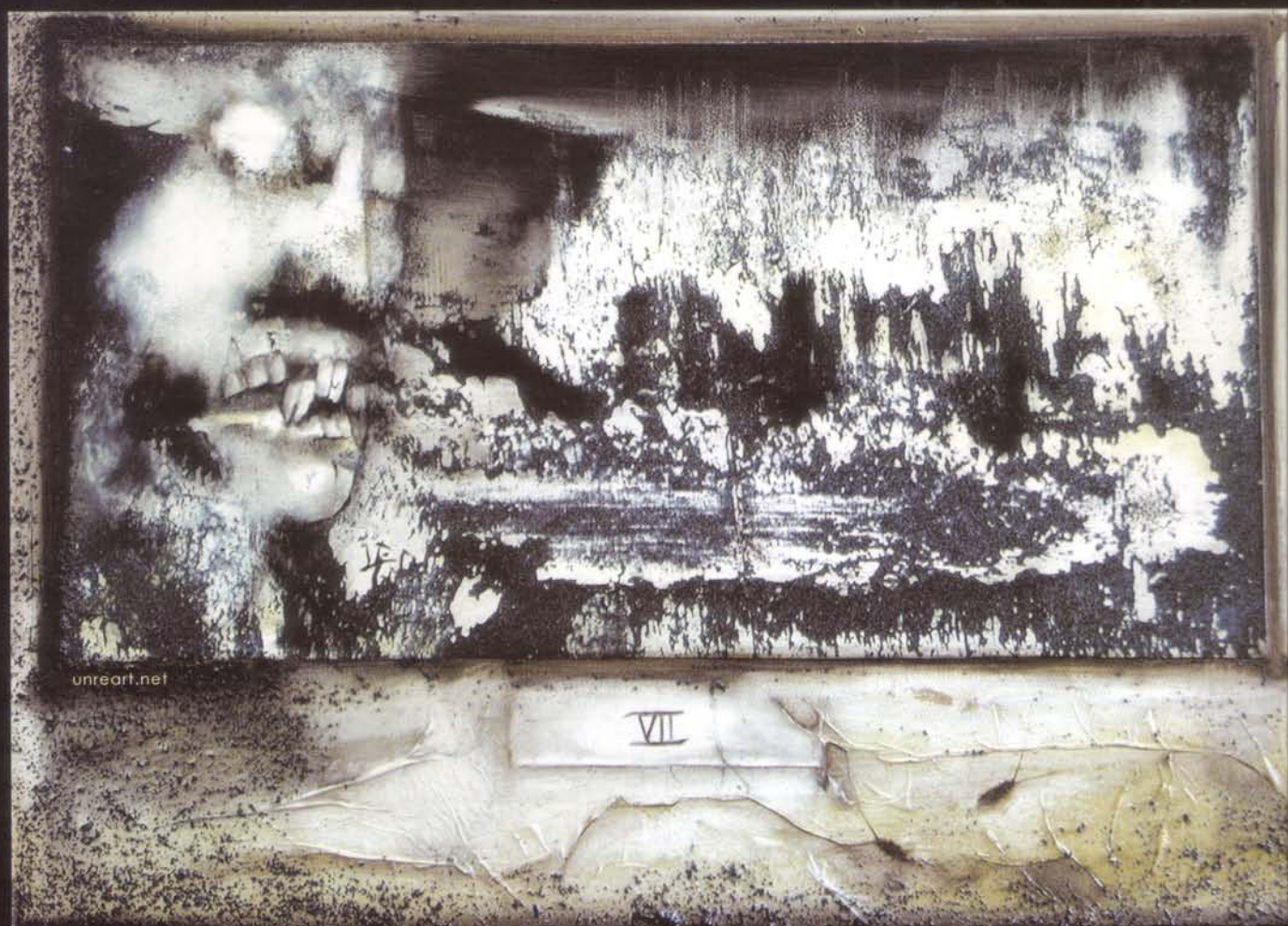
Parere personale = le regole sono la parte più inutile di un G.d.r. (e dirlo dopo aver scritto un centinaio di pagine di regolamento è forse da pazzi). Le regole devono solo aiutare la narrazione, come tali le regole migliori sono quelle che semplicemente non la intralciano e se un gruppo di Giocatori col loro Cartomante ha appreso bene un qualunque metodo questo, comunque sia (a meno di gravi pecche), filerà via senza intoppi alcuni e la narrazione non ne risentirà più di tanto.

Tenete presente che:

Belle Regole + Buona Narrazione = Ottime avventure
 Pessime Regole + Ottima Narrazione = Ottime avventure
 Bellissime Regole + Pessima Narrazione = Pessime Avventure
 Pessime Regole + Pessima Narrazione = Schifezza!

IL CARTOMANTE





unreart.net

Eleonora

*Bianche carni tremanti.
Sognatrice del nulla,
silenziosa coscienza
Tornasti ancora a me davanti,
con languide labbra
in fauci urlanti.
E occhi di giada
Per sempre infranti*

(William Dasty)

Sine Requie

Sine Requie - Il Giudizio
Prima edizione (c) L. Moretti e M. Cortini 2003

Adatto ad un pubblico adulto