

FASOPO 21.24



*Sistema
di
Gioco*



Sine Requie



Ambientazione Sine Requie - Anno XIII



DISCLAIMER

Questo gioco tratta argomenti che possono risultare offensivi o angoscianti per certuni. 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 IL SISTEMA DI GIOCO SINE REQUIE - ANNO XIII

A differenza di molti giochi di ruolo, *Sine Requie* non prevede l'utilizzo di dadi. La risoluzione delle azioni è infatti affidata all'utilizzo dei Tarocchi.

I Tarocchi sono un mazzo formato da 72 carte; sono suddivisi in due sottogruppi: il primo è di 22 carte illustrate con figure simboliche, chiamate Trionfi o Arcani Maggiori (da adesso A.M.), l'altro in 56 carte suddivise in 4 semi, gli Arcani Minori (da adesso a.m.).

Gli a.m. includono 4 figure (il Fante, il Cavaliere, il Re e la Regina) e 10 carte numerate dall'1 (asso) al 10. I semi delle carte sono: Cuori/Coppe, Quadri/Denari, Fiori/Bastoni, Picche/Spade.

1.1.1 GLI ARCANI MINORI

Gli a.m. vengono utilizzati per effettuare test sulle Caratteristiche o sulle Abilità. In entrambi i casi quello che viene richiesto per effettuare check con successo è di pescare una carta dal valore pari o inferiore a quello richiesto. L'asso e le figure hanno però un significato ben preciso:

- ♣ **Asso:** rappresenta un "Successo Critico", cioè un'azione riuscita al meglio, spesso oltre le migliori aspettative del personaggio.
- ♣ **Fante:** rappresenta un "Fumble", o "Insuccesso Critico", un'azione dall'esito così catastrofico da portare conseguenze tali da arrecare danno al personaggio; l'azione potrà risultare ridicolmente fallita o potrà portare a conseguenze realmente drammatiche.
- ♣ **Regina:** rappresenta un "Insuccesso, ma...", un'azione cioè che, pur non essendo andata a buon fine, può avere avuto risvolti secondari inaspettatamente positivi. Se non c'è possibilità che la situazione abbia aspetti positivi, l'azione si risolverà semplicemente in un fallimento.
- ♣ **Re:** indica un "Successo, però..." un'azione andata a buon fine ma con inaspettati risvolti negativi. Anche in questo caso, qualora non fosse possibile avere aspetti negativi, l'azione è considerata un successo.
- ♣ **Cavaliere:** indica indecisione, immobilità, esitazione, dubbio. L'azione non avrà luogo.



Indicativamente, è opportuno eseguire un test con gli a.m. quando un giocatore cerca di utilizzare una sua abilità o una sua caratteristica.

1.1.2 GLI ARCANI MAGGIORI

Gli A.M. sono una serie di 22 carte numerate con numeri romani, dalla 0 alla 21. In *Sine Requie* i tarocchi non hanno alcuna facoltà divinatória, ma servono per gestire le sorti dei personaggi.





Mentre con gli a.m. si ha un confronto numerico tra la carta estratta e il numero che sancisce il successo, con gli A.M. non si gestiranno semplicemente le Azioni, ma si potranno gestire, con un unico test, delle situazioni complesse che prevedrebbero l'impiego di molte azioni.

Questo vuol dire che il giocatore non dovrà più annunciare l'intenzione del suo personaggio di compiere un'azione, ma dovrà semplicemente spiegare come intende affrontare una situazione. Insomma si passa dal gestire le singole azioni a una gestione molto più libera e narrativa, meno precisa, ma più snella e rapida.

Quando il narratore del gioco (il cosiddetto *Cartomante*) decide di far eseguire un test con gli A.M., ciascun giocatore spiega come vuole far affrontare al suo personaggio l'azione contingente. Pescherà un tarocco e lo mostrerà al Cartomante stesso, che ne interpreterà il significato descrivendo tutte le azioni

che ne conseguono.

Ciascun A.M. ha un preciso significato.

Esempio: significato del Papa: *Il personaggio rimane indeciso e irresoluto osservando lo svolgersi degli eventi, totalmente inconsapevole delle conseguenze degli avvenimenti.*

Esempio: significato del Carro: *la carta porta in qualunque caso a un successo trionfale che farà guadagnare al personaggio l'ammirazione di tutti presenti.*

Esempio: *il Cartomante descrive la scena: "Un Morto avanza verso di te, sei in una stanza di una vecchia villa, da solo". Il giocatore: "Cerco velocemente qualcosa per difendermi".*

Si estrae un A.M.: il Papa. Cartomante: "Sei terrorizzato. Non riesci a muoverti. Rivoli di sudore di imperlano la fronte mentre l'essere avanza verso di te. Ti sembra di essere in un incubo dal quale non riesci a uscire. Il Morto ti è addosso. Ti ghermisce. Ti morde un braccio, dilaniandotelo. Il sangue esce copiosamente dalla ferita mentre tu la osservi ancora impietrito".

