

SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE CLASSIC

**Ambientazione Omnia Saecula LT6
Materiale web Serpentarium Games**



**un opera di
Curte e Leonard Zombi**

**Versione
1.20130415**

INDICE

- CLA.1 **SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE CLASSIC**
- CLA.2 **Background Classic**
Tabella Classic 1: Cronologia 1895-1944
Tabella Classic 2: Avvenne dopo il 1944
- CLA.3 **Professioni Classic**
Stipendi Medi
Professioni Alternative
- CLA.4 **Equipaggiamento Classic**
Equipaggiamento
Tabella Classic 3a: Abbigliamento, Mezzi di trasporto e comunicazione
Tabella Classic 3b: Armi, Munizioni, Vitto e alloggio
Tabella Classic 3c: Varie
- CLA.5 **Supernatural Classic**
Esorcista ed esorcismi
Licantropia
Ars Arcani
- CLA.6 **Schede Classic**
Scheda PG donna
Scheda PG uomo
Scheda Avversari
Scheda Biomoduli

CLA.1) SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE CLASSIC

Ambientazione Omnia Saecula LT6 per Sine Requie Anno XIII

Materiale web Serpentarium Games di Sine Requie (Anno XIII ed Anno X)

Questa è una raccolta di materiale utile per Sine Requie (Anno XIII ed Anno X) liberamente scaricabile dal sito della Serpentarium Games

<http://www.serpentariumgames.com/>

Riportiamo anche le tabelle Omnia di Livello Tecnologico:

| LIVELLO TECNOLOGICO | SINE REQUIE | OMNIA SAECULA | EPOCA | \$ BASE | LT |
|-------------------------|---------------|----------------|----------------|-----------|----|
| Rivoluzione Industriale | Sine Gaslight | Sine Industria | 1730 – 1880 DC | 5.000 \$ | 5 |
| Era Meccanizzata | Sine Classic | Sine Classicus | 1880 – 1940 DC | 10.000 \$ | 6 |

| TECNOLOGIE | LT5 | LT6 |
|------------------------|---|---|
| GENERALE | Produzione di massa, macchine a vapore, telegrafo | Auto, aerei, radio |
| TRASPORTI | Navi a vapore, ferrovie, dirigibili | Automobili, aerei, navi transoceaniche, sottomarini |
| ARMI E ARMATURE | Navi corazzate, dinamite, pistole a ripetizione | Corazzate, carri armati, mitragliatrici, aerei da caccia, bombe a fissione nucleare, giubbotti antiproiettile |
| ENERGIA | Motori a vapore, corrente continua | Energia idroelettrica, corrente alternata |
| MEDICINA | Teoria dei germi di malattie infettive, anestetici, vaccini | Chirurgia avanzata, antibiotici |

Questo documento non è altro che l'insieme di tutti questi documenti scaricabili:

cronologia_1895-1944.pdf
avvenne_dopo_il_1944.pdf
Stipendi_Medi.pdf by Alexbynight
Mestieri_Alternativi_Per_Sine_Requie.pdf by Alexbynight
equipaggiamento.pdf by Alexbynight
Esorcista.pdf by Inquisitore
licantropia.pdf by Jhonny Blade
ArsArcani.pdf by Alexbynight
PGdonna_light.pdf
PGuomo_light.pdf
Schede_Avversari_di_Sine_Requie.pdf by Diduz
Statistiche dei moduli biomeccanici.pdf by Diduz

Quindi si ringrazia:

Alexbynight (per i 4 documenti)

Diduz (per le 2 schede)

Inquisitore (per il documento)

Jhonny Blade (per il documento)

e la **Serpentarium Games** (per i 2 documenti e le 2 schede)

CLA.2) BACKGROUND CLASSIC

Una interessante cronologia del prima e dopo del Giorno del Giudizio classico del 1944.

I file di riferimento sono:

cronologia_1895-1944.pdf

avvenne_dopo_il_1944.pdf

scaricabili dal sito Serpentarium Games

e si riferiscono al Sine Requie Anno X, ma adattabili tranquillamente al XIII.

Tabella Classic 1: Cronologia 1895-1944

| ANNO | AVVENIMENTO |
|------|---|
| 1895 | W.K. Röntgen scopre i raggi X Primi esperimenti di radiotelegrafia di Marconi Primi pneumatici applicati su di un'automobile per opera di A. ed E. Michelin Brevettata la macchina per la produzione in serie delle sigarette Il 28 dicembre, presso il Salon Indien del Gran Café al Boulevard des Capucines 8, viene allestita dai fratelli Louis e Auguste Lumière la prima proiezione pubblica del cinematografo |
| 1896 | Puccini presenta "La Bohème" a Torino G. Mosca scrive "Elementi di scienza politica" H. Becquerel scopre il fenomeno della radioattività Nel Klondike inizia la corsa all'oro Ford costruisce la sua prima automobile Prima Olimpiade moderna ad Atene Th. Herzl scrive "Lo Stato ebraico, manifesto del sionismo" |
| 1897 | G. Sanarelli scopre il bacillo della febbre gialla Viene inventato il tubo catodico I. P. Pavlov pubblica i primi risultati degli esperimenti sui riflessi condizionati |
| 1898 | F. Bayer inventa e mette in commercio l'aspirina F.W. Taylor produce acciai rapidi Messa in commercio dei korn-flakes della Kellogg's Prime torce elettriche tubolari Prime registrazioni sonore su disco Realizzato in Svizzera il primo ponte in cemento armato per opera di F. Hennebique Scoperta da parte dei coniugi Curie del radio e del polonio |
| 1899 | E. Bernstein scrive "I presupposti del socialismo e i compiti della socialdemocrazia" Nasce la FIAT (Fabbrica Italiana Automobili Torino) Scoperte le particelle subatomiche alfa e beta da parte di Rutherford |
| 1900 | S. Freud scrive "L'interpretazione dei sogni" J.E. Brandenberg inventa il cellophane W. Crookers isola l'uranio F. von Zeppelin collauda il dirigibile rigido M. Plank espone la teoria dei quanti Benj Holt realizza il primo trattore a cingoli |
| 1901 | T. Mann scrive "I Buddenbrook" A. Cecov scrive "Le tre sorelle" Morgan fonda la U.S. Steel Corporation Vengono classificati i gruppi sanguigni Prima trasmissione radio transatlantica La Gillette produce il rasoio di sicurezza bilama |
| 1902 | N. Lenin scrive "Che fare?" B. Croce scrive "Estetica come scienza dell'espressione e linguistica generale" Prima registrazione per grammofono di Caruso Prime strade asfaltate con macadam Apparizione sul mercato del latte in polvere Primi animaletti di peluche W.M. Bayliss ed E.H. Starling scoprono gli ormoni Varata la prima nave passeggeri con turbina a vapore A.D. Little brevetta il rayon |
| 1903 | W. Einthoven inventa l'elettrocardiogramma I fratelli Wilbur e Orville Wright compiono il primo volo su di un biplano ad elica con motore a benzina Inventato il proiettore di luce fluorescente |
| 1904 | E. Rutherford e F. Soddy formulano la teoria generale della radioattività Viene brevettato il thermos |
| 1905 | A. Einstein espone i fondamenti della teoria della relatività Elmer A. Sperry: girobussola Compaiono gli estintori a schiuma chimica |
| 1906 | Progettazione della prima lavatrice elettrica Escono i primi juke box I motori nautici fuoribordo vengono prodotti in serie |
| 1907 | P. Picasso dipinge "Les Femmes d'Alger (O. M.)" Primi cartoni animati Il modernismo è condannato da Papa Pio X |
| 1908 | G. Sorel scrive "Riflessioni sulla violenza" Minkowski formula la teoria della Geometria Quadridimensionale |

| | |
|------|--|
| | Compaiono i bicchieri di carta |
| 1909 | F.T. Marinetti pubblica il "Manifesto futurista" L. Blériot compie la prima traversata della Manica in aeroplano R. Peary raggiunge il Polo Nord Parte il primo Giro d'Italia Igor I. Sikorsky realizza il primo elicottero In Gran Bretagna vengono introdotti gli autobus a due piani |
| 1910 | Si sviluppa l'espressionismo H. Ford inizia, in USA, la produzione di auto in serie Inventata la trappola a molla per topi Invenzione del localizzatore di emissioni radio |
| 1911 | R.E. Amundsen raggiunge il Polo Sud Glenn H. Curtiss realizza un idroplano Prodotta la prima friggitrice elettrica |
| 1912 | A. Schönberg compone "Pierrot lunaire" Individuati i protoni e gli elettroni grazie alla camera a condensazione di Wilson Saville Row crea il trench La Cadillac monta i primi motorini d'avviamento elettrici per automobili |
| 1913 | La BASF, un'azienda chimica tedesca, realizza un processo economico per la produzione di ammoniaca Prima rappresentazione della "Sagra della primavera" di I. Stravinskij M. Proust scrive "La strada di Swann e la prima parte della "Recherche" Scoperta la vitamina A Applicazione alle motociclette del motorino di avviamento elettrico |
| 1914 | Apertura del canale di Panama che collega l'Atlantico col Pacifico. |
| 1915 | H. Junkers collauda il primo aeroplano interamente metallico Usato come arma il gas "chlorine" Compaiono le maschere antigas Invenzione delle cerniere lampo |
| 1916 | T. Tzara dà vita al movimento d'avanguardia del dadaismo Einstein perfeziona la teoria della Relatività Vengono adottati i primi tergicristalli meccanici |
| 1917 | N.Lenin scrive "L'imperialismo fase suprema del Capitalismo" Il giornalista J. Pulitzer istituisce l'omonimo premio letterario L'architetto olandese T. van Doesburg divulga i principi del neoplasticismo Gas "mustard" o "yprite" impiegato a Ypres Ford inizia la produzione in serie di mezzi agricoli |
| 1918 | Adottato in Russia il Calendario Gregoriano A New York sono installati i primi semafori a tre colori per regolare il traffico automobilistico L'epidemia mondiale di influenza "spagnola" provoca 21,6 milioni di morti Primo orologio elettrico Esce il film "Vita da cani" e "Charlot soldato" con C. Chaplin |
| 1919 | E. Rutherford riesce a spezzare un nucleo atomico Inizia l'impiego dei paracadute |
| 1920 | Effettuati in Europa i primi servizi aerei passeggeri internazionali In America nasce il Proibizionismo In America il diritto di voto viene esteso alle donne G. Marconi crea, in Inghilterra, la prima stazione radiotrasmettente pubblica al mondo Negli USA iniziano regolari trasmissioni radio Nasce la televisione ad opera di J. L. Baird e C. F. Jenkins Viene prodotto il primo tè in bustina |
| 1921 | A. Berg compone "Wozzeck" Trasmessi in Italia i primi regolari programmi radiofonici Primo frigorifero elettrico Rorschach inventa i test basati sulle macchie d'inchiostro La KDKA inizia a trasmettere le radiocronache sportive Nasce la parola "robot" |
| 1922 | J. Joyce scrive "Ulisse" Varata la prima portaerei, la giapponese Hosho Sintetizzata in laboratorio l'insulina Viene inventato lo sci d'acqua |
| 1923 | I. Svevo scrive "La coscienza di Zeno" A.H. Compton dimostra la natura fotonica delle radiazioni elettromagnetiche Viene aperta la tomba di Tutankhamon Messo a punto il vaccino per la pertosse |

| | |
|------|---|
| 1924 | A. Breton pubblica il Manifesto del surrealismo T. Mann scrive "La montagna incantata" Prime Olimpiadi degli sport invernali Compaiono i fazzoletti Kleenex Primi contenitori sagomati per uova in cartone |
| 1925 | S.M. Ejzenstein realizza il film "La corazzata Potëmkin" E.Montale pubblica "Ossi di seppia" F.Kafka pubblica "Il processo" Costruita in Italia la prima autostrada (Milano-Laghi) G. Breit e M. A. Tuve: primi studi sul radar W. Pauli formula il Principio d'Esclusione |
| 1926 | J.L. Baird compie il primo esperimento di trasmissione televisiva U. Nobile sorvola il Polo Nord in dirigibile "Don Juan", primo film con musica sincronizzata (Warner Bros) Lanciato il primo razzo a combustibile liquido La Rolex produce il primo orologio subacqueo |
| 1927 | "The Jazz Singer", primo film sonoro con parlato (Warner Bros) Viene prodotta la gomma sintetica Volo, senza scalo, da New York a Parigi di Lindbergh Viene prodotto il tostapane elettrico |
| 1928 | W. Disney crea Topolino Inventato il contatore Geiger Scoperta la vitamina C |
| 1929 | Pubblicato "L'urlo e il furore" di W. Faulkner Pubblicato "Gli indifferenti" di A. Moravia In America 48 linee aeree servono 355 aeroporti A. Fleming scopre la penicillina Completato il giro del mondo del Graf Zeppelin Frank Whittle: primo motore a reazione Viene inventato il nastro adesivo Prima pellicola da 16 mm. a colori |
| 1930 | Pubblicato "L'uomo senza qualità" di R. Musil Primi campionati del mondo di calcio Nasce l'esistenzialismo J. Cockroft e E. Walton: Acceleratore a particelle. Frank Whittle: aeroplano con motore a reazione Viene inventato il flash per le macchine fotografiche Scoperto il pianeta Plutone |
| 1931 | A.Piccard effettua il primo volo stratosferico La Bell istituisce il primo servizio di telescriventi V. Zworykin costruisce la prima telecamera elettronica Ernest O. Lawrence inventa il ciclotrone Inaugurazione del Empire State Building Entra in commercio il rasoio elettrico |
| 1932 | Inaugurata a Venezia la prima mostra d'arte cinematografica Costruita in Gran Bretagna la prima calcolatrice elettronica Max Knoll ed Ernest Ruska realizzano il primo microscopio elettronico Viene creato il primo teleobiettivo Commercializzato l'accendino "Zippo" |
| 1933 | Realizzati i primi dischi a 78 giri Edwind H. Armstrong: Modulatore di frequenza Lanciate sul mercato le vernici fosforescenti Nasce il "Monopoli" Commercializzate le lampadine fluorescenti |
| 1934 | Ufficializzato il realismo socialista in URSS Messa in commercio, in USA, la lavatrice domestica |
| 1935 | G. Domagk sperimenta il primo sulfamidico nella cura delle infezioni batteriche R. Watson-Watt realizza la prima apparecchiatura radar Compaiono i libri tascabili per la commercializzazione di massa Viene istituita la scala sismica "Richter" Vengono commercializzati i registratori |
| 1936 | Appare la FIAT Topolino Collaudo del primo elicottero in Germania C. Chaplin gira "Tempi moderni" La BBC inizia a trasmettere trasmissioni televisive regolari Arriva anche in Italia il gioco "Monopoli" |
| 1937 | P. Picasso dipinge Guernica |

