

Padre, se state leggendo questa lettera, significa che la mia lunga assenza la preoccupa e avete curiosato nella stanza dove mi avete ospitato. Intendo intanto ringraziarvi e mi scuso se non le ho parlato di persona ma i miei pensieri erano confusi e la mia mente troppo scossa per affrontare un dialogo, per scavare tra i ricordi, senza venire meno.

Al solo pensare a ciò che ho veduto il mio cuore si gela e il mio animo annega in una disperazione profonda, anche ora, mentre scrivo, vaghi ricordi mi colpiscono come lame e brividi percorrono la mia pelle mentre i miei occhi sono colmi di lacrime che non riesco a fermare.

Inizierò dal principio, così da ricordare meglio, onde omettere meno particolari possibili.

Spero che lei capirà la mia angoscia e pregherà per me, sia ch'io sia testimone di fatti dannati sia ch'io sia solo un povero folle.

Arruolatommi nel corpo dei Bersaglieri due anni orsono, solo poche settimane fa sono giunto in prima linea; il Colonnello Falci mi ha mandato, assieme ad altri tre membri, a pochi chilometri dal campo base, a difendere un mulino utilizzato dai pochi abitanti di Colfiorito come magazzino.

La strada per giungere al mulino si rivelò subito più impervia e lunga del previsto: le due colline che dovevmo passare erano ripide e spoglie, c'erano solo rovi, ma con molte spine e nessun lampone.

I tre ragazzi mandati con me erano: un certo Giacomo, un giovanotto pieno di voglia di fare, Francesco, un uomo maturo e taciturno, più vecchio di me ma apparentemente tarato e Michele, simpatico e brioso giovane di città che credeva che la guerra fosse un gioco.

Le giornate trascorsero lente e monotone fino al 5 giugno; ricorderò quella data dannata finché campo; era giunto da poco il tramonto quando udii l'inconfondibile fragore delle bombe lontane e le grida di Giacomo: -Il nemico! Il nemico!- ricordo che stavo giocando a carte con Michele in quel momento, mentre Francesco, seduto vicino a lui, lo aiutava a perdere.

Con un balzo fulmineo Michele scattò verso il fucile e fece per uscire, Giacomo, fuori, sparò come un ossesso, Francesco si buttò sotto il tavolo ed io feci appena in tempo ad alzarmi dalla seggiola, quando il fragore divenne per un attimo assordante, sentii dolore e la piccola lampada ad olio andò in frantumi, assieme al tavolo, insieme al mulino, centrato con precisione millimetrica da un mortaio.

Mi svegliai solo dopo molto tempo, non so quanto passò né se quello che sto per raccontare sia reale o frutto dei danni che posso aver ricevuto alla testa al momento del crollo, fatto sta che era notte fonda e attorno a me regnava il silenzio.

Il dolore attanagliava il mio corpo lacerato e contuso ma facendomi forza riuscii a togliermi di dosso le logore travi e i calcinacci che mi avevano ricoperto. Attorno non vidi nessuno tranne le rovine del mulino, schiantato e immobile, come una preda uccisa da un cacciatore distratto e crudele, lasciata a marcire all'umido.

Faticosamente mi rimisi in piedi e andai a sdraiarmi sull'erba, poco lontano i corpi mutilati di Giacomo e Michele facevano bella mostra delle proprie interiora in una cacofonia di colori e odori che le stelle osservavano con malcelata indifferenza.

Ero stato fortunato, estremamente fortunato, per quella notte, sdraiato sull'erba non potei pensare ad altro: una fortuna sfacciata e proverbiale.

Furono la guazza e il canto degli uccelli che mi risvegliarono la mattina successiva, dense nubi oscuravano il cielo e se volevo dare sepoltura ai miei due commilitoni e cercare il cadavere di Francesco dovevo farlo prima della pioggia, così mi rimisi in piedi e cominciai a spostare tegole, mattoni, calcinacci e travi da dentro il mulino.

Era mentre completavo questo lavoro che sentii un mugolio sommesso, aumentai, per quanto mi era possibile, il ritmo di lavoro, non potevo crederci... Francesco era vivo.

Vivo ma probabilmente ferito, dovevo fare veloce.

Lo trovai e tra le lacrime lo trascinai fuori dalle macerie, sembrava non potersi muovere, così lo aiutai a mettersi seduto appoggiandolo a una parete in uno dei pochi punti riparati dai resti del tetto.

Non disse una parola, ma continuava a guardarmi, mentre le mie ricerche si rivelavano più proficue del previsto: a metà pomeriggio avevo recuperato un fucile con 5 proiettili, la borsa medica, tre calde coperte e la radio che mi misi velocemente a riparare.

