

Sine Requie Anno XIII Seconda Edizione – Guida Completa – con pdf in download

 player.it/giochi-di-ruolo/41429-sine-requie-guida-completa.html

April 11, 2018



Sine Requie è un gioco di ruolo horror italiano, scritto da **Matteo Cortini** e **Leonardo Moretti**; oggi vanta ben tre diverse edizioni: la prima edizione con il nome originale di *Sine Requie* pubblicata nel 2003 dalla Rose & Poison mentre la seconda edizione prende il nome di *Sine Requie Anno XIII* ed è stata prodotta da Asterion Press. In fine la terza ed attuale edizione prendere il nome di *Sine Requie Anno XIII Seconda edizione* ed è edita, prodotta e distribuita dalla **Serpentarium Games**. Siete confusi? Beh, non ne dubito. Non vi preoccupate siamo qui apposta per fornirvi una guida completa a **Sine Requie** in quanto tale.

Indice:

Introduzione

Sine Requie si presenta agli occhi di un lettore novizio come un'opera cruda, letale e misteriosa. E dovete sapere che non c'è descrizione più accurata. Stringere tra le mani il manuale base della seconda edizione trasmette proprio questo. Un grosso manuale cartonato interamente nero sulla copertina, solo inclinandolo si scorgono i dettagli lucidi che ne mostrano il titolo e la figura, quattro diverse, che ne fa intravedere uno spaccato. Dubbi e domande si palesano su chiunque posi gli occhi su questa meraviglia.

Sine Requie è ambientato in una versione alternativa della storia in cui il giorno del giudizio è arrivato. Più precisamente è arrivato alle **6:06 del 6 giugno del 1944** ovvero all'inizio dello sbarco in Normandia il D-Day. Da quel preciso istante ogni singolo individuo che è morto, è ritornato dall'oltretomba con un solo istinto: Divorare carne viva.



Molte strane creature affollano il mondo di Sine Requite, anche gli autori stessi.

In un mondo in pieno conflitto globale, dove il numero di vittime era già quasi insostenibile, questo cataclisma ha segnato il crollo della civiltà come l'abbiamo conosciuta. Ma dalle ceneri del vecchio mondo coloro che sono sopravvissuti hanno costruito ciò che nessuno avrebbe mai pensato possibile.

- In Italia è nato l'**impero papale** basato sulla cristianità e l'inquisizione [[Link](#)].
- In Germania è nato un **nuovo Reich** ancora più fanatico e fedele [[Link](#)].
- Nel Soviet è nata la perfetta **società comunista** in gigantesche città d'acciaio [[Link](#)].
- In Egitto è nato il **regno del faraone** rinato [[Link](#)].
- Negli Stati Uniti d'America il **sogno americano** è sopravvissuto [[Link](#)].
- In Giappone **i miti e gli orrori sono veri** [[Link](#)].
Nel paese dei balocchi, dall'alba al tramonto **i giocattoli vivono** [[Link](#)].
- Nelle terre perdute **solo desolazione e cadaveri** ambulanti rimangono [[Link](#)].
- E addirittura sapere com'era il mondo nei primi momenti da quando l'apocalisse è iniziata, il cosiddetto **Anno 0** [[Link](#)].

Voi ora siete il **Cartomante**, l'arbitro del gioco. Questa guida vi permetterà di destreggiarvi tra le varie pagine del manuale e vi aiuterà a capire come creare un personaggio all'interno di questo terrificante mondo.

Acquista su Amazon.it

⌂

Creazione del personaggio

Il gioco vanta un crudo realismo nelle meccaniche e altrettanta libertà di interpretazione. Tutto si basa sui Tarocchi. Sì, tarocchi, non dadi. Per alcuni potrebbe sembrare strano ma dovete sapere che il sistema su cui si basa è incredibilmente solido.



La maledizione della fame supera ogni cosa, anche la volontà più forte ne viene piegata.

La base del personaggio

Il personaggio viene costruito inizialmente con la scelta (o estrazione) di 2 Tarocchi, anche detti Arcani Maggiori.

- Il primo indicherà il **Tarocco Dominante**
Questo arcano indica i tratti della personalità del personaggio, le sue capacità e il suo destino
- Il secondo indicherà il **Tarocco del Passato**
Questo arcano indica cosa era prima del giorno del giudizio o comunque il suo passato in generale.

Le Caratteristiche

A questo punto verranno generate le caratteristiche del personaggio, il procedimento segue una serie di estrazioni di Arcani Minori.