| | |
|------|--|
| | A Roma viene inaugurata Cinecittà Nasce la Volkswagen Du Pont brevetta il nylon |
| 1938 | J.P. Sartre scrive "La nausea" F. Capra gira "L'eterna illusione" Inizia negli USA la produzione industriale del nylon e lo sfruttamento di petrolio sottomarino I fratelli Biro inventano la penna a sfera Invenzione del ferro da stiro a vapore elettrico con termostato Primo prototipo di fotocopiatrice |
| 1939 | La Pan American inaugura il primo servizio aereo regolare tra USA e Europa J. Ford gira "Ombre rosse" V. Fleming gira "Via col vento" J. Steinbeck pubblica "Furore" Entra in produzione il polietilene Wladimir Zworykin perfeziona il microscopio elettronico Compare in commercio il DDT Viene creato il vaccino contro la Febbre Gialla |
| 1940 | D. Buzzati scrive "Il deserto dei tartari" C. Chaplin gira "Il grande dittatore" Brevettati i giubbotti di salvataggio gonfiabili Primi cambi automatici per le automobili |
| 1941 | O. Welles gira "Quarto potere" La Jeep viene adottata dall'esercito americano come veicolo militare multiruolo |
| 1942 | E. Fermi realizza la prima reazione a catena controllata nella pila atomica Avviata la produzione dei siliconi Viene inventato il bazooka Primi impieghi del napalm |
| 1943 | L. Visconti presenta il film "Ossessione" Nel Tennessee è attivato il primo reattore nucleare per la produzione di plutonio S.A. Waksman e Schatz isolano la streptomycina (antibiotico) Viene sintetizzato l'LSD Inventato l'autorespiratore |
| 1944 | ... |

Tabella Classic 2: Avvenne dopo il 1944

AVVENIMENTI DOPO IL 1944

Se non diversamente indicato nei relativi moduli geografici le seguenti opere, scoperte, invenzioni sono da considerarsi inesistenti nel mondo di Sine Requie

"1984" di G.Orwell
"Il Settimo Sigillo" di I. Bergman
AIDS
Amplificatori a transistor per problemi d'udito
Bambini "in provetta"
Bikini
Bomba termonucleare (bomba H)
Cinture di sicurezza per auto
Circuiti integrati
Dischi microsolco a 33 giri
Disneyland
Fibre ottiche
Giradischi stereofonici
Go-kart
Hula-hoop
Indipendenza della Libia
Innesto di un cuore artificiale
Istituzione dell'ENI (Ente Nazionale Idrocarburi)
M. L. King
Maccartismo in USA
Macchinette per il caffè espresso
Minigonna
Missili balistici intercontinentali
Modello "600" della FIAT
Nascita di bambini da embrioni congelati
Navi azionate dall'energia nucleare
Neorealismo cinematografico
Papa: approva la terapia psicoanalitica
Papa: perdona pubblicamente gli ebrei per la crocifissione di Gesù
Patto Atlantico
Patto di Varsavia
Pillola abortiva
Pillola antifecondativa
Pneumatici radiali
Prime trasmissioni televisive in Italia
Processo per produrre elettricità dall'energia atomica
Relazione tra il fumo e le neoplasie polmonari
Satelliti artificiali
Satelliti meteorologici
Satelliti per telecomunicazioni
Skateboard
Sommersibile Nautilus a propulsione nucleare
Stato di Israele
Struttura ad elica del DNA
TAC (Tomografia Assiale Computerizzata)
Transistor
Trapianto cardiaco umano
Trasmissioni televisive a colori
Treni ad alta velocità
Vaccino antipolio di Sabin
Vaccino antipoliomielitico
Vaccino per il morbillo
Vaiolo debellato dal mondo
Valium
Videoregistratori
Videotelefoni

CLA.3) PROFESSIONI CLASSIC

Una serie di mestieri alternativi.

I file di riferimento sono:

Stipendi_Medi.pdf by Alexbynight

Mestieri_Alternativi_Per_Sine_Requie.pdf by Alexbynight

scaricabili dal sito Serpentarium Games e anche rintracciabile sul web in uno zip:

AddonAlexbynight2005.zip

e si riferiscono al Sine Requie Anno X, ma facilmente adattabili all'Anno XIII.

Basta considerare che le professioni:

con Punti Opportunità fino a 5 sono professioni Normali;

con P.O. da 6 a 10 sono professioni Avanzate;

con P.O. sopra i 10 sono professioni Esperte.

Ed ignorare la famiglia.

STIPENDI MEDI

by Alexbynight

| PROFESSIONE | IV REICH(marchi) | SANCTUM IMPERIUM (scudi) |
|----------------------------|------------------|--------------------------|
| Artigiano | 1600 | 210 |
| Artista | incarico | incarico |
| Avvocato | 3000 | 300 |
| Converso | | 90 |
| Cacciatore di morti | incarico | 25 o incarico |
| Contadino | 900 | 100 |
| Excubitor | 79 | |
| Frate francescano | | nullo |
| Inquisitore | | 90 - 180 |
| Ladro | ? | ? |
| Medico classe c | 1800 | 150 |
| Medico classe b | 2400 | |
| Medico classe a | 10.000 | |
| Meccanico semplice | | |
| Meccanico avanzato | | |
| Mercante bottegaio | 2000 | 250 |
| Mercante itinerante | 2000 | 250 |
| Metalmeccanico | | |
| NKVD | | |
| Sergente NKVD | | |
| Operaio | 890 | 98 |
| Operaio servizi speciali | | |
| Operaio medico | | |
| Poliziotto gestapo | 1000 | |
| Ispettore gestapo | 1900 | |
| Prete | | nullo |
| Professore | 1500 | 120 |
| Reverendo chiesa teutonica | 920 | |
| Soldato semplice | 900 | |
| Sottufficiale | 1600 | |
| Ufficiale | 1900 | |
| Polivalente | ? | ? |
| Ribelle | ? | ? |
| Sopravvissuto | ? | ? |
| Templare errante | | 180 + pergamena papale |
| Templare adepto | | 80 |

PROFESSIONI ALTERNATIVE

by Alexbynight

Killer (assassino a pagamento)

Punti opportunità: 5 (professione Normale)

Famiglia: nulla

Caratteristiche per abilità: int.+eq.ment.+coo.

Abilità: uso fucile, uso pistola, nascondersi, strategia, travestimento, conoscenza armi da fuoco, conoscenza veleni

Descrizione: si tratta del classico killer come lo intendiamo noi ai nostri giorni, solo che in questo caso deve fare i conti pure con il risvegli dei morti, dettaglio comunque del quale nella maggior parte dei casi non si cura, poiché il modo migliore per svolgere il suo lavoro è a debita distanza, protetto e non facilmente raggiungibile e con accanto un buon fucile di precisione con un buon mirino telescopico. Non disdegna comunque di usare pure altri metodi tipo pastiglie avvelenate e simili. Inutile ricordare le conseguenze se venisse beccato dalle forze dell'ordine.

Cartografo

Punti opportunità: 9 (professione Avanzata)

Famiglia: almeno normale

Caratteristiche per abilità: con.+mem.+des.man.+int.

Abilità: leggere/scrivere, osservare, disegno, matematica, navigazione/cartografia, topografia

Descrizione: nel mondo di sine requie le mappe tracciate prima del giorno del giudizio sono obsolete e non più utilizzabili. Di contro a causa della piaga dei morti è estremamente difficile poter disegnare nuove mappe, ne è facile farlo per via aerea poiché bisogna ridurre al minimo lo spreco di carburante. Questi uomini hanno deciso di fare degli studi appositi per poter tracciare delle nuove mappe, attirati soprattutto dai costi elevati che hanno le mappe stesse e dai ricavi che si possono avere tramite la loro vendita specie ad enti militari. Di solito nelle loro esplorazioni si fanno sempre accompagnare da uno o più cacciatori di morti e comunque di persone di loro fiducia che sappiano usare bene le armi

Cronista storico

Punti opportunità: 7 (professione Avanzata)

Famiglia: almeno normale

Caratteristiche per abilità: crea.+soc.+con.

Abilità: leggere/scrivere, lingua specifica (spesso si tratta di una lingua morta), osservare, oratoria, politica, storia, biblioteconomia

Descrizione: sono degli studiosi, spesso dei veri e propri storici con tanto di laurea che si sono presi il compito di trascrivere i piccoli eventi che fanno i grandi fatti. In particolar modo sentono di avere la missione di dover trascrivere i fatti relativi al giorno del giudizio e gli sforzi fatti dal genere umano per debellare la piaga dei morti, nonché la condizione di vita degli uomini stessi in questo periodo. Sono effettivamente a parte i Benedettini nello stato Papale la vera memoria storica di questo periodo

Giornalista

Punti opportunità: 4 (professione Normale)

Famiglia: nulla

Caratteristiche per abilità: soc.+int.+con.

Abilità: leggere/scrivere, ascoltare, persuadere, fare foto

Descrizione: ormai una vera e propria libertà di stampa non esiste più, ed i giornalisti e i loro giornali si sono divisi in due grandi categorie. Alcuni non sono altro che dei semplici portavoce del volere dello stato, assoggettati totalmente al potere dei grandi. Altri invece credono ancora nel vero giornalismo e continuano professare la libertà di stampa e di opinione. I primi hanno una vita facile e pure economicamente stanno abbastanza bene, i secondi sono spesso oggetto di rappresaglie da parte dello stato, e sono costretti nella maggior parte dei casi a scrivere per dei giornali clandestini stampati sottobanco. Inutile dire che le loro finanze sono variabili a seconda della giornata.

Spia

Punti opportunità: 12 (professione Esperta)

Famiglia: nulla

Caratteristiche per abilità: vol.+int.+coo.+crea.

Abilità: nascondersi, leggere/scrivere, osservare, ascoltare, falsificazione, lotta, scassinare, telegrafia, travestimento, uso pistola, lingua

Descrizione: le spie non sono come quelle che intendiamo noi. Spesso sono dei bambini presi dagli orfanotrofi e addestrati a diventare dei perfetti informatori. Non hanno scrupoli e sono disposti a tutto per avere l'informazione che gli serve.

Atleta

Punti opportunità: 5 (professione Normale)

Famiglia: almeno normale

Caratteristiche per abilità: for.+coo+rif.

Abilità: acrobazia, nuotare, lanciare, schivare, correre, sport

Descrizione: lo sport viene tuttora praticato, solo le olimpiadi sono state eliminate, ma nell'ambito cittadino e statale risono diverse gare di diverse specialità

Cantastorie o intrattenitore o arringatore

Punti opportunità: 5 (professione Normale)

Famiglia: almeno normale

Caratteristiche per abilità: mem.+crea.+soc.

Abilità: arte suonare, arte a scelta, gioco d'azzardo, imitare, oratoria, prestidigitazione

Descrizione: con il regredire della società alcuni mestieri antichi come appunto quello del cantastorie sono tornati in voga, sono per lo più erranti a vanno in giro a guadagnarsi la giornata con i loro spettacoli nelle pubbliche piazze. Spesso insieme ai cronisti storici sono le vere memorie storiche degli eventi, inoltre sono sempre utili fonti di informazioni per giornalisti o altro, poiché col loro lungo girovagare sanno un po' tutto di tutti. Non hanno molta dimestichezza con le armi, e per questo di solito viaggiano sempre in compagnia di altri molto più esperti di loro nei rapporti con i morti, spesso scroccando passaggi a carovane e simili.

CLA.3) EQUIPAGGIAMENTO CLASSIC

Una utile collezione di equipaggiamento.