Altro esempio: Cartomante: "Un Morto avanza verso di te, sei in una stanza di una vecchia villa, sei solo". Giocatore: "Cerco qualcosa per difendermi". Estrae il Carro. Cartomante: "Con un potente calcio allo sterno fai cadere a terra il Morto. Mentre lo schifoso essere si rialza raccogli da terra una pesante sedia di legno e lo colpisci più volte, spappolandogli la testa e rendendolo inoffensivo".



I Trionfi non vanno mai letti o interpretati letteralmente; se un A.M. descrive una situazione che porterà al danno massimo, non vuol dire che chi lo ha pescato sia destinato alla morte.

Un esperto cacciatore di morti che s'imbatte in un Morto debole e malandato vincerà probabilmente sempre lo scontro, anche se dovesse pescare un A.M. molto negativo; quel che però varia è il modo in cui lo sconfigge. Il Morto può mordere al cacciatore la gamba, recidendogli il tendine di Achille e lasciandolo zoppo per il resto della vita prima che il cacciatore gli assesti il colpo di grazia. Oppure il fucile si può inceppare e il Morto ghermire il cacciatore strappandogli la carne dalla spalla; solo con un colpo del calcio, anche in questo caso quando ormai il danno è fatto, il cacciatore riesce a liberarsi dell'essere.

Naturalmente questo vale anche al contrario, come nel caso di un cacciatore di Morti esperto che si scontra da solo, incoscientemente, con una Fossa Comune (un mostro molto potente): anche in caso di un A.M. molto positivo probabilmente il cacciatore ci rimetterà la pelle.

1.1.2.1 TAROCCO DOMINANTE

Il Tarocco Dominante è una componente fondamentale in ogni personaggio: ne rappresenta il carattere, il destino e alcune peculiarità fisiche e caratteriali. È per certi versi la “stella” sotto la quale egli è nato.

Ovviamente il carattere di un personaggio non si limita a questo, ma possiamo considerare il Tarocco Dominante come l'indole base di un personaggio.

Ciascuno di noi ha un'indole precisa e, nel corso della vita, tutti noi abbiamo operato scelte che abbracciavano in pieno questo tratto caratteriale o che addirittura se ne discostavano completamente.

1.1.3 CARATTERISTICHE

Sine Requie prevede per ogni personaggio 16 Caratteristiche che permettono di delineare alcune peculiarità del personaggio. Ogni caratteristica delinea un aspetto del personaggio e può variare da 0 (assenza di caratteristica) a 10 (sviluppo massimo) con un punteggio medio che varia da 3 a 5. Le Caratteristiche sono divise in quattro gruppi di quattro, secondo il seme corrispondente:

-  **Cuori (o coppe):** è il seme delle caratteristiche mentali (Intuito, Memoria, Percezione e Volontà).
-  **Quadri (o denari):** indica le caratteristiche sociali (Aspetto, Comando, Creatività e Socievolezza).
-  **Fiori (o bastoni):** è il seme delle caratteristiche fisiche (Coordinazione, Destrezza Manuale, Forza Fisica e Mira).
-  **Picche o (spade):** indica le caratteristiche spirituali (Affinità Occulta, Distanza dalla Morte, Equilibrio Mentale e Karma).

Non è nostro obiettivo entrare nel dettaglio di ciascuna caratteristica ma riteniamo che la maggior parte di esse siano abbastanza intuitive. Un giocatore che cerca di elencare la tavola periodica degli elementi farà affidamento alla Memoria, quello che cerca di cucire una toppa alla Destrezza Manuale, il giocatore che spara dovrà fare i conti con la sua Mira e così via.

Spendiamo però due parole sulle caratteristiche del gruppo picche.

-  **Affinità Occulta:** questo valore misura il grado con cui il personaggio è capace di percepire il mondo dell'occulto. I personaggi con un alto grado di Affinità Occulta spesso possiedono doni particolari, come la pranoterapia o la telecinesi.
-  **Distanza dalla Morte (DdM):** questo valore indica quanto un personaggio è lontano dal trapassare. La caratteristica qui presa in esame non ha il classico *range* 1-10, ma parte da 11 e può arrivare fino a 21. Quando un personaggio è sul punto di morire, il Cartomante può richiedere un test su DdM. Il giocatore dovrà pescare un numero di A.M., pari al valore di DdM. Se tra questi è presente il Tarocco Dominante del personaggio, allora egli è salvo.
-  **Equilibrio Mentale:** il personaggio con un basso punteggio di Equilibrio Mentale può sviluppare dei disturbi mentali più o meno gravi.
-  **Karma:** A questo mondo esistono persone più fortunate di altre, così come oggetti che resistono allo scorrere dei secoli e oggetti che si rompono subito. La fortuna in quanto arbitro supremo dell'universo influenza tutte le cose; il Karma è riassumibile nel modo in cui l'universo ci guarda più o meno benevolmente. Quando un'azione è determinata dalla fortuna, il Cartomante può richiedere al giocatore un test su Karma. Si pesca un A.M. e se ne descrivono gli effetti. Un personaggio con un alto valore di Karma, può

