

FESODO 21.24



Sila del Grifone



Ambientazione



Sine Requie



Ambientazione Sine Requie - Anno XIII



DISCLAIMER

Questo gioco tratta argomenti che possono risultare offensivi o angoscianti per alcuni. Di conseguenza sconsigliamo la lettura di questi stralci tratti dai manuali di *Sine Requie - Anno XIII* a persone immature o troppo sensibili.

Gli autori di quest'avventura si dissociano in maniera totale dalle ideologie presenti in questo compendio diffidando chiunque dall'emulazione di ciò che è riportato.

1.1 SINE REQUIE ANNO XIII (AMBIENTAZIONE)

Sine Requie è un gioco di ruolo horror scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti.

È ambientato in un 1957 alternativo, nel quale, il 6 giugno 1944, durante lo sbarco in Normandia della Seconda Guerra Mondiale (il cosiddetto *D-Day*) i morti sono tornati in vita. Questa data viene ricordata come “Il Giorno del Giudizio”.



La maggior parte del mondo è divenuta un ammasso di macerie, dove i pochi sopravvissuti cercano di resistere contro la fame di coloro che un tempo erano esseri umani. Queste lande desolate vengono chiamate “Terre perdute”, territori dove i veri regnanti sono i morti e la loro fame, dove gli uomini vivono come topi, lottando per arrivare a vedere una nuova alba.

A partire dal Giorno del Giudizio ogni nuovo morto si rianima, contribuendo a portare terrore e desolazione in un mondo senza speranza.

Poche realtà sono riuscite a sopravvivere alla devastazione.

In **Germania** il *Reich* si è arrogato la vittoria della Seconda Guerra Mondiale. I territori del Reich sono controllati con pugno di ferro, gli uomini e le donne tedesche pagano per la propria sopravviven-

za il prezzo della feroce dittatura e delle brutali leggi del Reich, fatte rispettare dalle temutissime SS e Gestapo.

Nei **territori dell'est** un nuovo dittatore di metallo ha creato delle titaniche città alveare, dove ha realizzato il vero comunismo perfetto: gli uomini sono tutti uguali, schiavi della macchina nominata Z.A.R.

Quella che una volta si chiamava **Italia** oggi è conosciuta come *Sanctum Imperium*. La chiesa Romana ha preso il potere assoluto rendendo queste terre un luogo anacronistico dove, accanto alle automobili, sfilano Templari in armatura e inquisitori.

Nel **Nord Africa** si vocifera che i faraoni si siano risvegliati riprendendo le terre che un tempo gli erano appartenute.

Sebbene il mondo di *Sine Requie* sia molto ampio, ci limiteremo a descrivere, nei paragrafi che verranno, solo gli elementi di ambientazione utili all'avventura. Per qualsiasi approfondimento su altri temi, consigliamo la lettura del manuale base di *Sine Requie - Anno XIII*.

1.1.1 LE TERRE PERDUTE

La regione chiamata “Terre Perdute” comprende tutto ciò che fu devastato dalla fame dei Morti. Restano pochi sopravvissuti, nascosti in case diroccate, fabbriche e fortezze.

La vita nelle terre perdute è sempre in pericolo e solo i più forti o fortunati sopravvivono. Vagare per questi luoghi è pericoloso: oltre alla furia dei morti, gli uomini di queste lande devono temere sciacalli, banditi e tutto ciò che l'umanità ha di peggio da offrire in tempi come questi.

Chi vive spostandosi da un posto all'altro è consapevole delle difficoltà, dell'orrore che presto o tardi è costretto ad affrontare.

1.1.2 IL IV REICH

Non così differente dal famigerato III Reich, il IV Reich ritrova nelle sue regioni una vita ai margini della normalità, schiacciata dalle ferree leggi di un nuovo partito nazional-socialista, dalla paura e dalla diffidenza.

L'apparente normalità nasconde crimini e orrori, esperimenti mostruosi e lotte intestine tra le varie organizzazioni che controllano il potere.

Oltre questo, la vita è minacciata dall'incessante e violenta furia dei morti fuori le mura dei Borghi (si veda dopo), o dai singoli morti che si possono annidare anche all'interno delle città.