Curai e bendai Francesco per quanto potevo, mentre lui continuava a mugolare ed io rispondevo, inventandomi le domande; eravamo vivi ma non potevo portarlo via con me né lasciarlo solo e ferito in questo posto fetido e pericoloso. Il resto della serata lo passai a sotterrare i miei compagni defunti ed a riparare la radio con la quale chiamai il comando per avvertirli dell'attacco subito e del bisogno impellente di un aiuto; non capii cosa risposero, sentii biasciare qualcosa ma pensai che la radio non fosse proprio a posto.

La prima notte fu terribile, Francesco non smetteva di mugolare rendendo l'atmosfera lugubre e triste, anche dopo essermi arrabbiato e averlo trattato male lui continuò come se nulla fosse impedendomi di dormire se non per poche ore quand'ero ormai stravolto.

Il giorno il mugolio sommesso continuò senza sosta mentre il mio appostamento come vedetta si rivelò doppiamente vano: nessun nemico e nessun soccorso.

Cominciavo a sentirmi infastidito, gli occhi del mio compagno erano sempre fissi su di me, mi guardava come se mi spiacesse da dentro il corpo immobile.

Francesco rifiutava il cibo, provai a imboccarlo ma non voleva o non poteva assolutamente deglutire, continuava solo il suo lugubre canto, mentre le ferite iniziavano a diventare brutte e infette e la sua temperatura era bruscamente scesa.

La seconda notte fu peggiore della prima e al mugugnare del mio insopportabile amico si era aggiunta una puzza nauseabonda. Non capivo da dove venisse ma probabilmente le fosse che avevo scavato non erano abbastanza profonde così, nel cuore della notte, dissotterrai i due corpi, scavai a lungo e li riseppepii.

Non trovai alcun vantaggio, probabilmente i miei vestiti erano impregnati di quell'odore terribile.

Francesco mugolò tutta la notte.

Mi dica lei, Padre, quanto può la solitudine, la morte e tetri stimoli, sulla mente di un uomo normale; giudichi lei se era abbastanza per spingermi a fare quello che ho fatto e se ciò che accadde dopo fu reale o frutto di una mente malata.

Fu il giorno seguente che crollai, il puzzo era insopportabile, la tetra nenia un'ossessione, la solitudine assoluta, quello sguardo fisso e imbambolato una malattia e me la presi col mio ultimo amico, Francesco, prima a schiaffi per farlo smettere, poi come preso da un raptus di violenza, a calci e pugni ma niente... la nenia continuava più forte, più insistente, fino a entrarmi nell'anima a stritolarla, a soffocarla nella paura, in un orrore oscuro e infinito. Fu lui che mi spinse a farlo, fu lui, voleva rendermi folle, ma non potevo permetterglielo: presi il fucile e gli sparai in pieno petto.

Non so dire se ciò che credo di aver visto e udito sia stato reale, ripeto, ma trascriverò i fatti così com'io li ho vissuti.

Il corpo di Francesco non fece 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.

Fu allora che fuggii, correndo senza meta, fino a perdere i sensi, lì dove lei mi soccorse.

La mia riconoscenza verso di lei è assoluta ma capirà che non posso vivere col dubbio ch'io sia un folle o un assassino; tornerò là, al mulino, ho con me il fucile con l'ultimo proiettile, se al mio arrivo sentirò ancora il diabolico mugolio di quell'uomo dilaniato dal mio fucile, il proiettile sarà per me, altrimenti tornerò a recuperare questa lettera prima che lei dia la notizia del mio suicidio e mi costituirò per aver sparato a un moribondo.

In fede Matteo



Sono passati dieci anni da quello che viene ricordato come “Il Giorno del Giudizio”.

Il 6 Giugno 1944, la storia dell’umanità, cambiò per sempre.

In molti credono che in quel giorno siano echeggiate le trombe dell’Apocalisse, che gli uomini sopravvissuti stiano invano tentando di riportare ordine sulla terra, senza sapere che presto saranno definitivamente schiacciati.

Oggi siamo nel 1954: dieci anni fa, mentre infuriava la più feroce delle guerre, i Morti si sono rialzati dalle loro tombe per divorare i vivi e farne scempio.

Molti Stati non ebbero la forza di fronteggiare la violenza di quell’orrore e caddero, davanti all’insensata fame, di quelli che una volta erano esseri viventi. Tuttora solo pochi sopravvissuti resistono in quelle desolate lande, dove la vita ha cambiato nome in incubo. Queste terre, note come Terre Perdute, sono oramai deserti putrescenti, dove sparuti gruppi di sopravvissuti, donne e uomini arditi o sull’orlo della follia vivono alla giornata, in un territorio dove anche solo trovare dell’acqua o dei viveri può costare la vita, dove il suolo è graffiato dagli striscianti passi di orde di Morti e di altre orrende creature vomitate dall’inferno.