Il file di riferimento è:

equipaggiamento.pdf by Alexbynight

scaricabile dal sito Serpentarium Games

e si riferisce al Sine Requie Anno X, ma adattabile tranquillamente al XIII.

by Alexbynight

| ABBIGLIAMENTO | MARCHI | SCUDI | MEZZI DI TRASPORTO |
|---------------|--------|-------|--------------------|
|---------------|--------|-------|--------------------|

| ABBIGLIAMENTO | MARCHI | SCUDI |
|----------------------------|--------|-------|
| Abito da donna | 200 | 40 |
| Abito da uomo | 200 | 40 |
| Anfibi militari | 50 | 10 |
| Anfibi militari da assalto | 70 | 12 |
| Berretto di lana | 10 | 2 |
| Berretto di pelliccia | 150 | 30 |
| Calze di cotone | 10 | 2 |
| Calze di lana | 5 | 1 |
| Camicia comune | 10 | 2 |
| Camicia elegante | 30 | 6 |
| Camicia militare | 25 | 5 |
| Cappello da donna | 14 | 3 |
| Cappello da uomo | 14 | 3 |
| Cappotto comune | 250 | 50 |
| Foulard | 3 | 1 |
| Giacca comune | 80 | 18 |
| Giacca elegante | 150 | 30 |
| Gilet tattico | 70 | 12 |
| Guanti di lana | 10 | 2 |
| Guanti di pelle | 30 | 6 |
| Impermeabile militare | 30 | 6 |
| Maglia di cotone | 15 | 3 |
| Maglia di lana | 10 | 2 |
| Maglione di lana | 40 | 9 |
| Mimetica militare completa | 60 | 11 |
| Pantaloni comuni | 10 | 2 |
| Pantaloni da lavoro | 15 | 3 |
| Pantaloni eleganti | 50 | 10 |
| Pantaloni militari | 20 | 4 |
| Pastrano elegante | 400 | 90 |
| Poncho | 15 | 3 |
| Scarpe comuni | 40 | 9 |
| Scarpe da ginnastica | 25 | 5 |
| Scarpe eleganti | 150 | 30 |
| Scarponi da lavoro | 100 | 20 |
| Sciarpa | 15 | 3 |
| Stivali | 50 | 10 |
| Tuta da ginnastica | 20 | 4 |
| Tuta da lavoro | 25 | 5 |

| MEZZI DI TRASPORTO | MARCHI | SCUDI |
|-----------------------------------|---------|--------|
| Aereo biposto | 100.000 | 70.000 |
| Automobile di lusso | 20.000 | 12.000 |
| Automobile media | 15.000 | 8000 |
| Bicicletta | 200 | 350 |
| Biglietto per carrozza | 2 | 0.5 |
| Biglietto treno di prima classe | 4.5 | 15 |
| Biglietto treno di seconda classe | 5.5 | 15 |
| Biglietto treno di terza classe | 6.5 | 15 |
| Camion militare blindato | 30.000 | 7000 |
| Carretto | 2000 | 400 |
| Carro | 3000 | 600 |
| Carro coperto | 3500 | 700 |
| Cavallo da carrozza | 2000 | 150 |
| Cavallo da guerra/parata | 17.000 | 1000 |
| Cavallo da sella | 10.000 | 1000 |
| Cavallo da soma | 1500 | 100 |
| Fuoristrada | 20.000 | 6000 |
| Furgone | 20.000 | 6000 |

[illegible]

Tabella Classic 3b: Armi, Munizioni, Vitto e alloggio

| ARMI | MARCHI | SCUDI |
|----------------------------|--------|-------|
| Accetta | 230 | 2 |
| Arco complesso | 400 | 20 |
| Arco semplice | 350 | 10 |
| Ascia | 280 | 3 |
| Ascia bipenne | 300 | 20 |
| Baionetta | 50 | 5 |
| Balestra da caccia | 380 | 23 |
| Balestra da guerra | 450 | 68 |
| Bastone animato | 50 | 97 |
| Bazooka | 1700 | 1000 |
| Bomba a mano | 25 | 50 |
| Cerbottana | 30 | 6 |
| Coltello a serramanico | 8 | 1 |
| Dinamite | 10 | 3 |
| Fionda | 15 | 3 |
| Fioretto | 300 | 20 |
| Fucile | 750 | 150 |
| Giavellotto | 200 | 5 |
| Lanciafiamme | 350 | 100 |
| Machete | 52 | 3 |
| Manganello | 10 | 1 |
| Mazza chiodata | 210 | 12 |
| Mitra | 1000 | 270 |
| Molotov | 10 | 2 |
| Pistola automatica | 320 | 100 |
| Pistola di piccolo calibro | 200 | 70 |
| Pistola revolver | 290 | 80 |
| Pugnale da lancio | 10 | 3 |
| Pugnale militare | 60 | 30 |
| Pugno di ferro | 10 | 1 |
| Sciabola | 300 | 20 |
| Scuri | 300 | 20 |
| Sfollagente | 15 | 3 |
| shotgun | 520 | 50 |
| Spada | 250 | 22 |
| Spadone a due mani | 320 | 45 |

| MUNIZIONI | MARCHI | SCUDI |
|----------------------------------|--------|-------|
| 10 cartucce per shotgun | 8 | 40 |
| 10 proiettili per fucile | 10 | 40 |
| 10 proiettili per pistola | 10 | 40 |
| 10 quadrelle | 11 | 5 |
| 10 sfere di acciaio per fionda | 6 | 2 |
| 20 dardi per cerbottana | 15 | 8 |
| 20 frecce | 11 | 5 |
| Dardo avvelenato per cerbottana | 2 | 1 |
| Frecce incendiarie | 1 | 1 |
| Pezzo per artiglieria pesante | 30 | 120~ |
| Pezzo per mortaio | 15 | 70 |
| Proiettile esplosivo per fucile | 5 | 7 |
| Proiettile esplosivo per pistola | 5 | 7 |
| Proiettile speciale per shotgun | 0.5 | 5 |
| Ricarica per lanciafiamme | 15 | 10 |

| VITTO E ALLOGGIO | MARCHI | SCUDI |
|---|--------|-------|
| 1 Kg di pane | 1 | 0.5 |
| 1 Lt di acqua minerale | 1 | 0.5 |
| 1 Lt di latte | 2 | 0.5 |
| 1 Lt di vino | 3 | 2 |
| 1 Pinta di birra | 2 | 1 |
| Bicchierino di superalcolico | 4 | 4 |
| Bottiglia di vino pregiato | 50 | 15 |
| Dolce o fetta di torta | 2 | 0.5 |
| Medio pasto | 10 | 1 |
| Notte in dormitorio comune | 5 | 1 |
| Ottimo pasto | 30 | 5 |
| Razioni secche da viaggio per una settimana | 20 | 5 |
| Rimessa | 10 | 2 |
| Scatola di the' | 7 | 3 |
| Sovraprezzo per stanza doppia | 15 | 3 |
| Stallaggio | 10 | 2 |
| Stanza singola in albergo | 40 | 8 |
| Stanza singola in locanda | 30 | 2 |

Tabella Classic 3c: Varie

| VARIE | MARCHI | SCUDI | VARIE | MARCHI | SCUDI |
|---|--------|-------|--|--------|-------|
| 40 fiammiferi | 0.5 | 0.5 | Chiodi da roccia | 1 | 1 |
| 40 fiammiferi cerati | 2 | 1 | Cinturone | 21 | 2 |
| 5 candele | 1 | 0.5 | Coccolina | 1 | 20 |
| Acciarino | 1 | 1 | Colla di pesce | 2 | 4 |
| Acido per metalli in fiala di vetro | 2 | 10 | Collier di diamanti | 700 | 3000 |
| Alcool 1Lt | 15 | 5 | Coltello multiuso svizzero | 50 | 50 |
| Alpenstock | 2 | 1 | Coltello multiuso tedesco | 20 | 30 |
| Barometro | 40 | 70 | Contatore geiger | 430 | 1700~ |
| Bastone da passeggio | 10 | 3 | Coperta cerata | 30 | 2 |
| Batteria per torcia elettrica | 8 | 14 | Coperta pesante | 20 | 1 |
| Batteria per automobile | 150 | 70 | Corda da bucato 10 Mt | 2 | 1 |
| Batteria per radiotrasmittente | 50 | 70 | Corda di canapa 20 Mt | 3 | 1 |
| Baule da viaggio | 50 | 10 | Corda di seta 20 Mt | 10 | 10 |
| Benzina 1 Lt | 100 | 100 | Cote | 1 | 0.5 |
| Biglietto per il cinematografo | 25 | 30 | Cucina da campo | 80 | 16 |
| Binocolo | 130 | 30 | Dadi da gioco | 1 | 5 |
| Bocchetta di inchiostro | 2 | 1 | Dadi da gioco truccati | 2 | 7 |
| Borraccia 1,5 Lt | 2 | 1 | Dizionario | 70 | 30 |
| Borsa a tracolla in pelle | 25 | 10 | Eliografo | 2 | 10 |
| Borsa a rete | 2 | 4 | Estintore | 15 | 20 |
| Borsa a soffietto | 30 | 5 | Faretra | 30 | 5 |
| Borsa a tracolla in stoffa | 10 | 2 | Faro di ricambio | 200 | 50 |
| Borsa da cinta | 20 | 2 | Fedina in oro | 130 | 100 |
| Borsa da viaggio | 15 | 3 | Fischietto | 6 | 2 |
| Borsa medica (1 collare rigido, 5 mascherine, 2 guanti di tela, 1 kit per il parto, 1 stetoscopio, 1 sfigmanometro, 1 set di sutura, 1 set da siringa, 2 bisturi, 1 seghetto da ossa, 2 lacci emostatici, 1 forbice, 1 cannula, 10 bende, 10 garze, 1 rotolo di leucoplasto, ½ Lt di H2O2, 5 fiale di morfina, ½ Lt di soluzione fisiologica, sapone, 5 fiale di pennicillina, 1 pinzetta, 5 fiale di eparina, 2 bustine di nitrato di argento, 2 vasetti per campioni biologici, ½ Lt di formalina, 1 clasper, 3 provette di vetro, ½ Lt di alcool, 5 fiale di antivenenifico, 1 termometro) | | | | 70 | 20 |
| Brandina | 45 | 15 | Fodero per spada | 15 | 3 |
| Bussola giroscopica | 40 | 20 | Fogli da lettera | 0.5 | 0.5 |
| Bussola tascabile | 60 | 40 | Fondina ascellare | 30 | 5 |
| Campanella | 3 | 1 | Fondina da cintura | 35 | 8 |
| Carburatore | 130 | 40 | Fornello da campo | 30 | 15 |
| Carte da gioco | 4 | 15 | Forziere | 30 | 6 |
| Carte da gioco truccate | 7 | 20 | Fumogeni | 10 | 15 |
| Cartina topografica (molto rara) | 80~ | 50~ | Gavetta | 6 | 3 |
| Cartucciera | 20 | 7 | Giubbotto di salvataggio | 15 | 3 |
| Cassaforse | 50 | 30 | Gomma per cancellare | 0.5 | 0.5 |
| Catena 6Mt | 5 | 2 | Grammofono | 3000 | 2100 |
| Catena piccola 15 Mt | 6 | 3 | Grasso per calzature | 0.5 | 0.5 |
| Cavetto di acciaio 5 Mt | 3 | 1 | Grimaldelli da scasso | 50 | 30 |
| Cerchione | 300 | 150 | Grimaldelli da scasso militari | 150 | 200 |
| Chiodi da carpentiere 50 | 5 | 1 | Kit da cucito (3 spille da balia, 3 bottoni, 2 aghi, 1 rocchetto di filo, 3 pezze) | 5 | 2 |

| VARIE | MARCHI | SCUDI | VARIE | MARCHI | SCUDI |
|--|--------|-------|-----------------------------|--------|-------|
| Kit da pesca (50 Mt di lenza, 4 ami, rocchetto di sughero) | | | | 6 | 1.5 |
| Kit di primo soccorso (5 garze, 5 bende, ¼ di Lt di H2O2, 1 leucoplasto, 3 fiale autoiniettanti di morfina, 2 bustine di nitrato di argento, 3 compresse di penicillina, 1 forbice, 1 lametta) | | | | 30 | 5 |
| Kit di topografia (flessometro, righello, bussola, matita, gomma, quaderno, compasso, livella, micrometro, bastone misuratore di altezza, blocco di carta millimetrata, squadra) | | | | 120 | 80 |
| Kit toilette (1 saponetta, 1 pettine, 1 spazzolino, 1 dentifricio, 1 asciugamano piccolo, 1 rasoio) | | | | 24 | 6 |
| Kit immersione | 1000 | 600 | Rampino | 50 | 12 |
| Kit posate (cucchiaino,forchetta,coltello) | 2 | 1 | Ramponi | 70 | 15 |
| Kit travestimento | 60 | 20 | Rasoio | 10 | 3 |
| Lanterna ad olio | 30 | 5 | Ricambio per fornello | 2 | 5 |
| Lastre per macchina fotografica | 5 | 1 | Rullino a 15 pose | 15 | 15 |
| Libro | 10 | 5 | Sacco a pelo | 40 | 9 |
| Lucchetto | 5 | 3 | Sacchetto | 30 | 8 |
| Macchina da scrivere | 300 | 100 | Saldatore a benzina | 200 | 100 |
| Macchina fotografica a soffietto | 180 | 60 | Salvagente anulare | 10 | 5 |
| Macchina fotografica tascabile | 250 | 120 | Saponetta | 0.5 | 0.5 |
| Manette | 30 | 10 | Scala di corda | 30 | 7 |
| Marmitta | 80 | 60 | Scala pioli | 22 | 4 |
| Matita | 0.5 | 0.5 | Sega a filo | 5 | 2 |
| Microscopio | 120 | 355 | Sega da boscaiolo | 18 | 3 |
| Mirino di precisione | 270 | 1000~ | Sella e finimenti | 100 | 8 |
| Mollette 10 | 1 | 0.5 | Sgabello pieghevole | 5 | 2 |
| Occhiali con lenti affumicate | 25 | 10 | Sigarette 20 | 5 | 2 |
| Occhiali da aviatore | 30 | 12 | Spago 100 Mt | 1 | 0.5 |
| Occhiali antipolvere | 28 | 12 | Specchio | 1 | 5 |
| Olio per motori 1 Lt | 4 | 2 | Specchio di metallo | 0.5 | 3 |
| Ombrello | 11 | 3 | Spugna | 1.5 | 2 |
| Orecchini in argento | 10 | 8 | Stilografica | 5 | 5 |
| Orologio da polso | 250 | 80 | Tagliola | 30 | 6 |
| Orologio da taschino | 200 | 50 | Tanica a tenuta stagna 5 Lt | 2 | 2 |
| Otre 5 Lt | 5 | 2 | Telefono da scrivania | 300 | 300 |
| Pacco di tabacco | 7 | 1 | Telefono militare | 120 | 25 |
| Pennino | 0.5 | 0.5 | Telegrafo | 500 | 700 |
| Pentola | 4 | 1 | Tenda per 1 | 100 | 6 |
| Piccozza | 15 | 3 | Tenda per 2 | 120 | 8 |
| Piede di porco | 20 | 5 | Tenda per 3 | 130 | 10 |
| Pietra focaia | 0.5 | 0.5 | Torcia a palo | 1 | 0.5 |
| Pipa | 40 | 5 | Torcia elettrica | 9 | 10 |
| Pneumatico | 100 | 50 | Torcia elettrica militare | 11 | 13 |
| Quaderno | 2.5 | 1 | Trapano a mano | 15 | 3 |
| Quotidiano | 0.5 | 0.5 | Trousse per signora | 24 | 48 |
| Racchette da neve | 50 | 10 | Tubo di canapa 5 Mt | 10 | 2 |
| Radiatore | 100 | 70 | Utensili da falegname | 120 | 18 |
| Radio | 2500 | 1500 | Utensili da meccanico | 150 | 21 |
| Radiotrasmittente | 2700 | 1700 | Zaino civile | 15 | 3 |
| | | | Zaino militare | 20 | 8 |

CLA.5) SUPERNATURAL CLASSIC

Una interessante collezione di eventi paranormali.