Il nuovo Reich è governato da un quadrunvirato eletto dal *Reichstag*; i suoi membri sono:

-  il *Reichführer Reichmann*, comandante supremo delle SS;
-  il *Dr. Wolfe*, un aristocratico, uno dei più importanti medici tedeschi;
-  *Franz Heisen*, capo della temuta Gestapo che rappresenta tutta la nuova polizia del Reich, indipendente dalle SS;
-  *Uwe Puch*, Borgomastro di Berlino, ma anche il portavoce delle forze economiche che mandano avanti il Reich.

1.1.2.1 LA RAZZA

Nel IV Reich solo gli appartenenti alla razza Ariana usufruiscono dei pieni diritti di cittadino. Una speciale patente viene invece rilasciata ai “*Germanici*”, coloro che possiedono almeno l'80% di sangue ariano. Tutti gli altri sono considerati subumani o impuri e trattati di conseguenza.

1.1.2.2 I BORGHI

Il Borgo è un agglomerato cittadino circondato da mura, con lo scopo di preservare i Vivi dalla fame dei Morti.

Esistono borghi più o meno sicuri, per quanto non esista luogo in cui si possa essere realmente al sicuro. L'organizzazione del Borgo è affidata al Borgomastro, ovvero il sindaco della città. A lui fanno riferimento altre figure come gli ispettori della Gestapo e gli ecclesiastici della Chiesa Teutonica. Seguono i Giudici e altre forme di potere.

Come in qualsiasi cittadina, non mancano ubriachi e malavitosi: ladri, assassini, stupratori, falsari ecc. La vita dell'uomo medio è un'esistenza di terrore e di repressione. Non esistono libertà civili, la stampa è controllata, i tribunali corrotti e compiacenti (soprattutto nei confronti di chi detiene il potere). Esistono poche leggi, ma vi sono un'infinità di cavilli che vengono spesso utilizzati per favorire chi può permetterselo.

Il prezzo per l'errore è altissimo: può variare da un semplice pestaggio alla deportazione in un campo di rieducazione gestito dalle temutissime SS, dal quale nessuno torna realmente.

La delazione è all'ordine del giorno. Moltissimi cittadini subiscono perquisizioni o la deportazione stessa perché denunciati da qualche infido delatore. L'onere della prova non esiste, così come la presunzione di innocenza che resta a discrezione del giudice.

1.1.2.3 IL COPRIFUOCO

In ogni città del Reich vige un coprifuoco che vieta di uscire per le vie durante le ore notturne (dalle 24 alle 7 di mattina). Chi viene intercettato in questo orario dalla Gestapo viene portato in commissariato per un chiarimento che si può tramutare anche in alcuni giorni di carcere. Commettere questo errore una seconda volta può portare dritto in un campo di rieducazione, come ogni volta che si commette un secondo errore nel Reich.

Per coloro che vivono alla macchia o che sono costretti a svolgere le proprie attività lontano da occhi indiscreti, il coprifuoco è in realtà un'opportunità. I Borghi sono grandi e le guardie poche. Per chi conosce le strade e sa come muoversi, la notte può essere il momento perfetto per agire: è il caso di ladri, stupratori, mercanti, sette segrete, sciocchi che cercano un brivido o tentano la sorte a tarda ora in strade praticamente deserte.

1.1.2.4 LA GESTAPO



La Gestapo, "Polizia segreta di Stato", è la polizia che protegge i Borghi del Reich dai "traditori", cioè dai nemici interni del Reich.

Con la nuova organizzazione imposta dal quadrumviro Heisen, la Gestapo organizza la polizia interna dei Borghi. In ogni Borgo esistono uno o più distretti, vere e proprie caserme di polizia con diverse squadre, ciascuna comprendente circa dieci elementi. Le squadre di polizia fanno riferimento a un Ispettore che a sua volta fa capo all'Ispettore Generale.

La polizia scientifica è la Kripo, che può avere al suo interno medici e tecnici esperti in balistica, in impronte digitali e materiali biologici.