Altri Stati, resi forti dalla decisione di leader pronti a tutto, hanno avuto la forza di resistere, creando regimi totalitari dove i cittadini vivono in una condizione molto lontana da quella che si può chiamare un’esistenza felice.

Il Terzo Reich, arrogatosi la vittoria dal secondo conflitto mondiale, ha preso il nome di IV Reich. In questi territori governati dal regime nazista la vita è regolata da leggi ferree quanto crudeli e la libertà personale è soltanto un sogno. Le città cinte da mura sono nello stesso stato di dieci anni prima e niente sembra essere cambiato; la vita scorre quasi ignara dell’orrore che striscia fuori dai confini cittadini. Soldati della Gestapo pattugliano le strade per mantenere l’ordine pubblico, instaurando un regime di terrore e sofferenza, plotoni di feroci SS deportano sempre più cittadini verso i Campi di Rieducazione, da dove nessuno fa più ritorno, mentre nel nome di una nuova religione, sorta dalle ceneri di quella cristiana, le chiese vengono profanate e convertite in attesa del ritorno del nuovo Führer-Messia che guiderà nuovamente il Reich alla conquista globale. Molti segreti attendono celati tra la folla, nei palazzi di potere, nei boschi selvaggi; fazioni avverse lottano in segreto per determinare la caduta del regime, mentre creature d’incubo, protette e potenti, esigono la carne dei cittadini tedeschi.

In Italia, caduto il regime fascista, si è imposta una rigida teocrazia governata da Papa Leone XIII, cui è successo Papa Leone XIV. Questo nuovo stato ha riportato la vita dei cittadini italiani al periodo medioevale: molti ritrovati della tecnica moderna sono stati aboliti o vengono utilizzati solo da pochi privilegiati, i territori italiani appaiono come luoghi anacronistici, dove accanto a vecchie automobili, sfilano processioni e roghi inquisitori, dove Templari in lucenti armature si affiancano ai Cacciatori di Morti, reduci della guerra mondiale, nella difesa della popolazione. Nello Stato Papale, il fervido fanatismo religioso, ha portato a una feroce lotta alle eresie e a tutto ciò che sia anti-papale. Intanto, nascoste negli angoli più bui, non raggiunte dalla luce filtrata delle grandi navate ecclesiastiche, si trascinano, contorcendosi, una miriade di sette oscure e sinistre, luminose e terribili, influenti e immorali.

L’Unione Sovietica ha lasciato il posto all’Unione delle Città Socialiste Sovietiche (Saius Sovietskich Gorodòv): una serie di enormi città di metallo isolate dall’esterno dove ogni attività cittadina viene controllata da Z.A.R., un terminale centrale, nuovo tiranno di un totalitarismo tecnocratico, dove l’uomo è oramai reso schiavo del proprio lavoro alle catene di montaggio. In queste orrende città la vita scorre senza senso, in un paesaggio desolato e alienante, dove ciò che è umano viene calpestato e ogni libertà distrutta nel nome dell’uguaglianza. Dove i sogni e le speranze sono sopraffatti dalla ronzante voce delle biomacchine, dove anche la carne non è più indispensabile alla continuità dell’essere, dove l’uomo, per salvarsi la vita, ha scelto di morire, sepolto nell’acciaio.

Questo è il mondo di “Sine Requie”.

Il futuro più buio che l’uomo potesse immaginare è divenuto la più mostruosa delle realtà.

In questa terra non più ha senso la vita
Cammino e calpesto polveri d’Inferni
Mi muovo e attendo una morte amica
E vivo tra i defunti perché il giudizio è eterno

Siamo noi che camminiamo tra i morti
Non sono loro a occupare il mondo
Se questo è in fondo solo l’Inferno
Morire oggi potrà esser giocondo.

(William Dasty)

ELEMENTI FONDAMENTALI

Per giocare a Sine Requie basta questo manuale, dei fogli di carta, delle matite, un mazzo di carte da gioco e un mazzo di tarocchi (che potete fotocopiare da questo volume ed incollare, o far stampare, su cartoncino).

Non c'è bisogno di tabelloni e non si attacca in nessun modo alla vostra TV o al vostro computer (!).

