

Sine Requie

Gioco di Ruolo e d'Orrore

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 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.

Attraverso Sine Requie sarete catapultati in un mondo oscuro.

In un tempo sospeso tra la Seconda Guerra Mondiale e l'Apocalisse, a dieci anni da quello che sarà considerato il Giorno del Giudizio, quando i Morti non trovarono più riposo ma soccomberono ad un unico istinto: la fame.

In un tempo in cui regimi totalitari soggiogano le vite dei sopravvissuti.

Gestirete le vostre partite tramite un innovativo sistema di regole, potrete usufruire di quattro regolamenti, dal più elaborato e preciso al più snello che non prevede check alcuno. Tramite l'uso dei Tarocchi, per la prima volta, potrete interpretare un risultato secondo la vostra fantasia o le vostre esigenze narrative.

Con le prime due ambientazioni di Sine Requie esplorerete i Borghi militarizzati del IV Reich, vi addenterete nei segreti delle terribili SS, spierete i deliranti esperimenti in corso nei laboratori nazisti, udirete racconti di sette segrete e magiche che tentano invano di ribaltare il Quadrivirato di Berlino. Oppure entrerete, in silenzio, nei conventi e nelle chiese italiane, strumenti sacri di un potere terreno che ha riportato in vita roghi inquisitori e scintillanti Templari in armatura, forniti delle mortali armi forgiate per loro dai Benedettini. Vi distrikerete tra intrighi di potere e gelosie tra antichi e fieri ordini monastici, o imbraccherete un fucile a canne mozzate e andrete a caccia di Morti.

Questo è il mondo di "Sine Requie".

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

SINE REQUIE, prodotto da Rose & Poison e realizzato dalla Serpentarium Games, verrà presentato a Lucca Games 2003. Il gioco è costituito da 2 moduli principali e da 2 moduli d'ambientazione.

Ecco i primi quattro moduli che verranno presentati a Lucca Games 2003

Sine Requie “La Creazione”: spalancherà le porte su un mondo oscuro e terribile in cui i defunti sono risorti dalle loro tombe per divorare i vivi.

Assieme ai Morti si sono risvegliati i più terribili regimi della storia.

Creerete i vostri Personaggi: eroici Cacciatori di Morti, soldati della Wehrmacht, investigatori della Gestapo streghe e Templari, feroci Inquisitori, valorosi Ribelli sovietici, coriacei sopravvissuti al Giorno del Giudizio. Troverete in questo modulo tutto il necessario per creare in vostro alter-ego, le regole del gioco, con un innovativo sistema che sfrutta la capacità di libera narrazione del Cartomante tramite l'impiego di Arcani Minori e Arcani Maggiori, la descrizione completa di numerose professioni, abilità, pregi e difetti, e tutto ciò che serve per creare un avvincente Personaggio pronto a catapultarsi nel mondo d'orrore di Sine Requie.

Sine Requie “Il Giudizio” completa il regolamento contenuto nel modulo “La Creazione”.

Indispensabile per ogni Cartomante include le regole per il combattimento, una completa lista e descrizione di armi e armature, dell'equipaggiamento, delle malattie mentali e della pazzia.

Comprende inoltre le regole che permetteranno ai Personaggi di avanzare tramite l'esperienza, il Gioco Avanzato per rendere la narrazione del Cartomante ancora più fluida e avvincente, la descrizione completa delle creature d'incubo che popolano l'Europa devastata di Sine Requie e le regole e le descrizioni della Magia, delle creature soprannaturali nonché tutto l'occorrente per l'interpretazione di Personaggi risvegliati come Morti.

Sine Requie “IV Reich” vi trascinerà, urlanti, nelle oscure profondità del regime Nazista. Conoscerete la vita nei Borghi militarizzati di una Germania assediata dai Morti, spierete la luce attraverso i pesanti drappi neri delle farneticanti Chiese Teutoniche, assisterete alle lotte intestine per giungere al potere, ordite dai Quadrunviri, dalla Wehrmacht, dalla Gestapo e dalle SS, che nascondono segreti innominabili.

Camminerete negli immacolati e sterili corridoi dei laboratori genetici del Reich dove una nuova razza emette i primi vagiti.

Vi allineerete alla massa impaurita dei cittadini o sarete parte o vittime di sette segrete che tramano per rovesciare il regime o per incrementare il proprio potere tramite oscuri rituali?

Questo manuale include inoltre due avventure complete per giocare nell'ambientazione IV Reich

Sine Requie “Sanctum Imperium” vi catapulterà in un'anacronistica Italia post-bellica, dove accanto alle carcasse dei carri armati in disuso si ergono roghi inquisitori d'altri tempi.

Conoscerete la vita nelle città fortificate o nei piccoli paesi arroccati di un'Italia priva di luce elettrica e petrolio, spierete i giochi di potere che vedono contrapposti ordini religiosi in lotta per la supremazia, assisterete a misteriosi omicidi rituali e ad oscuri intrighi orditi da sette ereticali in lotta contro l'egemonia della Chiesa di Roma.

Camminerete accanto a fulgidi Templari in armatura, ad intrepidi Cacciatori di Morti e a freddi Inquisitori nell'eterna lotta contro l'Eresia e contro Creature partorite dall'Inferno.

Vi sottometerete al terrore o lotterete per la vostra anima?

Questo manuale include inoltre due avventure complete per giocare nell'ambientazione Sanctum Imperium.

Visitate il sito www.unreart.net

per visionare altre tavole inedite del gioco realizzate da Ursula Equizzi

Tenete inoltre d'occhio il sito della Rose and Poison all'indirizzo: www.roseandpoison.com dove presto troverete ulteriori notizie.