I file di riferimento sono:

Esorcista.pdf by Inquisitore

licantropia.pdf by Jhonny Blade

ArsArcani.pdf by Alexbynight

scaricabili dal sito Serpentarium Games

e si riferiscono al Sine Requie Anno X.

Mi sembrava cosa buona riprenderli ed integrarli, come spunto per i cartomanti.

I ringraziamenti agli autori dei file che sono ottimi:

io mi sono limitati a copincollarle per 'alleggerirli'.

ESORCISTA ED ESORCISMI

by Inquisitore

Professione: Esorcista

PREMESSA

Ho creato questa professione dopo aver letto la parte sulle creature soprannaturali ("Il giudizio" pag. 44). C'è un mondo sovrannaturale che si intreccia con il nostro, ci sono angeli, demoni, apparizioni angeliche, possessioni demoniache e case infestate. Come nella realtà, ci sono ecclesiastici che combattono queste presenze demoniache...

Eccovi la professione più rischiosa che possiate fare.

NOTA1: utilizzare questa HR solo se il giocatore è una persona matura e con qualche nozioni di spiritismo, angelologia, demonologia, occultismo (da evitare quindi giocatori che si sentono onnipotenti eroi dei fumetti).

NOTA2: prende spunto principalmente dalle nozioni di fede cristiano-cattolica, ma siete liberissimi di modificarla secondo le credenze di altre religioni (es: occultisti del IV Reich, rinchiudere gli spiriti in rune di costrizione, ecc). Naturalmente sarebbe demenziale usarla per culti che venerano i demoni invece che combatterli.

NOTA3: questa professione è compatibile con il file "Artes Arcani" liberamente distribuito da AlexbyNight e reperibile sul sito ufficiale di Sine Requite nell'area "Urla dal Silenzio" (Alessandro Panno <http://sinerequite.roseandpoison.com/download/ArsArcani.pdf>)

PROFESSIONE

Esorcista

Punti opportunità: 18 (professione Esperta)

Famiglia: almeno Povera

Caratteristiche per abilità: Conoscenze + Comando + Volontà+ Affinità Occulta + Eq. Mentale

Abilità secondarie: Impartire Ordini, Interrogare, Occultismo, Teologia, Psicologia, Psichiatria

Stipendio Esorcista di basso livello: 150 scudi

Stipendio Esorcista di basso livello: 300 scudi

Nazionalità: Stato Papale

Per fare questa professione, il PG deve avere almeno 40 anni, aver una cultura universitaria e studi post universitari (come si vede dalle Abilità Secondarie).

Gli Esorcisti sono un gruppo di domenicani sottoposti alle seguenti regole:

1. Prendono ordini solo dal Papa. Se il Papa gli ordina qualcosa che non riguarda il loro campo d'azione, non devono eseguirla. Se contravvengono a tale ordine, sono sottoposti a processo inquisitorio.
2. Nel loro statuto viene imposto l'obbligo di non interessarsi alla politica della Chiesa, questo vuol dire che una loro rappresentanza può partecipare solo a quelle riunioni che trattano di materia di Fede. L'unica eccezione riguarda l'elezione papale a cui possono partecipare di diritto gli Esorcisti più importanti ed 1/3 del totale degli Esorcisti. Inoltre non possono essere eletti Papa.
3. Possono rimanere in un posto per un tempo massimo di due settimane, tuttavia se sono chiamati apposta oppure se scoprono qualcosa di "demoniaco" la cosa cambia e stanno tutto il tempo necessario per appurare la verità e depurare l'ambiente.
4. Un Esorcista va in pensione a 65 anni oppure quando la sua condizione mentale o fisica è troppo debole.

L'Esorcista è un ecclesiastico di fede incrollabile che si dedica allo studio dell'occultismo, delle sette sataniche e dei loro testi per combatterli. Ma il suo compito più importante è quello di liberare le persone oppure i luoghi infestati da presenze demoniache o comunque malvagie.

Per difendersi dai nemici, un Esorcista viaggia sempre accompagnato da almeno 1 Templare Errante ed un certo numero di Cacciatori di Morti. Gli Esorcisti inoltre possono portare solo armi bianche che non siano motorizzate. Questo divieto naturalmente non vale per i Templari che fanno da scorta.

Sempre per quanto riguarda le armi, l'Esorcista e la scorta possono usare le armi solo in caso di legittima difesa o per difendere innocenti. Naturalmente questo obbligo non vale quando si affrontano i Morti.

Si capisce quindi la differenza fra la scorta di un Esorcista ed i Conversi di un Inquisitore: la scorta che accompagna un Esorcista deve difendere l'Esorcista, se stessi e gli innocenti. I Conversi oltre a tutto questo

cercano eretici ed sono liberi di compiere soprusie torture.

Visto che gli Esorcisti viaggiano di continuo, devono avere un equipaggiamento leggero. Per quanto riguarda l'equipaggiamento sacro, esso è composto da questi oggetti:

- dimensioni normali: fascia per confessione e messa di colore viola scuro (lunga 2 metri e larga 10 cm che si mette sulle spalle in modo che le due estremità ricadono sul davanti), crocifisso, rosario e medaglia di S. Benedetto (vedi sotto), sigillo della congregazione (con motto della congregazione in latino inciso sopra).

- dimensioni tascabili: il necessario per dire messa e praticare esorcismi ma in dimensioni ridotte da viaggio. Gli oggetti sono: una decina di piccole ostie consacrate, boccetta di vino, boccetta di acqua, messale tascabile, piccolo calice, boccetta di acqua benedetta, aspersorio tascabile.

Stanno tranquillamente in una scatoletta di 30 cm di lunghezza, 15 di larghezza e 10 di altezza.

Il peso è circa 1,5-2 kg.

Quando un testo proibito viene sequestrato, ne vengono fatte due copie in segreto in gran fretta e l'originale viene bruciato in pubblico. Le copie vengono poi affidate a dei "Guardiani" cioè due Templari Erranti (1 per ciascuna copia) oppure due Cacciatori di Morti di provata fede (1 per ciascuna copia). Essi hanno i seguenti obblighi:

- portarle in segreto all'università domenicana o gesuita più vicina.
- obbligo assoluto di difendere con la vita quelle copie oppure, nei casi estremi, bruciarle.
- devono viaggiare su due tragitti diversi o comunque, nel caso debbano fare lo stesso tragitto, viaggiare a distanza di almeno un giorno.

Le copie sono tenute in sezioni segrete di alcune università ecclesiastiche in mano ai Domenicani o ai Esorcisti e gli Inquisitori devono conoscere cosa stanno combattendo per poterlo contrastare efficacemente.

Altra cosa importante è questa: per le forze che combattono, gli Esorcisti devono tenere un comportamento altamente morigerato e pretenderlo da chiunque. Questo vuol dire che non devono tollerare l'esagerazione della tortura o dei soprusi su persone innocenti o su colpevoli, qualsiasi sia il reato commesso.

Se vedono o vengono a conoscenza di questi comportamenti, sono tenuti a denunciare il colpevole alle autorità del luogo che provvederà ad una giusta pena. Se non c'è un'autorità oppure se è la stessa autorità sotto accusa, è lo stesso Esorcista che può processare e condannare i colpevoli.

In sostanza gli Esorcisti prendono ordini solo dal Papa ed a volte si trovano perfino al di sopra degli Inquisitori. Proprio per questo l'ala intransigente dell'Inquisizione e gli Esorcisti sono spesso in conflitto.

Se il punteggio di Affinità Occulta dell'Esorcista è così alto da permettere un determinato potere soprannaturale (vedere HR di AlexbyNight), si potranno avere due situazioni:

- si farà esorcizzare o processare credendo di essere indemoniato
- crederà di avere un dono divino.

Le cose non si escludono a vicenda.

INDAGINI SU OCCULTISTI O SIMILI

Nel caso in cui l'Esorcista debba fare delle indagini su occultisti, satanisti, debba cercare un libro sacrilego o cose simili, agirà in modo diverso.

Appena arrivato, presenterà le sue credenziali all'autorità del luogo in modo che si sparga la voce della sua presenza e ci si comporti di conseguenza. Prende il controllo degli Excubitores per fare indagini (come gli Inquisitori) ed arrestare i colpevoli. Durante il processo si occupa di provare la colpevolezza degli imputati.

Quindi egli si occupa solo di studio ed indagine, a processarli ci penseranno gli Inquisitori od il Frate Castigatore. Solo nel caso in cui questi ultimi siano sotto indagine oppure imputati, allora ci penserà l'Esorcista.

Per quel che riguarda indagini su persone con poteri arcani, deve stabilire se provengono da demoni, rituali sacrileghi oppure no. Nel primo caso farà arrestare i colpevoli, nell'ultimo caso li lascerà liberi magari dandogli l'obbligo di presentarsi ogni tanto ad un esorcista per un controllo.

ESORCISMO: PREMESSA

Prima di compiere un esorcismo, il PG deve esaminare la persona od il luogo in cui si presume la possessione.

Sulle persone sono necessari esami di psicologia, psichiatria; se possibile anche in collaborazione di medici esperti del settore. Quando si tratta di luoghi è necessaria la collaborazione di architetti,

muratori, idraulici magari per scoprire che i rumori sentiti sono dovuti a funi nascoste o spifferi.

Le cose che portano a dichiarare possessione sono:

- Sulle persone: parla lingue che non poteva conoscere (lingue morte ma anche lingue vive che comunque non poteva sapere, per esempio un contadino ignorante che poteva conoscere il francese), prevede cose che non poteva sapere (esempio: la vita di Tizio), legge nella mente dei presenti, fa levitare se stesso oppure cose o persone, ha una forza straordinaria rispetto alla sua corporatura, modula la voce riproducendo quella di determinate persone (per esempio: parla con la voce della nonna morta dell'Esorcista), compie azioni impossibili. Rifiuto di mangiare ostie, toccare acqua benedetta, recitare preghiere, entrare in Chiesa. Siate liberi di inventarne altri ispirandovi magari al film "l'Esorcista".
- Sui luoghi: rumori inspiegabili scientificamente, porte o finestre che sbattono anche senza un filo di vento, oggetti che volano, cambiamento nella disposizione delle stanze o dei corridoi, apparizioni inspiegabili, comparsa di fenomeni scientifici od atmosferici inspiegabili. Aumento di tali fenomeni con la presenza dell'Esorcista, la recita di preghiere, ecc. Anche in questo caso ispiratevi liberamente a libri o film che trattano di case infestate. Ispiratevi ai film che trattano l'argomento, inoltre su internet ci sono un sacco di siti che trattano di case veramente infestate presenti in Italia.

Il Cartomante decida cosa scopriranno i collaboratori esterni dell'Esorcista mentre il PG faccia dei test sulle seguenti abilità: Affinità Occulta, Teologia, Psicologia, Psichiatria, Conoscenze. Se il PG decide di prendere più tempo per compiere ulteriori esami, dategli anche un bonus per ogni giorno preso (massimo +3).

NB: un demone possiede soprattutto persone innocenti oppure chi ne fa esplicita richiesta con un rituale demoniaco. Sono rari i malvagi posseduti perché in fondo sono già loro e quindi gli spiriti non trovano piacere: si divertono molto di più a corrompere le persone buone.

ESORCISMO: RITUALE

Dopo aver stabilito che ci si trova davanti ad una vera possessione, il rituale ha inizio.

L'esorcismo può essere compiuto solo se si è in grazia di Dio: l'esorcista ed i partecipanti devono essersi confessati, non essere già caduti in peccato mortale ed aver preso messa (la può officiare anche l'Esorcista se vuole).

Un esorcismo può durare da alcune ore a diversi giorni (gli spiriti più potenti sono difficili da debellare).

Di solito un esorcismo è composto da:

- una preghiera a S. Michele Arcangelo (la trovate in fondo al mio documento);
- recita dell'esorcismo presente sulla medaglia di S. Benedetto (vedi sotto).
- un Salmo che canti della potenza di Dio contro il Maligno ed a difesa dell'uomo;
- infine diverse invocazioni di aiuto divino seguite da un comando di andarsene, da imposizioni di oggetti sacri (ostie consacrate, crocifissi, acqua benedetta, reliquie).

Queste tre fasi possono essere ripetute più volte.

Oltre all'Esorcista, devono essere presenti 2 o più Conversi di provata fede (un posseduto ha una forza molto superiore ad un qualsiasi uomo e se non lo si tiene può perfino assalire i presenti, stessa cosa vale per i luoghi "maledetti": possono difendersi lanciando oggetti contro i partecipanti). Possono anche partecipare dei fedeli che dovranno pregare durante il rito. Tutti i presenti devono prima confessarsi dal padre Castigatore ed espiare la pena assegnatagli.

Quando il PG comanda al demone di andarsene (tenendo conto delle varie preghiere, salmi ed invocazioni, si può supporre circa ogni 15 minuti), trattare la cosa come una "Situazione Critica" (La Creazione pag. 11).

Di seguito ci sono alcuni esempi e suggerimenti per l'interpretazione:

Il Bagatto: può essere interpretato in 2 modi:

1. Il demone se ne va ma tornerà dopo qualche giorno (ma questo il PG non può saperlo, sa che la possessione è terminata).
2. Lo spirito se n'è andato ma l'Esorcista è così spossato che sviene.

La Papessa: l'Esorcismo termina grazie alla profonda fede e conoscenza del PG.

L'Imperatrice: può essere interpretato in 2 modi:

1. La possessione termina grazie all'aiuto delle preghiere dei presenti oppure da azioni di uno dei presenti (per esempio: mette un'ostia sulla fronte).
2. Nel caso in cui l'Esorcista sia da solo oppure qualcuno dei presenti non si sia confessato od abbia nascosto qualcosa in confessione, la possessione rimane.