pescare più A.M. (fino a un numero di A.M. ch verrà indicato sulle schede tecniche). Il giocatore pesca il primo A.M. e, qualora non fosse di suo gradimento, può pescarne un secondo; se gli è consentito può ripetere l'operazione, ma in ogni caso è tenuto ad accettare l'ultimo arcano.

1.1.4 ABILITÀ

Le abilità servono a descrivere quello che il personaggio sa fare, ciò che ha appreso nella propria vita tramite l'esperienza e lo studio. *Arrampicarsi, perquisire, cantare, correre, medicina, chirurgia, ingegneria e usare un'arma* sono tutti esempi di abilità.

Le abilità hanno un valore che spazia da 0 a 10 (Grado): tanto più alto è il grado di abilità, tanto maggiore sarà la competenza del personaggio in quella specifica attività.

La seguente tabella mette in correlazione il grado e la padronanza dell'abilità a cui si riferisce.

Tabella 1: Abilità

Grado	Mod	Descrizione
1	1/2	Mai fatto in vita tua.
2	+1	Sai arrangiarti
3	+1	Hai capito cosa fare, ma gli errori sono frequenti.
4	+2	Riesci nei compiti molto facili.
5	+2	Sei sicuro di ciò che fai.
6	+3	Inizi a essere proprio bravo.
7	+3	Risolvere questi problemi è routine...
8	+4	Sei molto apprezzato per quello che fai
9	+4	Sei un vero maestro!
10	+5	L'unico, il solo, l'inimitabile... il Mito!

Per effettuare un check sull'abilità è necessario prima di tutto osservare il valore della caratteristica correlata all'abilità in questione, ovverosia quale caratteristica si riveli utile all'abilità che si sta testando.

Esempio: se un chirurgo deve eseguire un'operazione, si affiderà alla sua abilità "Medicina e Chirurgia" associata alla caratteristica "Destrezza Manuale", ma se dovesse spiegare a un gruppo di studenti la stessa operazione, si affiderà sempre a "Medicina e Chirurgia" come abilità, ma l'assocerà alla caratteristica "Memoria".

Il grado di abilità conferisce un modificatore che verrà esplicitato nelle schede tecniche (1/2, 0, +1,+2); la somma di questo modificatore e della propria caratteristica, rappresenta il punteggio da non superare con gli a.m. per avere successo.

Esempio: se il dottore ha l'abilità "Medicina e Chirurgia" a 6 che quindi gli conferisce un modificatore di +3 e la caratteristica correlata in questo caso è "Destrezza Manuale", in cui ha 4 si avrà un punteggio totale pari a 4(caratteristica) +3(modificatore di abilità) = 7. Ogni carta estratta con un valore pari o inferiore a 7 indicherà un successo.

1.1.5 QUANDO SI PESCA UN ARCANO

Questa tabella descrive a titolo di esempio alcune delle azioni che richiedono un test sugli arcani Maggiori o Minori.

Tabella 2: Utilizzo degli Arcani

Test	Arcano	Abilità	Caratteristica	Descrizione
Cercare	Minore	Perquisire	Percezione	Perquisire un corpo, una stanza, un armadio, cercare un oggetto ecc.
Sentire rumori	Minore	Ascoltare	Percezione	Origliare, ascoltare una conversazione, ecc.
Creare un documento	Minore	Falsificare	Memoria o Destrezza Manuale	Per stabilire l'accuratezza del documento creato.
Manovre al volante	Minore	Guidare (veicolo)	Percezione	Il test dipende dal veicolo che si guida, se lo si sa guidare e dalla particolarità della manovra.
Intimidire, Impartire ordini	Minore	Impartire Ordini	Comando	Per estorcere informazioni con la forza, per ordinare a qualcuno di fare qualcosa ecc.
Karma	Maggiore	Nessuna	Karma	Per tutti i test che non dipendono da un'abilità, ma dal caso.
Più Abilità Insieme	Maggiore	Nessuna	Nessuna	L'arcano stabilirà l'esito dell'azione.
Combattimento	Maggiore	Nessuna	Nessuna	Qualsiasi "Combattimento" viene risolto con gli A.M.

Fine

** Testi e tabelle o parte di essi sono stati estratti dal manuale Sine Requie Anno XII di Matteo Cortini e Leonardo Moretti.
Edizioni Asterion Press S.r.l.*