Il gioco di ruolo è essenzialmente dialettico, tutti i Giocatori si riuniscono attorno ad un tavolo e ognuno recita la propria parte. Ognuno potrà essere un Personaggio integrante del racconto, raccontando cosa vuole o meno fare e come desidera farlo, ed interagendo con gli altri Giocatori e col mondo di Sine Requie, reso "vivo" da un Giocatore particolare: il Cartomante.

RUOLO E FUNZIONI DEL CARTOMANTE

Il Cartomante (o Master o Narratore...) è la figura chiave della riuscita di un gioco di ruolo; egli siederà a capo tavola, sarà l'unico ad aver letto questo volume per intero e sarà il solo a conoscere il gioco alla perfezione. Avrà il potere di creare un mondo e il sublime compito di essere mentore, arbitro e motore di ogni avventura. Il suo compito si discosta molto da quello dei Personaggi (gli altri giocatori), egli sarà colui che preparerà le avventure e organizzerà le partite, descriverà il mondo e parlerà per voce di ogni Personaggio non giocante (PNG) che il gruppo di giocatori incontrerà nel proprio cammino. Non interpreterà un singolo Personaggio ma l'intera scena:

non eroe, ma regista e sceneggiatore di ogni partita.

Pur interpretando amici e antagonisti dei Personaggi egli dovrà sempre essere imparziale, né avversario, né complice dei Personaggi, dovrà prenderli per mano e portarli avanti nella storia, svelandola passo passo ai Giocatori, stimolandoli e facendoli divertire (o morire di paura...).

RUOLO E FUNZIONI DEI PERSONAGGI

I Personaggi Giocanti sono la vera anima di un gioco di ruolo; è loro compito esplorare il mondo ideato dal loro Cartomante, superarne gli ostacoli e uscirne vincitori. Ogni Giocatore può descrivere le proprie azioni, ma solo le proprie; spetta infatti unicamente al Cartomante la facoltà di decidere l'aspetto e il comportamento degli elementi di background, dei Personaggi non giocanti e tutto ciò che appare nelle sue descrizioni. I Personaggi possono interagire con tutto ciò che li circonda ma sarà il Cartomante a descriverne gli effetti. Ricordate, i Personaggi non sono meno importanti del Cartomante né sono meno divertenti (anzi...), un'avventura perfetta è data da una buona storia e da buone descrizioni del Cartomante ma anche da azioni azzeccate, fantasiose, eroiche, commoventi, dei Personaggi.

Consigliamo un numero di Giocatori compreso tra quattro e sei: un Cartomante e tre / cinque Personaggi.

Come nella vita reale, anche nel gioco di ruolo, le azioni non sempre vanno a buon fine, ci sono svariate possibilità e motivi per cui un Personaggio possa sbagliare una presa, mancare un colpo, fare una gaffe...la casualità degli eventi è resa possibile dall'uso delle carte (la maggior parte dei g.d.r. utilizza invece svariati tipi di dadi) e rende il gioco più vario e divertente, oltre che incredibilmente teso nelle situazioni più critiche.

Le carte necessarie per giocare a Sine Requie sono divise in due mazzi: Arcani Minori (le normali carte da gioco) e Arcani Maggiori o Trionfi (i Tarocchi veri e propri).

FOGLI DI CARTA E MATITE

Sia i Personaggi giocanti (P.G.) controllati dai giocatori, che i Personaggi non giocanti (P.N.G.) guidati dal Cartomante (ma anche tutte le altre creature e cose) hanno un certo numero di punteggi che li identificano per le loro qualità (la forza, la bellezza, l'abilità nello svolgere un dato compito...) e che possono variare nel corso del gioco. Per annotarsi i propri punteggi, ma non solo, i giocatori possono adoperare le "Schede del Personaggio" (da fotocopiare).

In queste schede, oltre ad inserire i propri dati sarà importante descrivere il proprio equipaggiamento, le proprie caratteristiche salienti e tutto il resto.

Altri fogli possono servire per annotarsi degli appunti, disegnare delle mappe, prendere nota di nomi e fatti che potrebbero tornare utili nel proseguimento dell'avventura.

ALTRI OGGETTI

Per accrescere il divertimento e la suggestione consigliamo, nei momenti dove l'avventura assume tinte più cupe, l'uso di luci soffuse o di candele e di un'adeguata colonna sonora. Per rendere più chiare eventuali situazioni di combattimento sarà possibile adoperare miniature (o surrogati) per i vari Personaggi presenti sulla scena di gioco (ma il gioco mal si presta a tinte eroiche da "dieci contro uno" e l'estrema velocità e pericolosità degli scontri a fuoco rende questi orpelli quasi del tutto inutili).