L'imperatore: da evitare comportamenti violenti od aggressivi (ricordatevi che l'Esorcista deve tenere un comportamento integerrimo), basta un comando con voce potente, una forte pressione di un'ostia, acqua benedetta fatta bere a forza.

Il Papa: la possessione rimane ed il PG si ferma un attimo a riflettere come procedere ulteriormente.

L'innamorato: l'esorcismo non è riuscito per colpa di uno dei presenti (magari quel tizio non aveva

abbastanza fede, oppure ha nascosto qualcosa in confessione al Padre Castigatore).

Il Carro: la possessione finisce, il demone urlerà di dolore e dichiarerà che non tornerà più a tormentare quell'anima innocente.

La Giustizia: l'interpretazione data dal Manuale vale solo se qualcuno non si è confessato prima del rituale. Altrimenti è un successo temporaneo: il demone ritornerà qualche tempo dopo che l'Esorcista è andato (ma questo il PG non può saperlo, sa che la possessione è terminata).

L'Eremita: il demone non esce dal corpo, addirittura ridicolizza l'Esorcista svelando qualcosa di brutto che riguarda quest'ultimo oppure inventandosi qualcosa che lo screditi.

La Ruota della Fortuna: l'Esorcismo finisce ma il demone ridicolizza il PG dicendo che non è merito suo ma delle preghiere degli altri fedeli oppure perché ha trovato una preda migliore da un'altra parte.

La Forza: la possessione termina grazie ad un impeto di risolutezza e coraggio del PG.

L'Appeso: la possessione rimane perché il PG è stato distratto da qualcosa.

La Morte: il demone si trasferisce nel corpo di uno dei presenti (ci sono molte probabilità che venga posseduto l'Esorcista) e lo uccide. Fate fare comunque un tiro di "Distanza dalla Morte".

La Temperanza: il demone se n'è andato per sua scelta in un momento diverso dal rituale: in questo modo sembra che il rituale non gli abbia fatto nulla.

Il Diavolo: il demone si trasferisce nel corpo di uno dei presenti (ci sono molte probabilità che venga posseduto l'Esorcista).

La Torre: può essere interpretato in 2 modi:

1. il demone non se ne va e viene raggiunto da altri "amici". Il cartomante peschi un Arcano Minore:

le figure non contano mentre i numeri indicano quanti demoni arrivano; essi potranno entrare in una o più persone fra quelle presenti. Se entrano nel corpo già posseduto seguire queste regole:

- totale dei demoni 2-5: tutti i PG devono fare un test di Orrore;

- totale dei demoni 6-11: tutti i PG devono fare un test di Terrore. I demoni si faranno chiamare "Legione". Il PG dovrà fare un esorcismo per ogni demone (attenzione perché la "legione" è un'entità potentissima).

2. in alternativa il demone farà qualcosa di malvagio verso i presenti tranne l'Esorcista (sollevarli in aria, svelare cose malvagie riguardanti il passato di una o più persona presente).

Le Stelle: la possessione termina ed il demone non tornerà più in quel corpo (ma questo il PG non può saperlo, sa che la possessione è terminata).

La Luna: la possessione rimane perché l'Esorcista aveva paura, non credeva di poterci riuscire, non aveva abbastanza fede (avete presente il prete giovane nel film "L'Esorcista"?).

Il Sole: la possessione termina grazie alla fede ed alle capacità dell'Esorcista. Il demone non tornerà più in quel corpo (ma questo il PG non può saperlo, sa che la possessione è terminata).

Il Giudizio: il demone non esce dal corpo perché semplicemente è troppo potente per l'Esorcista. Il PG ha fatto tutto benissimo solo che le sue capacità sono troppo limitate per affrontare quel demone.

Il Mondo: il demone esce dal corpo grazie alle conoscenze del PG e agli ordini risoluti che gli ha rivolto.

Il Matto: Un aiuto divino. Se ci si trova di fronte un demone una luce intensa cironderà l'Esorcista che sconfiggerà quel demone. Se ci si trova davanti una "Legione", apparirà lo spirito di S. Michele o S. Giorgio in armatura e spada. La "Legione" verrà sconfitta totalmente ed istantaneamente.

Se volete, dopo l'estrazione, potete far fare una prova di Affinità Occulta all'Esorcista per fargli scoprire se il demone è ancora presente, dategli Malus a seconda della classe dello spirito: più alta è la classe, maggiori saranno le difficoltà a percepirlo (in fondo uno spirito potente ha più poteri per nascondersi). Dategli anche dei Bonus in rapporto al numero di esorcismi effettuati con successo.

Una "Legione" è un'entità potentissima (Classe 11 di Presenza sovrannaturale: avrà 3 doni occulti avanzati ed 1 minore). Essa si può sconfiggere esorcizzando ogni demone, Meglio non farla incontrare ad Esorcisti principianti.

Se volete, potete far fare all'Esorcista ed ai presenti delle prove di Paura, Orrore e Terrore (a seconda di cosa possa fare il posseduto per ribellarsi oppure anche a seconda dell'aspetto del posseduto, come nel film "L'Esorcista"), soprattutto se l'Esorcista è alle prime esperienze. Stessa cosa vale per i luoghi posseduti.

Un esorcismo sfinisce il PG per cui è molto difficile che possa sostenerne due consecutivamente (deve avere una Volontà ed un Equilibrio Mentale pari a 8 o superiore). Dopo un esorcismo il PG deve riposarsi totalmente per un giorno intero.

Potete anche premiare/punire il PG con un punto reputazione ogni 3 esorcismi riusciti/falliti consecutivamente (quindi se ci sono 2 fallimenti, 1 successo ed un'altro fallimento non si perde il punto reputazione).

Sconfiggere una "Legione" fa guadagnare 2 punti automaticamente (ma questo successo non conta per i successi consecutivi altrimenti sarebbe troppo facile salire in reputazione).

È possibile, anche se sconsigliato, rivolgere domande al demone: i Cartomanti decidano di giocarla come vogliono tenendo conto che un demone è per natura falso: dirà bugie, parlerà ad enigmi che magari non porteranno a nulla, dirà cose totalmente diverse od eviterà di rispondere. Insomma è un buon punto d'inizio per altre avventure. Pensate cosa succederebbe se un demone svelasse ai presenti, fra cui un inquisitore, che l'Esorcista ha un potere particolare (magari il demone ha anche detto una menzogna per screditare l'Esorcista: insomma un comportamento da bastardo come sono di solito).

I posseduti che non si riesce ad esorcizzare non sono da ammazzare perchè sono persone infestate la cui anima è spesso innocente. Se volete riprovare l'esorcismo, fatelo pure, se invece volete rinunciare, mandate una lettera al rettore di una delle Università che ho citato sopra: provvederà lui ad informare gli Esorcisti e mandarne un altro più esperto.

LA CONGREGAZIONE DEGLI ESORCISTI

Gli Esorcisti sono sempre esistiti, tuttavia dal 1950 sono diventati una vera e propria congregazione ufficializzata da un decreto papale. I vertici della Congregazione sono costituiti dai tre Esorcisti più dotati chiamati "Sapiente", poi ci sono i "Saggi" infine ci sono quelli di livello più basso che sono chiamati normalmente "Esorcisti". La gerarchia a cui si vuole accedere, esamina minuziosamente il lavoro fatto dal candidato, la sua vita sociale, il suo carattere e comportamento.

I Sapienti si occupano di insegnare agli allievi Esorcisti, dello studio di quelle persone con poteri arcani e dell'archiviazione e studio dei testi sequestrati classificati di "livello 1" che vengono nascosti agli altri Esorcisti di livello inferiore. La loro consultazione viene autorizzata solo ai Saggi che superano un esame dei Sapienti e degli psichiatri e psicologi più dotati.

I Saggi si occupano della gestione amministrativa dell'organizzazione, dell'archiviazione dei testi consultabili da tutti gli Esorcisti (classificati come "Livello 2") ed infine della compilazione di libri descrittivi di ogni setta e persone incriminate o comunque interrogate. La consultazione di questi testi viene comunque autorizzata solo tramite richiesta scritta ed una interrogazione da parte di 15 Saggi.

I Sapienti ed i Saggi, viste le loro mansioni, sono Esorcisti in pensione che vivono all'interno dell'università che li ospita.

Per quanto riguarda gli abiti degli esorcisti: i Sapienti vestono come i domenicani ma i colori sono bianco e blu, inoltre sul retro del mantello hanno ricamata una croce dorata circondata da raggi di sole.

I Saggi hanno invece i colori bianco e verde scuro sempre con lo stesso ricamo dorato. Invece gli esorcisti di basso livello hanno proprio gli stessi colori dei domenicani (bianco e nero) ma si distinguono sempre per il ricamo dorato.

Per adesso vengono ospitati in sezioni di alcune università, ma il papa sta costruendo 3 università totalmente in mano loro in Lazio, Toscana ed Emilia Romagna.

Hanno anche uno stendardo: una versione meno elaborata dell'immagine che ho messo sotto, raffigurante S. Michele Arcangelo, con sotto la scritta in latino "le tenebre non prevarranno".

MEDAGLIA DI S. BENEDETTO

San Benedetto visse nel V° secolo ed è patriarca dei Monaci d'Occidente e patrono degli Esorcisti. La sua festa è celebrata il 21 marzo. Invocato contro il veleno, i malefici, l'erisipela, le infiammazioni, la febbre, la renella, i calcoli. La sua intercessione è potente in favore degli agonizzanti e per i combattenti. Dopo aver cominciato i suoi studi a Roma, Benedetto si ritirò a Subiaco, in una grotta, dove un monaco di nome Romano lo nutrì per tre anni, facendo scendere in un paniere il pezzo di pane che ne costituiva l'unico alimento. Parecchi discepoli ne accettarono gli insegnamenti. Costruì dodici monasteri, poi si ritirò a vivere a Monte Cassino che divenne ben presto un vivaio di santi.

I miracoli ottenuti invocando presso Dio la sua intercessione sono innumerevoli. Si attribuisce alla medaglia che porta il suo nome, ovviamente se debitamente benedetta da un prete, sia che la si tenga addosso, sia che si applichi sulle parti malate, sia che si beva l'acqua nella quale sia stata immersa, effetti prodigiosi contro le insidie del demonio, di aiuto nei pericoli e contro le malattie degli animali domestici.

Ogni lettera dell'iscrizione presente sulla medaglia è parte integrante di un potente esorcismo. Ne diamo di seguito la descrizione e la spiegazione.

SPIEGAZIONE DELLE INIZIALI

C. S. P. B.

Latino: Crux Sancti Patris Benedecti

Italiano: Croce del Santo Padre Benedetto

C. S. S. M. L.

Latino: Crux Sacra Sit Mihi Lux

Italiano: Croce sacra sii la mia Luce

N. D. S. M. D.

Latino: Non draco sit mihi dux

Italiano: Che il dragone non sia il mio duce

V. R. S.

Latino: Vade Retro satana

Italiano: Allontanati satana!

N. S. M. V.

Latino: Non Suade Mihi Vana

Italiano: Non mi persuaderai di cose vane

S. M. Q. L.

Latino: Sunt Mala Quae Libas

Italiano: Ciò che mi offri è cattivo

I. V. B.

Latino: Ipsa Venena Bibas

Italiano: Bevi tu stesso i tuoi veleni

ESORCISMO DI S. BENDETTO

In nomine Patris et Filii et Spiritui Sancto + Croce del Santo Padre Benedetto. Croce Santa sii la mia Luce e non sia mai il dragone mio duce. Va indietro satana! Non mi persuaderai di cose vane. Sono mali le cose che mi offri, bevi tu stesso il tuo veleno. Nel Nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo +. Amen.

PREGHIERA A S. MICHELE ARCANGELO

Gloriosissimo Principe delle Celesti Milizie, Arcangelo San Michele, difendici nella battaglia contro le potenze delle tenebre e la loro spirituale malizia.

Vieni in aiuto degli uomini creati da Dio a sua immagine e somiglianza e riscattati a gran prezzo dalla tirannia del demonio. Tu sei venerato dalla Chiesa quale suo custode e patrono ed a te il Signore ha affidato le anime che un giorno occuperanno le sedi celesti. Prega, dunque, il Dio della Pace a tenere schiacciato Satana sotto i nostri piedi, affinché non possa continuare a tenere schiavi gli uomini e danneggiare la Chiesa. Presenta all'Altissimo con le tue le nostre preghiere, perchè discendano presto su di noi le Sue divine misericordie e tu possa incatenare il dragone, il serpente antico, Satana, ed incatenato ricacciarlo negli abissi, donde non possa più sedurre le anime. Amen.

PNG ESORCISTI PIÙ FAMOSI NEL SACTUM IMPERUM

FRATE RICCARDO ASCONE

Storia: nasce a Roma nel 1894. A 17 anni entra in un convento domenicano e si dedica soprattutto allo studio di teologia, angelologia e demonologia. Si laurea nel 1921 con il massimo dei voti presentando una tesi sul angeliologia di S. Tommaso d'Aquino e con i successivi studi diventa uno dei maggiori esperti di demonologia ed angeliologia italiani.

Nel 1935 entra a far parte degli esorcisti.

Il 3 novembre 1943, mentre si trovava ad Imola, un gruppo di uomini armati irrompe in Chiesa rubando, sparando suoi presenti e rubando tutti gli oggetti d'oro ed argento. Riccardo viene colpito di striscio alla testa e dato per morto, rimane incosciente per circa 2 ore ed al risveglio si trova in ospedale. Nelle settimane successive si rende conto di poter leggere nel pensiero delle persone che gli stanno intorno e di poter prevedere alcuni fatti riguardanti persone o luoghi. Spaventato, si sottopone ad una inchiesta di colleghi esorcisti: non ci sono casi di possessione, tuttavia la cosa rimane inspiegabile.

Ora è rettore dell'università Vaticana a Roma, si occupa della formazione spirituale e culturale degli esorcisti e di individuare quelle persone dotate di poteri simili ai suoi.