Non fatevi ingannare: la Gestapo è e resta un'organizzazione potentissima e solo uno tra i suoi vari compiti consiste nell'occuparsi della sicurezza dei Borghi. Esistono al suo interno elementi che operano ai massimi livelli di segretezza.

1.1.2.5 LE LEGGI DEL REICH

Le leggi del Reich, come abbiamo detto, sono poche e semplici.

- ☛ *Non è tollerato alcun tradimento verso il Reich o verso alcun suo rappresentante.*
- ☛ *Sono considerati cittadini del Reich solo gli appartenenti alla razza ariana.*
- ☛ *È vietato intrattenere rapporti con membri di razze inferiori.*
- ☛ *È vietato mancare di rispetto ad un rappresentante del Reich.*
- ☛ *È vietato allontanarsi dal perimetro cittadino se non previa richiesta scritta al Distretto più vicino.*
- ☛ *È vietato custodire cadaveri in abitazione o proprietà, anche se interrati o contenuti con altri mezzi, senza aver precedentemente avvisato un Ispettore.*
- ☛ *È vietato tacere o tener nascosta una malattia, propria, di un parente o di un qualunque conoscente.*
- ☛ *Non riferire contravvenzioni alle regole conosciute anche se commesse da altri è tradimento.*
- ☛ *Rubare, uccidere e contravvenire alla morale è considerato tradimento.*

1.1.2.6 LE FEUERBRIGADE (LE BRIGATE DEL FUOCO)

Le Feuerbrigade sono un corpo speciale. Sono divise in *Feuerpolizei* e *Totenpolizei*. Le prime si occupano di attività di prevenzione urbanistica (spegnere incendi, crolli, ecc.). Le seconde hanno lo scopo di eliminare il pericolo dei Morti all'interno del Borgo. Come per la Gestapo, le Feuerbrigade sono divise in Distretti.

1.1.2.7 LA WEHRMACHT

La Wehrmacht è ciò che è rimasto del vecchio esercito tedesco. Le armi sono le stesse di dieci anni fa. Le forze armate tedesche sono sotto il controllo dell'OKW, l'Alto Comando delle Forze Armate. All'interno dell'OKW esiste una divisione in tre Alti Comandi per le tre tipologie di forze armate, Esercito, Marina e Aeronautica.

1.1.2.8 LE SS



Quando si parla di vero orrore si parla di *SS* (Squadre di Sicurezza), ovvero delle temute "milizie nere". Se si consideravano dei mostri le vecchie *SS*, occorre ricredersi una volta incontrate le nuove.

Le *SS* sono state riformate dal Reichführer Reichmann che ha reclutato solo gli uomini più fedeli, crudeli, fanatici e di pura razza ariana.

Sono il terrore del Reich, gelidi, impassibili, senza alcuna pietà e orribilmente sadici.

Alle *SS* sono affidati diversi compiti e la stessa organizzazione è divisa in più gruppi: alcuni si occupano dei campi di Rieducazione, terribili lager dove in realtà non esiste nessuna rieducazione, ma segretissimi esperimenti su cavie umane.

Violenti, sadici, incorruttibili, ciecamente e fanaticamente votati alla causa del Reich, la sola presenza delle *SS* è in grado di generare terrore.

1.1.3 LE ORGANIZZAZIONI SEGRETE O CLANDESTINE

In mezzo alla rigida e inflessibile struttura del Quarto Reich riescono comunque a resistere alcune organizzazioni segrete.

1.1.3.1 LA SOCIETÀ DI THULE

La Thule-Gesellschaft è una loggia di studiosi dell'occultismo fondata nel 1918 da Rudolf von Sebottendorff, a Monaco, e che ha costituito la base portante per la nascita del Partito Nazionalsocialista dei Lavoratori Tedeschi (NSDAP, anche noto come Partito Nazista).

La glorificazione del razzismo e il culto della razza Ariana sono il centro del credo della Società, che, come si può immaginare, è del tutto allineata alle idee del Regime. Basti pensare che il motto della Thule-Gesellschaft è: "Ricorda che sei un tedesco. Conserva il tuo sangue puro!"