Consigliamo anche, al Cartomante, di crearsi uno "Screen", formato da una striscia di cartoncino piegato, alta quanto un foglio e larga quanto tre/quattro fogli, da usare sia per nascondere ai Giocatori gli appunti e le note della vostra avventura, sia per permettervi di effettuare "tiri chiusi", sia per appuntarvi promemoria e fotocopie delle tabelle di gioco (per una più rapida consultazione).

SI, MA IN PRATICA CHI VINCE?

Vincere e perdere esula dal concetto di gioco di ruolo; nel gioco di ruolo il gruppo non è (quasi) mai in competizione, anzi il gruppo deve essere una squadra unita e affiatata e "vincere" assieme, innanzi tutto divertendosi.

Lo scopo del gioco sarà quello di risolvere l'avventura proposta dal Cartomante nel migliore dei modi, sarà quello di

sviluppare varie sottotrame d'interesse personale, di evitare (!) di morire, di interpretare bene il carattere e l'Io del proprio Personaggio, di passare una piacevole serata in compagnia di amici provando quello che proveresti vedendo un bel film o leggendo un buon libro, anzi molto di più.

QUANTO DURA UNA PARTITA A UN GIOCO DI RUOLO?

La durata è un'altra cosa incalcolabile; potreste giocare anni e anni con gli stessi Personaggi o preferire avventure one-shot da una serata e via. In genere una partita può durare tre, cinque ore, ma un buon Cartomante può facilmente generare un Campagna con lunghe e intricate trame che raggruppano decine e decine di Avventure, ognuna risolvibile in più Partite o Sessioni...

Ecco come potrebbero apparire pochi minuti di gioco:



Giocatori:

Emilio nel ruolo del Cartomante

Flavio nel ruolo di Ramones, il Cacciatore di Morti

Annalisa nel ruolo di Maria, moglie di Ramones

Alessio nel ruolo di Victor, amico di Ramones

Emilio - ...siete al centro della radura, vicino al fiume, siete stanchi di camminare e ormai è evidente che vi siete persi.

Annalisa - che ore saranno adesso?

Emilio - guardi il tuo vecchio orologio...segna le 6 in punto...

Flavio - quanto tempo di luce avremo ancora?

Emilio - un'ora forse due...

Alessio - Ramones, amico mio, è ora di rimetterci in marcia, il paese non sarà ancora lontano

Annalisa - Victor ti ho detto che sono stanca, non farò un altro passo

Alessio - Siamo alle solite, Ramones ma perché insisti a portartela die...

Flavio - Basta ragazzi, smettetela! Non fate che litigare da ieri, Victor ha ragione rimettiamoci in cammino!

Annalisa - Io non mi muovo ho le vesciche sotto i piedi, la gonna strappata e sono tutta sudata e sporca di fango e se solo penso...

Flavio - Bè ho capito, la porto sulle spalle

Emilio - bene, non è molto pesante, ma fai comunque un tiro sulla tua Forza fisica.

ora Flavio osserva le sue caratteristiche, ha un buon sei in Forza fisica, ciò vuol dire che è un uomo più forte della media; pesca una carta e la gira sul tavolo; è un tre e l'azione è riuscita (più avanti torneremo sul modo di pescare e leggere le carte).

Emilio - non hai problemi a portartela sulla schiena anche se continua a petularti all'orecchio di quanto Victor, il tuo amico, sia ridicolo in calzoni corti.

Victor - vado avanti io e cerco tracce

Emilio - fammi un tiro

stesso processo di prima, ma stavolta l'esito è negativo

Flavio - trovato nulla Victor?

Alessio - nulla di nulla...

Emilio - Fate tutti un tiro sotto Ascoltare

tutti i giocatori pescano una carta per sapere se i loro Personaggi hanno udito qualcosa; Annalisa è l'unica che ha fortuna, mentre i due "duri" non percepiscono nulla

Emilio - Annalisa? Senti uno strano gemito provenire da davanti a voi

Annalisa - attento Victor...c'è qualcosa più avanti.

Alessio - Maria, i tuoi giochetti mi hanno talmente stancato che...

Annalisa - io controllo che la pistola sia carica e la tengo in mano

Emilio - Ok...tutti un tiro Osservare

tutti riescono nell'azione

Emilio - un cadavere vacilla verso di voi, è vestito di stracci e ricoperto di muschio, mugola qualcosa mentre con inaspettata rapidità si butta addosso a Victor

Come procederà l'avventura? Victor si salverà? Sarà Maria a cavarlo d'impiccio? Giungeranno mai alla loro meta? Solo voi avete il potere di deciderlo, con la vostra fantasia.