Carattere: è una persona a cui piace molto la solitudine, che si trova più a suo agio davanti ad un libro che fra le persone. Tuttavia non si tira indietro quando deve praticare un esorcismo, aiutare la famiglia di un indemoniato o difendersi dai frequenti giochi politici degli inquisitori.

Ama conversare con le persone che hanno una cultura abbastanza elevata oppure che hanno avvenimenti interessanti da raccontare. Ogni sabato organizza fra studenti ed amici delle riunioni di lettura e studio di

testi teologici, romanzi od altri libri che suscitano in lui abbastanza curiosità.

Aspetto: un anziano di bassa statura ma corporatura media, con corti capelli bianchi e pizzetto ben curato. Ha gli occhi neri e degli occhiali da presbite. Ha una fasciatura di bende nere che copre interamente il braccio destro, essa non viene mai tolta.

Tarocco dominante: La Papessa.

Poteri: la sua profondissima conoscenza dell'occulto ed un colpo alla testa hanno fatto nascere in Frate Ascone alcuni poteri, uno dei quali particolarmente sviluppato: riesce a leggere nel pensiero di chi si trova ad almeno 10 metri di distanza, inoltre ha sviluppato il potere della precognizione fino a poter individuare doni e poteri nelle persone che si trovano ad almeno 20 metri di distanza.

Particolarità: il braccio destro è interamente fasciato da bende nere perché è stato ustionato quando ha affrontato e sconfitto una "Legione" di 9 demoni. Durante il duello spirituale si dice che sia apparso in suo soccorso addirittura S. Giorgio. Proprio per questa lesione che ha fiaccato lo spirito ed il corpo, è andato in pensione prima dei 65 anni. È uno dei Sapiienti della Sacra Congregazione degli Esorcisti.

FRATE LUCA TARSI

Storia: nasce nel 1910, secondogenito di una famiglia borghese toscana; fin da giovane si contraddistingue per i numerosi tic nervosi e le manie che lo caratterizzano e che lo fanno estraniare dagli altri ragazzi.

Entrato nell'ordine domenicano a 23 anni, si laurea all'università S. Marco di Firenze nel 1939 ma poi cade in un periodo di profonda depressione da cui riesce a riprendersi improvvisamente solo 2 anni dopo. Inizia a studiare per diventare esorcista e lo diventa nell'Aprile 1944. Il disastroso fallimento del suo primo esorcismo ed il Giorno del Giudizio fanno sì che egli impazzisca completamente, non è comunque una pazzia violenta e pericolosa...

Dopo averlo sottoposto a ripetuti esami psichiatrici, viene destituito dalla carica di Esorcista ed internato all'Ospedale di Santa Maria Nuova.

Di lui sanno solo il rettore dell'Ospedale, 2 psicologi, 1 psichiatra, Frate Riccardo Ascone ed il Papa.

Carattere: è un pazzo con personalità multiple. A volte parla e borbotta coinvolgendo le sue varie identità e chi lo va a trovare in discussioni di vario genere. E' terrorizzato dai Morti e solo sentirne parlare lo fa urlare di terrore.

Aspetto: Luca Tarsi ha 44 anni ma ne dimostra almeno 70. È pelato ha gli occhi verdi, è molto magro ed ha una carnagione pallida. E' alto 170 cm e pesa 50 kg.

Tarocco dominante: Il Matto.

Particolarità: attualmente impersona 4 personaggi: c'è il nobile Giacomo Rolfi, il cavaliere medievale Adalberto Cratoni della Torre, il carabiniere Massimo Silva ed infine Rocco Lazzi che in realtà è l'astuto ladro Zampa.

In realtà, il demone che aveva tentato di scacciare durante il suo primo esorcismo, lo sta tormentando continuamente da 10 anni e l'ha fatto diventare pazzo.

Nonostante la pazzia ed i tormenti, la volontà di Tarsi era abbastanza forte ma ultimamente il demone è riuscito a fare breccia nell'anima di Tarsi ed ora si fa spacciare per la quarta personalità: il ladro Zampa. La coscienza di Luca invece è rappresentata dal carabiniere che cerca di prendere ed uccidere il ladro: in questo modo il demone sarebbe scacciato.

Se vincesses Zampa, allora il demone avrebbe il dominio completo del frate.

I progetti a lungo termine di questo spirito prevedono di far passare per guarito la sua vittima, farlo rientrare fra gli esorcisti ed agire per distruggere l'ordine dall'interno.

FRATE SALVATORE GORGI

Storia: nasce nel 1884 in uno dei quartieri malfamati di Palermo. Molti dei suoi amici muoiono in faide fra delinquenti e quando la sua fidanzata rimane vittima di uno scontro, decide che deve fare qualcosa per cambiare la mentalità dei giovani. Si fa sacerdote a 30 anni ed inizia a organizzare doposcuola e giochi per togliere i ragazzi dalla strada.

La cosa funziona e dopo qualche settimana molti ragazzi vengono recuperati oppure si pentono. Quello che risente di più della situazione è il boss Luciano Vitolo che controlla quel quartiere: la mancanza di nuove reclute fa fallire molti progetti e molti uomini d'onore, tra cui i 2 figli, vengono incarcerati e condannati dai Carabinieri.

Dopo alcuni atti intimidatori, gli mandano due killer e don Salvatore è costretto a fuggire verso Roma e nascondersi in un convento domenicano dove prende i voti. Si laurea dopo sei anni ed infine entra a far parte degli Esorcisti a 45 anni.

Dal 1929 al 1950 compie diversi esorcismi poi, dopo la fondazione della Sacra Congregazione degli Esorcisti, si dedica alla ricerca di testi proibiti, occultisti e satanisti. Partecipa per esempio alle indagini per scoprire le basi dei Filii Luciferi.

Carattere: ha un forte senso di giustizia, per questo è fortemente contrario al comportamento di quegli

inquisitori che approfittano del loro potere per soggiogare la popolazione e praticare condanne sommarie. Attualmente sta raccogliendo segretamente documenti contro Fra Ruina che presenterà al Papa per istituire un processo.

Aspetto: Salvatore è alto un metro e 80 centimetri per 112 kg. Ha i capelli neri, gli occhi neri e la carnagione scura tipica della gente del Sud Italia.

Tarocco dominante: La Giustizia.

Particolarità: . È uno dei Sapiienti della Sacra Congregazione degli Esorcisti.

FRATE DUNCAN

"BLACK WOLF" LOWE

Storia: Nasce nel 1904 a New York. A 22 anni entra nel corpo dei rangers dove si guadagna i gradi di capitano nei "giochi di guerra" del 1935. Durante la seconda guerra mondiale guida una squadra di rangers americani che consegue diversi successi ma nell'Agosto del 1943 alcuni fascisti sorprendono i soldati e li attaccano. Duncan è costretto a fuggire e rifugiarsi in una chiesa domenicana e diventa frate. Affascinato dagli studi di storia medievale, si laurea nel 1948 in Storia Medievale portando una tesi sul il demonio e compie riti occulti.

Aspetto: ha gli occhi verdi ed i capelli neri, è alto 172 cm. e la corporatura media.

Tarocco dominante: L'imperatrice.

Particolarità: Duncan è un meticcio Apache. È molto amico dei Templari, entrambi si rispettano ed aiutano a vicenda. Poco tempo fa ha scoperto una setta di 50 occultisti capitanati da un ex soldato americano proveniente da Haiti e ne ha fatti condannare i gerarchi con l'aiuto di un drappello di templari. È riuscito a salvare dagli Inquisitori alcuni innocenti che erano entrati in quel culto solo per paura e soldi. Fra i tanti libri, ne ha trovato uno che tratta il voodoo, classificato subito come "livello 1 - massima importanza" visti i rituali sul risveglio e controllo dei morti.

LICANTROPIA

by Jhonny Blade

La Licantropia in Sine Requite

La maledizione della licantropia ha avuto inizio durante la "guerra gallica" di Cesare, quando un centurione romano, dopo che la sua centuria aveva fatto prigioniera un'intera tribù di galli, decise di passarli tutti per le armi. Proprio mentre i legionari romani (in una notte di luna piena) stavano per massacrare gli oltre 200 prigionieri (donne e bambini compresi) comparve un uomo: un Druido della tribù che era scampato alla cattura, che ordinò ai romani di liberare i galli, se non volevano incorrere nella sua ira funesta e nei suoi poteri.

Il centurione (Tale Mario Iulio Curiato) gli rise in faccia e prima massacrò tutti i galli, poi uccise lo stesso Druido piantandogli il suo pilum nello stomaco. Il Druido, morente, maledì Mario e tutta la sua centuria a una sorte terribile: dal momento che i romani si erano dimostrati più simili a bestie che a uomini, tali sarebbero diventati al sorgere della luna piena, e così tutti i loro discendenti e tutti coloro che vengano morsi da uno di loro ma non uccisi. La neonata centuria si distinse, dunque, fin da subito nella guerra gallica al servizio di Cesare, ma la loro maledizione impose un pesante dazio sulla sanità mentale dei legionari.

STATISTICHE DI GIOCO

Tutti i licantropi hanno l'abilità "Self Control" come i Morti intelligenti: indipendentemente dalla forma in cui si trova in quel momento un licantropo offeso gravemente (o semplicemente incavolato per un qualche motivo) deve tirare su Volontà + Self Control oppure cadere in uno stato di ira sanguinaria e attaccare la fonte della sua arrabbiatura, indipendentemente dalle conseguenze (per questo molti sono stati abbattuti come cani rabbiosi prima ancora che potessero cambiare forma).

Inoltre tutti i licantropi hanno accesso all'abilità "Maledizione della Belva" (Volontà) grazie alla quale possono trasformarsi, come vi potrete immaginare (e con una penalità di -2), in lupi particolarmente grossi e pericolosi (forza fisica e coordinazione 8 invece che 6) oppure (con penalità di -4) in ibridi. Un ibrido è in sostanza un uomo lupo: il personaggio mantiene la capacità di camminare su 2 gambe e di usare oggetti, ma guadagna la capacità di portare attacchi con artigliate o morsi (danno +1), oltre che +3 alla Forza fisica, +3 alla Coordinazione, +3 ai Riflessi ma -3 all'Equilibrio Mentale. La trasformazione dura al massimo un numero di ore pari al punteggio di Forza fisica del Pg (in forma umana) al giorno. Un personaggio sotto forma di lupo o ibrido deve fare un tiro di Volontà + Self Control ogni 3 turni o cedere ai suoi più bassi istinti bestiali abbandonando la propria umanità: se questo succede la mente del Pg regredisce fino a livelli animali per 30 minuti (potrebbe persino attaccare e uccidere i suoi amici, per poi magari sbranarli e risvegliarsi col volto coperto dal loro sangue). La trasformazione è automatica tutte le notti di luna piena nelle quali il Pg si trasforma che lo voglia o no, e in quell'occasione dura tutta la notte. Si ha inoltre un'ulteriore penalità di -3 a tutti i tiri per la trasformazione effettuati di giorno. La trasformazione richiede un intero turno per essere ultimata.

Infine un licantropo in ogni sua forma ha diritto all'abilità "Senso del predatore" (Intuito) che gli consente, col fiuto o altri, simili mezzi, di percepire chiunque sia attorno a lui, anche se nascosto o riparato. Addirittura, alcuni licantropi sono in grado di capire se nella stanza accanto a quella in cui si trovano c'è qualcuno semplicemente appoggiando le orecchie al muro.

Vista la natura magica dei licantropi, tutti loro ottengono un +1 ad Affinità Occulta.

Un licantropo Morto perde tutti i suoi poteri licantropici, anche se rinasce spesso come un Morto intelligente.

Modificatori per la Licantropia

| | |
|---------------|---|
| Forma Umana | Ab. "Self-control" (Vol) Ab. "Maledizione della Belva" (Vol) Ab. "Senso del Predatore" (Int) Car. "Affinità Occulta" +1 |
| Forma Animale | Come un comune Lupo con: Forza fisica = 8 Coordinazione = 8 |
| Forma Ibrida | Attacco: Artiglio (Taglio +1) Attacco: Morso (Morso +1) Car. "Forza fisica" +3 Car. "Coordinazione" +3 Car. "Riflessi" +3 Car. "Equilibrio Mentale" -3 |

Sam Foe - Cacciatore di Morti

al seguito dell'Inquisitore Filippo Esperii Profilo: Frà Filippo Esperii, Frate Inquisitore, collabora da sempre col Cacciatore di Morti Sam Foe, un ex soldato americano rimasto in Italia. Foe, una sera, obbedendo agli ordini dell'Inquisitore, uscì dall'accampamento (eretto al limitare di un bosco) da solo per esplorare i dintorni: trovò animali sbranati e divorati e, facendo appello a quel poco che aveva imparato sui Morti, pensò di trovarsi di fronte a un Ferox; subito imbracciò lo shotgun allo scopo di ucciderlo appena lo avesse visto e, qualche tempo dopo, la creatura si manifestò, ma non era un ferox, era una sorta di ibrido tra un uomo e un lupo: un licanthropo!

La bestia gli saltò addosso, sbavante, e lo morse ad un braccio. Foe, per tutta risposta, gli sparò in pieno stomaco col suo fucile, tagliando a metà la creatura. Tornato all'accampamento, Foe si fece curare e raccontò tutto a Frate Esperii.

Esperii, che di queste cose se ne intendeva, capì che il suo amico e collaboratore aveva contratto la licantropia; un qualunque Inquisitore avrebbe preso Foe per bruciarlo sul rogo, ma Esperii era di mente eccezionalmente aperta, e i servigi di Foe gli erano sempre stati utili.

Esperii e Foe non hanno, quindi, concluso la propria collaborazione ed entrambi continuano a girare l'Italia per estirpare l'eresia e la piaga del risveglio in ogni loro forma. Foe evita di usare le proprie abilità in pubblico (giustamente) e Esperii gli copre le spalle e lo protegge dalle attenzioni di altri Inquisitori dalla mente più chiusa.