- Primo passo: **Tutte le caratteristiche iniziano a 4**, poi aggiungere il **Tarocco Dominante**
Il Tarocco dominante coincide con alcuni modificatori che aggiungono o sottraggono valori alle caratteristiche come indicato.
- Secondo passo: **Estrazione di 4 Arcani Minori** per determinare i bonus alle caratteristiche
Ogni carta ha un seme a cui corrisponde una delle 4 categorie di caratteristiche:
 - Cuori/Coppe = Mentali
 - Quadri/Monete = Sociali
 - Fiori/Bastoni = Fisiche
 - Picche/Spade = SpiritualiL'interpretazione è molto semplice: Ogni a numero (da asso a 10) conta come un +1,

ogni figura (dal J al K) conta come un +2. Sta a te mettere dove preferisci quel bonus tra le 4 caratteristiche. Puoi metterlo dove già presente un bonus/malus dato dal Tarocco Dominante ma non dove hai già messo uno dei bonus dati dalle estrazioni.

- Terzo passo: **Estrazione di 5 Arcani Minori** per determinare i malus alle caratteristiche

Nella stesa identica meccanica di prima estraete invece 5 Arcani Minori, sempre senza rimescolare le carte che avete estratto precedentemente. Questa volta invece di contare come bonus saranno dei malus, quindi -1 per ogni numero estratto e -2 per ogni figura.

A questo punto, se dovesse essere estratta una carta di un seme le cui caratteristiche contano già tutte un bonus o un malus, questo non verrà applicato e la carta scartata senza doverne pescare una in sostituzione.

Subito dopo sarà possibile scegliere da 0 a 3 pregi, ognuno con un costo in “difetti”.

Appunto ogni Pregio reca indicato un valore di Pregi che devono essere estratti pescando in numero indicato in Arcani Minori (un mazzo da poker).

Le Abilità

A questo punto siamo quasi arrivati alla conclusione. Rimane da parlare del Passato e delle abilità.

- Primo Passo: Aggiungere le abilità date dal **Tarocco del Passato** alla scheda e se già presenti segnate un X all'interno dei counter fallimenti (approfondiremo questo più avanti).
- Secondo Passo: Scegliete una **Professione**, ovvero ciò che siete diventati dopo l'avvento dell'apocalisse. Questa indica una serie di abilità che vanno aggiunte alla scheda e se già presenti, come prima, segnare una X all'interno dei counter fallimenti. Tutte le abilità così segnate iniziano con +0
- Terzo Passo: Scegliete uno dei **tre metodi di assegnazione** presentati sul manuale: Pareggiato, Bilanciato o Specializzato. Questo permette di indicare i valori base delle abilità.
- Quarto Passo: Assegnare **7 punti liberi** per aggiungere +1 per ogni punto speso tra le abilità di Professione.
- Quinto Passo: Ogni abilità con delle **X aggiunge 5 counter fallimenti** per ogni X segnata. Se si raggiunge il 10° segnato allora aggiungete +1 all'abilità. Se non grazie a questo particolare caso, o grazie ai bonus dell'età, durante la creazione del personaggio nessuna abilità può superare il +3.

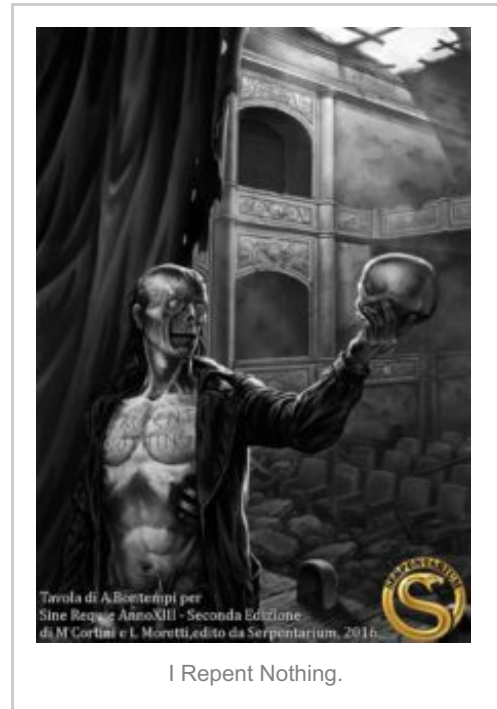
Ora la parte più difficile, dovrete scegliere un nome per il vostro personaggio. So che sembra impossibile ma credo ce la possiate fare.

Il bello di creare un personaggio che non sia completamente sotto il tuo controllo durante il processo di generazione delle statistiche e dei suoi tratti distintivi è la sfida di interpretare un alter-ego che non ti è familiare, i cui punti salienti non ti sono ben chiari fin dall'inizio.

Vedrete: sarete stupiti da quanto vi divertirete a interpretare un Personaggio che inizialmente non vi sarebbe piaciuto.