1.1.3.2 IL PUGNO INVISIBILE

Il "Pugno Invisibile" è un'associazione segreta formata nel 1944 da alcuni industriali tedeschi, con lo scopo di riuscire a prendere il controllo politico del nuovo Reich tramite l'elezione di un proprio emissario, del tutto asservito ai voleri della setta.

In un periodo di totale destabilizzazione, come quello seguito al Giorno del Giudizio, i grandi capitalisti hanno sentito la necessità di unirsi per preservare i propri beni da un possibile esproprio, nel caso in cui venisse eletto un nuovo Führer dalle idee meno conservatrici.

1.1.3.3 LA STELLA DEL MATTINO

Per l'opinione comune gli Ebrei erano una lobby armata e violenta che è stata finalmente cancellata dalla faccia della Germania. La maggior parte delle persone non ricorda più gli anni della guerra, le deportazioni e l'orrore dei campi di concentramento e chi lo rammenta tiene la bocca chiusa ben sapendo quanto pericolose siano certe affermazioni.

Dunque il IV Reich per l'uomo comune è libero dagli Ebrei.

Ovviamente le cose non stanno così e sia la Gestapo sia il quadrumvirato sono perfettamente consapevoli che alcuni ebrei si nascondono ancora nelle città tedesche.

La *Stella del Mattino* è una congrega che ha lo scopo di preservare la memoria del popolo ebraico. Il luogo più importante della congrega è la *Sinagoga*. Ovviamente non esistono vere e proprie Sinagoghe, gli appartenenti alla Stella del Mattino si riuniscono in cantine o luoghi protetti per recitare le scritture e tramandare le tradizioni.

Si pensa che un'entità di nome *Re David* sia l'ideatore della congrega. Quest'essere, che per alcuni è un uomo, per altri la voce di Yahweh, giunge in sogno rivelando le sue intenzioni e i segreti della *cabala* ebraica. I Rabbini sono coloro che hanno udito la voce di Re David e sono di fatto le guide spirituali della Stella del Mattino.

Il numero delle congreghe sparse per il Reich non è ben chiaro, la mancanza di risorse economiche e la costante azione della Gestapo rende difficile per questo gruppo fidarsi di chicchessia.

Alcune congreghe con giovani rabbini si prefiggono l'obiettivo di sconfiggere l'odioso regime nazista organizzando attentati e azioni di sabotaggio.

1.1.4 I MERCANTI ITINERANTI

Questi uomini viaggiano spesso in gruppo portando merci da un borgo all'altro. È loro permesso portare armi, sebbene possano essere imbracciate solo in caso di estremo pericolo e mai nei pressi o all'interno dei Borghi.

Questo lavoro non necessita di alcuna patente o certificato riguardante la purezza del sangue. Per diventare un mercante itinerante bastano un investimento iniziale per acquistare le merci e un mezzo proprio, avere fiuto per gli affari, ma soprattutto avere il coraggio di lasciare la sicurezza dei borghi. Spesso i mercanti itineranti sono ottimi cacciatori di morti.

1.1.5 I MORTI

Nell'ambientazione di *Sine Requie* il Dottor Pelagatti ha scritto un famoso libro che ha conosciuto la sua seconda edizione e descrive diverse tipologie di "Morti". Tale libro si intitola proprio *Sine Requie* e descrive sia i morti sia parte delle esperienze di questo dottore.



Intanto spendiamo qualche parola sul "Risveglio": ciò che serve sapere è che tutti i morti si risvegliano, nessuno escluso. Esistono diverse teorie in proposito, ma nessuna di esse è conclusiva.

I Morti in *Sine Requie* sono estremamente pericolosi. Si cibano di carne viva e non basta colpirli alla testa per neutralizzarli. L'unico metodo efficace per rendere innocuo un morto è quello di tagliarlo a pezzi e bruciare i suoi resti.

Il morso di un morto non è contagioso. Alcuni morti possono utilizzare utensili, altri sono più forti e veloci del normale, alcuni non sono distinguibili dai vivi. I morti ricercano "Carne Viva", il che significa che se si cibano di una preda e questa dovesse morire, i morti cercherebbero subito una nuova vittima.