Foe è, in fondo, buono: distrugge i Morti e gli eretici unicamente per il bene della popolazione italiana, anche se si rende conto di dover pur mangiare: tende a farsi pagare meno degli altri cacciatori, sebbene le sue abilità siano superiori a quelle della maggior parte dei suoi concorrenti. E' l'archetipo del ragazzotto di campagna che si vede nei film di guerra americani.

Tarocco Dominante: La Forza

ARS ARCANI

by Alexbynight

Ars Arcani

Normalmente un essere umano non possiede molto facilmente dei doni psichici, tuttavia, occasionalmente può capitare che in alcuni soggetti la natura abbia voluto dare un tocco in più, potrebbero essere dei fortunati come potrebbero essere solo un esperimento mal riuscito, aberrazioni della natura stessa destinati ad un fine terribile e prematura.

Naturalmente il P.G. nell'atto di giocare tale dono dovrà tenere conto che in un mondo in cui i Morti risorgono senza motivo, dove si vive in città bunker, dove fuori da queste città solo il più forte e il più fortunato riesce a sopravvivere, dove l'assurdo è compagno della vita di ogni uomo, tutto ciò che non rientra nei canoni normali viene visto come qualcosa di sbagliato, di pericoloso e dalle menti più intelligenti solo come una nuova fonte di studio e sperimentazioni.

Casi in cui un Personaggio potrà possedere delle doti psichiche

Un P.G. sarà in grado di possedere e sviluppare dei doni psichici solo nel caso in cui il suo valore di Affinità Occulta sia almeno pari a nove.

Con nove il P.G. possiede solo una debole dote sensitiva, non sempre perfettamente controllabile.

Quando vorrà farne uso dovrà fare un check su Affinità Occulta dimezzata.

Con punteggio pari a dieci il P.G. possiede una dote forte e ben definita (check su Affinità Occulta pura), oppure due doti inferiori, ovvero deboli e non ben definite (check su Affinità Occulta dimezzata).

DONI AVANZATI

Nel caso in cui un P.G. superi il punteggio di dieci in un dono, si presumerà che avrà acquisito una tale padronanza delle sue facoltà da poterle incanalare e controllare fino allo sviluppo di veri e propri poteri collegati ai precedenti. Il P.G. farà un check su Affinità Occulta al momento del superamento del punteggio di dieci nel dono, se il check avrà esito positivo allora il P.G. avrà accesso al potere avanzato collegato al suo dono, il suo uso avverrà secondo le regole che gestiscono i doni.

Se il P.G. avrà due doni minori, dovrà dividere il suo punteggio di Affinità Occulta fra i doni a sua discrezione. In tal caso i due doni minori dovranno essere considerati come due Caratteristiche distinte e come tali si comporteranno, anche se sempre dipendenti dalla loro Caratteristica madre Affinità Occulta in caso di check. Infatti il P.G. per poter utilizzare uno dei due doni/caratteristica, dovrà comunque effettuare il check sempre sul punteggio complessivo di Affinità Occulta. (es. Marco decide di impersonare uno studioso di occultismo, e come tale fa in modo di avere una Affinità Occulta pari a dieci e decide di possedere due doni minori.

Assegna tre punti a telecinesi e sette punti a telepatia. A questo punto telepatia e telecinesi si comporteranno come se fossero due Caratteristiche indipendenti, ma solo ai fini dell'avanzamento, infatti Marco se vorrà usare il dono minore di telepatia o telecinesi non dovrà fare il check sui loro punti, tre o sette, ma sempre sul punteggio complessivo di Affinità Occulta cioè dieci).

Se nel corso delle avventure il P.G. riceverà dei Punti Avanzamento, potrà usarli per far aumentare singolarmente e in modo indipendente i singoli doni/caratteristica che ha scelto. Quando una delle due Caratteristiche supererà il valore di dieci, allora il P.G. potrà fare il check per accedere al dono avanzato correlato al singolo dono/caratteristica che ha superato il valore di dieci.

(es. Marco nel corso dell'avventura riesce ad ottenere tanti punti avanzamento sufficienti da aumentare il dono/caratteristica telepatia portandolo a undici. Avrà diritto ad effettuare il check per potere avere il dono maggiore correlato a telepatia e solo a quella, poiché è la sola ad avere superato il valore di dieci essendo ora undici, ma dovrà aspettare ancora per telecinesi essendo questa rimasta al valore di tre).

Effettuare il Check per il Dono avanzato

Nel caso in cui il dono sia uno solo, allora il check per passare al dono avanzato si effettua quando è Affinità Occulta a passare ad 11 poiché, appunto, il dono e l'Affinità si equivalgono.

Nel caso in cui invece i doni siano due, il check si fa quando è uno dei due doni a passare a 11.

Il check si farà sempre sull'Affinità Occulta dimezzata, a prescindere che i doni siano due o uno.

DETERMINAZIONE DEL DONO

Il dono non è a discrezione né del Cartomante né del Giocatore. Così come è la natura bizzarra a decidere il tipo di dono così la scelta del dono sarà affidata al caso: il P.G. estrarrà un arcano minore, visto il valore numerico della carta il P.G. possederà il dono corrispondente, secondo la seguente tabella (l'Asso varrà come uno, Jack, Re e Regina andranno tolti dal mazzo).

- 1) Lettura ed oscurazione del pensiero
- 2) Percepire e comunicare con le presenze
- 3) Psicometria
- 4) Telecinesi
- 5) Controllo delle funzioni vitali
- 6) Sdoppiamento extracorporeo
- 7) Telepatia
- 8) Sesto senso
- 9) Dominio della mente
- 10) Precognizione

Utilizzo del dono

Nel caso di un dono minore il check andrà fatto sull’Affinità Occulta dimezzata, nel caso di un dono maggiore sull’Affinità Occulta pura.

Se il check ha esito positivo allora il P.G. dovrà estrarre un Arcano Maggiore dal mazzo che sarà soggetto a interpretazione da parte del Cartomante, per vedere se il suo tentativo soprannaturale è andato a buon fine. Solo nel caso in cui escano gli Arcani Maggiori “La Morte” e “Il Matto” allora ci saranno degli avvenimenti ben specifici.

Il Matto: il P.G. dovrà fare un check su Equilibrio Mentale: se riesce il P.G. avrà una piccola crisi isterica (risata convulsa, pianto senza motivo, piccolo attacco di panico) e perderà il round dell’azione. Se invece il P.G. fallisce il tiro dovrà estrarre un altro Arcano Maggiore per vedere il tipo di danno psichico che ha subito (momentaneo o permanente a seconda del tarocco estratto). Il Cartomante potrà decidere pure l’insorgenza di una determinata fobia; in tal caso è meglio tenerne segreta la tipologia, in modo che il P.G. possa scoprirlo nel corso della sua avventura (se per esempio subisce l’insorgenza di un aracnofobia, perché per ipotesi l’ombra creata da una statua gli sembrava un enorme ragno, questa non si manifesterà subito, ma solo quando avrà occasione di incontrare dei ragni o altri insetti pelosi).

La Morte: il P.G. dovrà fare un check su Forza fisica, se il check riesce allora il P.G. perderà i sensi per un numero di round corrispondente al valore dimezzato di un arcano minore (Asso non sviene ma perde comunque il round perché rintronato, potrà solo allontanarsi da un’eventuale scena di combattimento, Jack rimarrà svenuto fino a quando qualcuno non lo risveglierà, Re e Regina valgono come 10). Se invece il check non ha esito positivo, il P.G. oltre a subire gli effetti di cui sopra, dovrà estrarre un altro Arcano Maggiore che andrà interpretato per vedere il tipo di danno fisico che il suo cervello subirà, (episodi di amnesie, dislessia, balbuzie, tic nervoso ecc...). Nel caso in cui come Arcano Maggiore il P.G. estragga di nuovo La Morte allora il cervello avrà subito un ictus con conseguente morte del P.G. (tiro di Distanza dalla Morte).

L’uso prolungato dei doni o dei poteri farà comunque insorgere nel P.G. una certa spossatezza fisica a discrezione del Cartomante.

Descrizione dei doni

- 1) Lettura ed oscurazione del pensiero
- 2) Percepire e comunicare con le presenze
- 3) Psicometria
- 4) Telecinesi
- 5) Controllo delle funzioni vitali
- 6) Sdoppiamento extracorporeo
- 7) Telepatia
- 8) Sesto senso
- 9) Dominio della mente
- 10) Precognizione

Lettura ed oscurazione del pensiero

In molti si sono cimentati nel tentativo di poter leggere nelle menti degli esseri umani, addirittura sono esistite delle vere e proprie scuole di pensiero che indirizzavano gli adepti tramite l’insegnamento di certe pratiche orientali a percepire o ad avere una particolare empatia verso le persone. Ma nonostante tutti gli sforzi si è sempre stati lontani dal poter effettivamente comprendere il pensiero di una persona, poiché vorrebbe dire entrare quasi in simbiosi con il cervello della persona in questione.

Sono stati fatti pure molti esperimenti di tipo medico, specie da parte dei medici del IV Reich per poter leggere il pensiero umano, naturalmente la scusa ufficiale era quella di poter prevenire eventuali malefatte e intenzioni dei nemici del regime, in effetti oltre a questi scopi, l’intenzione principale era quella di

assoggettare ancor di più la popolazione e poter smascherare più facilmente eventuali elementi sovversivi, ma gli esperimenti hanno avuto come risultato solo un inutile spreco di cavie umane, che avrebbero potuto essere dedicate a scopi più "nobili".

In verità pare che solo determinati soggetti siano in grado di percepire effettivamente il pensiero altrui, e la ragione è ancora sconosciuta spesso pure agli stessi fautori di questo grandioso dono. Raramente chi possiede tale capacità fa sfoggio delle sue doti... potrebbe diventare lui stesso vittima di esperimenti terribili in nome della scienza, o addirittura essere sospettato di stregoneria ed eresia e finire sul rogo come peccatore.

Tuttavia... ci sono... e potrebbero essere ovunque, magari potrebbero leggersi il pensiero proprio in questo momento e sapere già tutto quello che vuoi fare.

Il P.G. dovrà stabilire un contatto visivo con la vittima ed effettuare solo dopo il check.

La vittima del tentativo potrà fare un tiro su Volontà per cercare di schermare i propri pensieri, in caso di esito positivo il P.G. semplicemente non riuscirà a leggerne il pensiero, ma la vittima sarà stordita per tutto il round.

Percepire e comunicare con le presenze

Se siano dicerie o verità nessuno lo sa, sta di fatto che alcuni le sentono e sono pronti a giocare il tutto per tutto che loro ci sono e vivono in mezzo a noi. La maggior parte di loro preferisce non interferire con i viventi, ma certe volte diventa inevitabile, poiché la loro presenza nel nostro mondo è spesso legata ad eventi tragici e crudeli che li hanno lasciati in un limbo senza via di uscita.

Il P.G., avendo questo dono, riesce a percepire la presenza di spiriti, fantasmi e altre strane presenze in una stanza o costruzione o comunque nel caso di spazi aperti non oltre i 50 m. di raggio dal punto in cui si trova. C'è da ribadire che le presenze spesso sono restie a comunicare con i viventi e certune possono essere capricciose e addirittura divertirsi a fuorviare l'eventuale interlocutore.

Una volta che il P.G. è riuscito a percepire la presenza di qualcosa se vuole avere un contatto deve fare un tiro sulla sua Affinità Occulta per ogni round di interazione con la presenza, per vedere se riesce a mantenere il contatto mentale (il P.G. potrà fare una domanda a round).

Il Cartomante che impersonerà la presenza, per ogni round in cui il P.G. cerca di mantenere l'interazione, estrarrà in modo coperto un Arcano Maggiore e di volta in volta lo interpreterà per vedere il modo di relazionarsi della presenza (se è sospettosa, se è bendisposta, se non tollera la presenza dell'uomo ecc...). Nel caso in cui durante l'interazione il Cartomante estraiga Il Matto, la presenza si sentirà disturbata dal P.G. e abbandonerà immediatamente il contatto con lo stesso, il P.G. dovrà effettuare un check su Forza fisica pura, se riuscirà avrà solo perso il contatto, se non riuscirà il P.G. si sentirà frastornato per lo sforzo mentale e perderà il round successivo per cercare di riprendersi.

Psicometria

Alcune scienze hanno formulato la teoria che ogni corpo, vivente o non vivente, emani dell'energia, una sorta di aurea, creata dagli eventi che ha vissuto. Si dice pure che lo svolgersi degli eventi stessi dia origine ad una sorta di energia che in qualche modo rimane intrappolata nella zona in cui l'evento ha avuto origine. Un'altra teoria dice che in verità non sono gli oggetti ad emanare energia, ma è la mente umana che, svolgendo delle azioni psichiche in un luogo o con degli oggetti, impregni gli stessi della sua stessa energia lasciando in questo modo una sorta di firma psichica. Questa teoria potrebbe essere convalidata dal fatto che spesso gli psicometrici riescono pure a percepire, seppur in modo confuso, le sembianze dell'ultimo essere vivente che ha utilizzato l'oggetto o che è stato in un determinato luogo.

Per alcuni soggetti queste non sono solo teorie, ma reali capacità, essi sono in grado di percepire tale energia e di ricostruire tramite la sua percezione gli eventi vissuti da un determinato luogo o oggetto. Il P.G. per percepire l'energia di un oggetto dovrà per forza toccarlo, durante l'attività cerebrale tutto il suo corpo produrrà un forte incremento della temperatura, al punto che le sue mani sarebbero in grado di bruciare un foglio di carta, bruciacchiare un pezzetto di legno o rendere rovente un oggetto metallico in due round.

Nel caso in cui il P.G. voglia usare il suo dono in uno spazio aperto, dovrà fare ad ogni round un check sulla sua volontà pura per resistere all'influenza di altre energie esterne. Nel caso, in cui fallisca il check, allora il P.G. perderà il contatto psicometrico.