Sistema di gioco

Il sistema di Sine Requie usa, come già detto, un mazzo per determinare cosa accade all'interno dell'azione. Per la precisione utilizza due metodi:



Arcani Minori

Il metodo degli Arcani Minori viene usato **per determinare l'esito di una singola azione volta per volta**. Quando viene eseguito un test con questo metodo è necessario estrarre una carta dal mazzo (56 carte totali, da 2 a 10 con come figure: Asso, Fante, Cavaliere, Regina e Re) e se il valore di questa è Pari o Inferiore al valore bersaglio allora si ha successo.

Nel caso delle figure invece ognuna ha una diversa lettura che ignora il valore della carta e che lo sostituisce con un risultato fisso. Per esempio, ogni estrazione di Asso risulta in un Successo critico o ogni estrazione di una Regina risulta in un Insuccesso ma... (... conseguenze positive). Questo permette variabili ben più interessanti e anche i risultati più ovvi possono essere imprevedibili.

- Possono essere testate le Caratteristiche, quindi la **sola caratteristica** senza modificatori se non altrimenti indicati da pregi/difetti o malus dati dal Cartomante. Solitamente per prove che non hanno riscontri nelle abilità.
- Oppure possono essere testate le Abilità, quindi **l'abilità e la caratteristica associata sommate** con tutti i modificatori del caso. Le Abilità hanno un valore che può andare da +5 a 1/2. Ovvero Fornire un bonus alla caratteristica associata la cui somma è il numero obiettivo per il Test. Oppure dimezza (per difetto) il valore della caratteristica nel caso del 1/2, questo perché si tratta di un'abilità in cui non si è competenti.
- Il Cartomante in ogni caso può attribuire un Malus o un Bonus, ovvero il **Modificatore di Azione** che va a indicare la difficoltà in più o in meno data da vari fattori. Questo per tutte quelle cose che potrebbero influenzare l'esito di una situazione ma che il manuale non può realisticamente contenere come caso.

- Ogni qual volta viene eseguito un test e si fallisce, è importante segnare 1 **Counter Fallimento**. Perché a differenza di molti giochi, qui si impara davvero dai propri errori! Quando si dovrebbe segnare il decimo, invece vengono tutti eliminati e si aumenta l'abilità di un grado. Da 1/2 a +0, da +0 a +1 e così via..

Arcani Maggiori

Il metodo degli Arcani Maggiori viene usato **per determinare l'esito di scene o complesse situazioni**. Quando viene eseguito un test con questo metodo è necessario estrarre una carta da un mazzo di tarocchi (22 carte totali, dal Matto al Mondo) e ogni tarocco ha tre possibili interpretazioni: una neutrale, una svantaggiosa e anche una vantaggiosa.

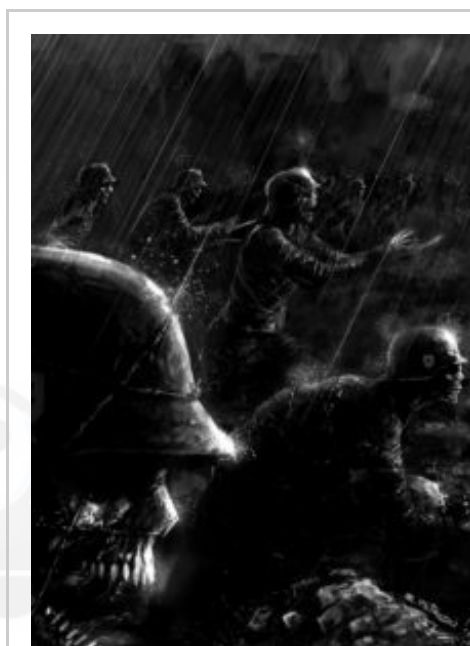
In base al valore dell'abilità e/o della caratteristica su cui si basa il test, si può avere vantaggio o svantaggio nel medesimo. Ovvero si può considerare l'interpretazione vantaggiosa o svantaggiosa o addirittura estrarre più carte e scegliere la migliore o peggiore.

Sopravvivere

Questa nuova edizione ha portato l'introduzione di nuove meccaniche riguardo la sopravvivenza. Più nello specifico riguardo asfissia, soffocamento, fame e sete, fatica, malattie o infezioni.

A ogni tipologia di ferita che si subisce, che sia dovuta a fatica, ferite vere e proprie o malattia per esempio, è associato un malus, nella fattispecie questo malus viene applicato a ogni azione e può risultare sia come modificatore negativo nel sistema degli Arcani Minori, che come Svantaggio nel sistema degli Arcani Maggiori (a discrezione del Cartomante). Per fortuna i vari *malus non sono cumulativi ma si considera solo il più alto presente*. E sempre uno in ogni caso. Perciò fate bene attenzione a non ignorare ogni aspetto della sopravvivenza del vostro personaggio.