Non potendo elencare tutte le creature di *Sine Requie*, ci limitiamo a descrivere le più importanti.

Classificazione dei morti:

-  *Homo Mortuus Larvalis* (Larva): questa tipologia è la più debole. Si risvegliano solo parzialmente, il corpo di questi esseri è spesso immobile e non sono in grado di cacciare. Questi morti si cibano solo se qualche vivente fornisce loro del cibo (Carne Viva).
-  *Homo Mortuus Simplex* (Morto o Simplex): più comunemente chiamati "Morti", sono la sottospecie più numerosa al mondo. Sono lenti, hanno il passo malfermo, è possibile che ciondolino in una posizione o che restino immobili finché non fiutano una preda, i loro sensi sono del tutto inefficaci. La loro pericolosità sta nel numero: spesso si incontrano gruppi di 100 o 200 Simplex.
-  *Homo Mortuus Obnoxius* (Consuetudinario): rarissimi, sono una sottospecie di morto che per qualche strana ragione ha mantenuto una certa memoria di quando era in vita. Sono innocui, anche perché molto spesso li si vede ripetere in eterno alcune attività di quando erano in vita, come ad esempio pettinarsi, lucidare auto, battere a macchina ecc.
-  *Homo Mortuus Ferox* (Ferox): sono morti animati da una indicibile ferocia contro i viventi. Le loro notevoli prestazioni fisiche li rendono incredibilmente pericolosi. Hanno la stessa capacità di muoversi e correre di quando erano vivi.

- *Homo Mortuus Ferus* (Belva): simili ai Ferox, ma più facilmente riconoscibili. Hanno mantenuto una sorta di intelletto che consente loro di schivare, saltare, arrampicarsi, evitare i colpi ecc. La loro ferocia è pari a quella dei Ferox, ma le loro prestazioni fisiche sembrano potenziate.
- *Homo Mortuus Atrox* (Abominio): una delle categorie più pericolose. Sono morti sul volto dei quali è stampato un orrido ghigno che esprime tutta la crudeltà che alberga nella loro mente. Gli Atroces sono intelligenti come e forse più di un uomo. Cacciano con furbizia, preparando agguati o con sofisticate strategie. Spesso capita che gruppi di dieci o quindici cacciatori di morti organizzino una spedizione per distruggerne uno.
- *Homo Mortuus Inscius* e *Diabolicus*: di queste due categorie ci occupiamo poco, anche perché i personaggi di quest'avventura non credono, come la maggior parte dei viventi, che possano esistere. Sono morti coscienti, sia della propria situazione, sia del proprio passato. La prima categoria, gli Inscii, sono coloro che si sono risvegliati portando con sé tutto il bagaglio di conoscenze ed esperienze che avevano accumulato prima della morte, mantenendo anche le stesse potenzialità fisiche di un tempo. I Diabolici invece, oltre ad aver mantenuto la propria coscienza, si sono risvegliati più forti e potenti di prima e pare che alcuni di essi possiedano poteri misteriosi e particolari.

1.1.5.1 LA CLASSIFICAZIONE DEI MORTI NEL IV REICH

Nel IV Reich i morti sono classificati semplicemente come:

- *Untertoten* (morti inferiori) che comprendono tutti quelli che sono più lenti e stupidi di un essere umano e con una forza paragonabile ai vivi;
- *Übertoten* (morti superiori), cioè tutti quelli che per forza e velocità battono gli umani vivi e sono inoltre dotati di una rudimentale astuzia che li rende particolarmente letali;
- *Bewusstoten* (morti coscienti), quelli risvegliatisi con una coscienza pari o superiore a quella che avevano prima di morire. La loro forza e i loro poteri sono solo ipotizzati, essendo la tipologia sulla quale si hanno meno riscontri.

Fine

** Immagini e testi o parte di essi sono stati estratti dai manuali Sine Requie - Anno XIII e IV Reich - Anno XIII di Matteo Cortini e Leonardo Moretti.
Edizioni Asterion Press S.r.l.*