Telecinesi

E' sicuramente uno dei misteri che più ha affascinato l'uomo e sul quale più ha studiato per capirne il funzionamento. Alcuni soggetti sono in grado di poter muovere a distanza e con la sola forza del pensiero oggetti ed esseri viventi più o meno grandi. Ipotesi dicono che tale capacità sia dovuta alla possibilità da parte del soggetto di plasmare le energie naturali nelle quali noi nuotiamo dandogli una nuova consistenza e forza ed usandole come dei sostegni che gli consentono di muovere gli oggetti.

Il P.G. potrà eseguire senza problemi semplici movimenti e sollevare piccoli oggetti, ma per prove più

impegnative (piegare la canna di un fucile, sollevare un panzer, smontare un congegno esplosivo) dovrà fare un ulteriore check sulla sua Affinità Occulta dimezzata a fine azione però dovrà fare un ulteriore check su Forza fisica, se fallirà il P.G. sarà particolarmente spossato per la prova appena sostenuta e rimarrà frastornato (potrà solo allontanarsi lentamente da una zona o schivare o simili con un malus di uno) per un numero di round pari al valore dimezzato di una arcano minore.

Controllo delle funzioni vitali

Molte discipline orientali insegnano a controllare le proprie funzioni vitali, alcuni soggetti dopo anni ed anni di studio riescono addirittura a bloccare per alcuni istanti il battito cardiaco.

Ma alcuni soggetti riescono a fare tutto questo grazie ad una dote innata, e per sorta di qualche strana ragione riescono a poter dominare le funzioni vitali altrui seppur per un lasso di tempo breve. Nessuna ipotesi è stata fatta per spiegare questo genere di dono, e tuttora chi possiede questa innata dote è oggetto di studio e sperimentazioni... quando si riesce a convincerlo o a catturarlo.

Il P.G. potrà controllare le proprie funzioni vitali per un periodo di tempo illimitato, naturalmente contando i limiti fisiologici del corpo umano (non potrà mai stare senza respirare per un'ora così come non potrà smettere di far battere il cuore per più di 2 minuti ecc...). Per controllare le funzioni vitali di un altro essere vivente dovrà perdere un intero round a concentrarsi sulla vittima e non dovrà avere distrazioni, dopodiché effettuerà un tiro su Affinità Occulta: in caso di successo riuscirà nel controllo altrui per un massimo di 2 round. Per ogni round in più dovrà fare un check su Affinità Occulta (un tiro ogni round) con un malus crescente di 1 (Es.: dopo 2 round il P.G. decide di tentare di continuare il controllo delle funzioni vitali di un altro soggetto, farà un tiro su Aff. Occ. Con un malus di uno, per il terzo round con un malus di 2, per il quarto di 3 e così via). Se il P.G. andrà oltre il terzo round come controllo funzioni vitali altrui, allora dovrà fare un check su forza fisica dimezzata alla fine della concentrazione per vedere se rimarrà frastornato per un round (in caso di frastornamento segue gli stessi malus di telecinesi)

Sdoppiamento extracorporeo

Rarissimi sono gli eventi di sdoppiamento di cui altri uomini sono stati testimoni.

Nonostante tutto alcuni soggetti riescono tramite concentrazione a far parte del mondo delle presenze, a separare lo spirito dal corpo e riuscire a comportarsi come un "fantasma". Tuttavia la cosa non è priva di rischi, poiché se il corpo venisse distrutto mentre è privo della sua anima, lo spirito del soggetto rimarrebbe per sempre intrappolato in un limbo dal quale non sarà più possibile fare ritorno. Inoltre se lo spirito del soggetto dovesse incontrare altre presenze queste ultime potrebbero reagire in modo aggressivo nei suoi confronti sentendolo come un'aberrazione della loro natura.

Il P.G. una volta riuscito nel check iniziale potrà rimanere fuori dal suo corpo per un massimo di 5 round, poi il richiamo alla vita sarà troppo forte per essere ignorato. Se durante l'azione il corpo del soggetto viene distrutto, privato della vita, lo spirito rimarrà intrappolato nello stesso limbo dove si trovano le presenze dal quale non potrà fare più ritorno. Se invece ci fossero altre presenze, il P.G. dovrà estrarre un Arcano Maggiore per vedere che tipo di reazione avrà l'altra presenza nei confronti del soggetto, questa fase è lasciata alla fantasia del Cartomante.

Telepatia

Alcuni studiosi sostengono che tutte le menti umane siano collegate tra di loro da dei ponti psichici, e che basti saper imboccare quello giusto per potersi mettere in collegamento con la mente di un'altra persona. In effetti la cosa potrebbe essere plausibile, quante volte a noi stessi è capitato di capire un complesso concetto solo tramite lo sguardo di una persona senza neppure dire una parola per esprimere quel concetto stesso. Questa in teoria secondo quegli stessi studiosi potrebbe essere una forma primitiva di telepatia. Alcuni soggetti hanno imparato a sfruttare fino in fondo tale capacità e sono in grado di poter mandare dei messaggi o fare dei complessi discorsi, o semplicemente far comprendere un concetto direttamente nella mente di un soggetto scavalcando così tutte le normali forme di comunicazione.

Il P.G. se effettua il check iniziale con successo sarà in grado di poter mandare un messaggio direttamente nella mente di una persona. Se la persona si trova però all'esterno del campo visivo il P.G. dovrà fare un ulteriore check su Volontà dimezzata per poter avere un collegamento mentale con la persona prescelta, check che dovrà ripetere per ogni round di collegamento mentale che il P.G. vorrà sostenere.

Sesto senso

Tutti noi abbiamo avuto la sensazione che certe volte qualcosa, come un altro senso ci avvisasse o ci rendesse partecipi di alcuni accadimenti che si verificavano o si sarebbero verificati di lì a poco, spesso riguardanti la nostra incolumità.

Il P.G. con questo dono possiede la capacità di avvertire gli eventi, specie quelli pericolosi, prima che questi si verifichino, ma non riesce a percepire né in cosa consista l'evento né da dove verrà o dove si trova.

Il P.G. una volta effettuato il check potrà percepire se accadrà qualcosa da lì a poco, se fa un altro check in Affinità Occulta pura potrà capire se l'evento sarà pericoloso per lui e i suoi compagni o sarà di altra natura.

Dominio della mente

Alcuni lo chiamano ipnosi, altri mesmerismo. Altri ancora credono che sia solo semplice suggestione, sta di fatto che alcune persone sono in grado di assoggettare la mente di un altro individuo e fargli eseguire un qualsiasi ordine. Non c'è una spiegazione valida per questo fenomeno, così come il suo manifestarsi è davvero raro.

Il P.G., avendo superato il check iniziale, potrà imporsi sulla mente di un essere vivente. La vittima ha comunque in ogni caso diritto ad un tiro su Volontà, se il tiro della vittima riesce allora la dominazione non avrà avuto effetto, ma la vittima si sentirà stordita per 2 round in cui sarà totalmente inerme.

In ogni caso il dominio della mente non potrà essere superiore ai 3 round, per ogni round in più il P.G. dovrà fare un check su Affinità Occulta con un malus di uno crescente. Non si possono impartire ordini mentali autolesionisti (tipo suicidio).

Precognizione

Alcune persone sono in grado di prevedere e sentire gli eventi, ed in alcuni casi di poter descrivere con precisione tramite degli esempi simbolici ciò che potrebbe accadere ad un luogo o persona.

Alcuni dicono sia dovuto al fatto che lo spazio temporale sia ciclico e che si ripeta continuamente applicando solo delle piccole modifiche, e che probabilmente queste persone riescono a cogliere le curve temporali che si ripetono nel tempo.

Il P.G. è in grado effettivamente di predire il futuro di una persona o di un luogo a breve termine. La predizione comunque sarà sempre tramite brevi flashback. (può vedere la persona sulla quale si concentra cadere, oppure vederla legata ad un palo ecc...). Il P.G. potrà cercare di avere una visione più dettagliata, ma dovrà fare un altro check su Aff. Occulta dimezzata, ed alla fine della predizione un altro check su Forza fisica, che se fallito lo renderà stordito per un round.

| DONO INIZIALE | DONO AVANZATO |
|--|---------------------------------|
| Controllo delle funzioni vitali | Pranoterapia |
| Lettura ed oscurazione del pensiero | Resistenza mentale |
| Psicometria | Combustione |
| Telecinesi | Accelerazione temporale |
| Telepatia | Collegamento mentale |
| Sdoppiamento extracorporeo | Levitazione |
| Percepire e comunicare con le presenze | Visioni mentali |
| Dominio della mente | Dominio mentale di massa |
| Precognizione | Individuazione di doni o poteri |
| Sesto senso | Acutizzazione dei sensi |

POTERI AVANZATI

Come detto prima, nel caso in cui un P.G. riesca a superare il valore di 10 in Affinità Occulta, avrà acquisito la quasi completa padronanza nel controllo dei suoi doni mentali.

In tale circostanza, il P.G. dovrà fare un check in Affinità Occulta, se avrà esito positivo, allora avrà la possibilità di scoprire in ruolo (qua entrerà in gioco la fantasia del Cartomante), che i suoi doni hanno subito una sorta di evoluzione, e che questa evoluzione gli consentirà di dare origine ad altri fenomeni sempre correlati al suo dono originario.

PRANOTERAPIA (controllo delle funzioni vitali)

Con questo potere il P.G. avrà la facoltà di poter curare dei piccoli malanni, ferite, avvelenamenti e alleviare le sofferenze.

Il P.G. per poter usare questo dono farà un check su Affinità Occulta, in caso di esito positivo estrarrà un Arcano Maggiore che verrà interpretato per vedere se al P.G. è riuscito l'uso del dono. Nel caso in cui si voglia bloccare grosse emorragie o debellare gli effetti di un veleno molto potente, il P.G. dovrà impiegare almeno tre round e in ogni round dovrà fare un check su Affinità Occulta per vedere se riesce a mantenere la concentrazione. Nel caso di piccole ferite o piccoli avvelenamenti il P.G. non dovrà fare nessun check aggiuntivo e il malanno si considererà risolto in un round.

RESISTENZA MENTALE (lettura ed oscurazione del pensiero)

Il P.G. è in grado di resistere agli effetti di un qualsiasi attacco mentale (lettura ed oscurazione del pensiero, dominazione mentale, telepatia, collegamento mentale, visione, individuazione di doni o poteri). Nel caso in cui l'attaccante abbia un valore di Affinità Occulta maggiore a dieci, il P.G. dovrà fare ad ogni round un check in Affinità Occulta.

Il P.G. può resistere con successo ad un solo attacco mentale ogni dodici ore, se venisse attaccato subito dopo un precedente attacco mentale, il P.G. avrebbe un malus di uno al check in Affinità Occulta crescente in modo proporzionale al numero di attacchi mentali che riceve.

COMBUSTIONE (psicometria)

Con questo potere il P.G. è in grado di portare ad elevate temperature fino alla combustione un qualsiasi oggetto.

Nel caso in cui alla vittima occorra più di due round per avviarsi a combustione (un corpo umano normale si incendia in due round), il P.G. dovrà fare un check in forza fisica ad ogni round per vedere se non subisce lui stesso gli effetti del calore della combustione.

ACCELERAZIONE TEMPORALE (telecinesi)

Il P.G. è in grado di accelerare il processo di invecchiamento delle molecole, siano esse organiche o inorganiche (un copro umano invecchia di cinque anni circa in un round).

Per ogni round in più in cui il pg vorrà usare il dono, dovrà fare un check in affinità occulta con un malus di uno crescente.

L'uso di tale dono costa molta fatica al P.G., per cui alla fine dell'azione dovrà fare un check sulla Forza fisica dimezzata, in caso di successo non succederà nulla, ma non potrà sostenere altri esperimenti psichici, in caso di insuccesso il P.G. perderà i sensi per un round.

LEVITAZIONE (sdoppiamento extracorporeo)

Il P.G. riesce a battere la forza di gravità e a sollevarsi dal terreno per un periodo corrispondente a un round, può usare tale dono anche per annullare gli effetti di una caduta, facendo il check con un malus di uno. Per ogni round in più in cui il P.G. vuole rimanere sollevato dal terreno, dovrà fare un check in Affinità Occulta con un malus di uno crescente al numero di round.

VISIONI MENTALI (percepire e comunicare con le presenze)

Il P.G. è in grado di proiettare direttamente nel cervello di un essere vivente delle visioni, immagini, suoni o voci.

Di volta in volta dovrà decidere cosa far percepire alla vittima. Se voci suoni ecc... Se vorrà proiettare più sensazioni nel cervello della vittima, il check in Affinità Occulta subirà un malus di uno a seconda del numero di proiezioni

DOMINO MENTALE DI MASSA (dominio della mente)

Il P.G. è in grado di dominare la mente di più esseri viventi per un massimo di 5 elementi. Per poter dominare la mente di un elemento in più avrà un malus di uno crescente a seconda del numero di soggetti in più che vuole dominare. Ogni elemento avrà diritto di fare il tiro Volontà per resistere alla dominazione.

INDIVIDUAZIONE DI DONI O POTERI (precognizione)

Il P.G. è in grado di riconoscere in un soggetto la presenza di doni o poteri paranormali, ma non ne capirà il tipo. Tuttavia la vittima se ha un valore di Affinità Occulta pari almeno a dieci capirà che qualcuno o qualcosa sta sondando la sua mente. Il P.G. può avere delle tracce (fantasia del Cartomante) sul tipo di dono o potere posseduto da un soggetto del quale sta sondando la mente facendo un check su Intuito dimezzato.

ACUTIZZAZIONE DEI SENSI (sesto senso)

Il P.G. per un periodo equivalente a due round riesce ad acutizzare oltre il livello normale uno dei suoi sensi. Se vuole acutizzare più sensi assieme subirà un malus di uno crescente a seconda del numero di sensi che vuole acutizzare.

CLA.6) SCHEDE CLASSIC

Una utile collezione di schede, per giocatori e cartomanti.

I file di riferimento sono:

PGdonna_light.pdf

PGuomo_light.pdf

Schede_Avversari_di_Sine_Requie.pdf by Diduz

Statistiche dei moduli biomeccanici.pdf by Diduz

scaricabili dal sito Serpentarium Games

e si riferiscono al Sine Requie Anno XIII.