Così ogni necessità è diventata incredibilmente più importante e ora ricopre un ruolo centrale all'interno della narrazione. Un gruppo di personaggi che si trova improvvisamente senza cibo, o con dei feriti o addirittura con la necessità di intraprendere un lungo e faticoso viaggio attraverso le terre perdute senza un veicolo; risulta in un grande ostacolo che metterà a dura prova il gruppo di sopravvissuti.



Ci sono momenti in cui è facile capire quando combattere e quando fuggire, questo ne è una prova.

Spunti di Gioco

Se non sapete proprio da dove iniziare, allora vi consiglio di scegliere una delle tante ambientazioni presentate e concentrarvi su quella che ritenete più affine al vostro stile di gioco. **Potente controllare ogni ambientazione leggendone le rapide recensioni che si trovano all'inizio di questa guida.**

Nonostante si trovi tutto all'interno del mondo di **Sine Requie**, ogni ambientazione è profondamente diversa e ognuna ha elementi unici e introvabili nelle altre.

- Se volete svolgere una *lotta per la sopravvivenza* dove ogni scelta sbagliata può portare a morte certa per il vostro gruppo, nel centro del *territorio in balia ai morti* e dove gli *incontri più particolari* sono possibili allora **Le Terre Perdute** sono l'ideale per voi.
- Nel caso il vostro intento sia quello di creare una missione *investigativa* alla ricerca dei culti eretici, al *servizio della potente inquisizione* e con la possibilità di *porre ai giocatori domande sulla morale*, sul significato della religione e sulla ricerca della verità; allora **Il Sanctum Imperium** farà al caso vostro.
- Se volete veramente *spingere al limite sia l'istinto di sopravvivenza, sia il terrore e la paranoia dei giocatori*. Vi consiglio di affrontare una campagna investigativa incentrata su agenti della *Gestapo* o alti ranghi dell'esercito del **IV Reich**.

E questo sono solo esempi! Il manuale base già contiene delle avventure, come anche lo schermo e ogni singolo manuale di ambientazione!

L'essenziale in sine requie è capire la singola ambientazione e per farlo all'interno di ogni manuale di ambientazioni ci sono storia, documenti, spunti e tutto il necessario per capire come sviluppare ogni tematica. Sono presentati Personaggi da cui prendere spunto o da inserire nelle proprie avventure.

Acquista su Amazon.it

∟ ∟

Costruire un'avventura per Sine Requie

Per prima cosa **il gruppo dovrebbe essere coeso** grazie a un ideale comune, non lasciate che inizino in una situazione in cui ci possa essere dell'attrito immediatamente o *l'ambientazione stessa li spingerà a tradirsi a vicenda.*

Per seconda cosa **inserite dei contrasti**, che sia già per i diversi approcci allo stesso problema che i personaggi hanno o che sia un espediente esterno dovuto a elementi da voi scelti non cambierà il risultato finale che vorrete ottenere.. *scelte drammatiche e non scontate.*

La terza cosa che vanno assolutamente **inseriti la morte e il soprannaturale**. Entrambi sono elementi fondamentali e *indivisibili da Sine Requie*; non devono mai mancare!

L'ultima e forse più importante cosa che vi posso consigliare per creare una buona prima campagna per Sine Requie, è di **pensare al breve termine** e non fare piani troppo ambiziosi. La mortalità alta e capirete presto che se anche i personaggi si credono invincibili e

lo sembrano, *vi basterebbe anche solo metterli a una settimana di marcia dal primo insediamento abitato e sicuro per metterli tremendamente nei guai*. In caso contrario comunque, aspettatevi decessi molto prematuri per qualsiasi storia abbiate in mente.

Il mondo di Sine Requie è misterioso e brutale. Aspetti che vengono ricalcati ancora di più dal sistema. Anche solo il fatto di usare come motore di gioco un mazzo di tarocchi fa capire quanto particolare sia questo gioco. All'epoca in cui gli autori proposero questo gioco ai primi editori, questi vollero alcune modifiche e una di queste era proprio quella di usare un d20 come sistema di gioco. Sono molto felice che non sia andata così e che Rose And Poison volle scommettere su questo prodotto. Altrimenti oggi non avremmo per le mani questo Prodotto con la p maiuscola.

Ricordate, se siete in dubbio pensate a questo omen riportato sul retro del manuale:

Nessuna pietà

Nessuna tregua

Solo cieca ferocia

