

Sine Requie



Sanctum Imperium

Venezia

Pax Tibi

Venezia

**Una guida alla città di Venezia per
Sine Requie Anno XIII**

Ideato e realizzato da:
Alessandro Rubbo

Sine Requie Anno XIII creato da:
Matteo Cortini e Leonardo Moretti
Serpentarium Games

Edito in Italia da:
Asterion Press

Logo “Sine Requie Anno XIII”:
Andrea Gualdi e Elia Morettini

Introduzione

Questo volume vuole essere una panoramica sulla città veneta di Venezia (Venetia) e sulla sua situazione nell'anno del Signore 1957, tredici anni dopo quello che è passato alla storia come *il Giorno del Giudizio*.

Tale volume non vuole sostituire nulla di quello che è stato pubblicato nei manuali ufficiali, bensì di integrarlo ed ampliarlo per un'esperienza di gioco sempre maggiore. Per apprezzare tale ambientazione è consigliabile aver letto il manuale base di *Sine Requie Anno XIII*; una lettura dell'espansione dedicata al *Sanctum Imperium* vi aiuterà a comprendere meglio alcuni punti, ma non è essenziale.

Per facilitare la lettura del volume, i riferimenti riportati fra parentesi, relativi a personaggi già esistenti, creati dagli Autori del gioco ufficiale, fanno riferimento al manuale *Sanctum Imperium*.

Contenuto del presente volume

Nel presente volume sarà dato spazio ad alcuni elementi indispensabili per capire la città di Venezia:

- Una parte CRONOLOGICA che fa un riassunto schematico di quanto accaduto a Venezia da prima della Guerra ad oggi, evidenziando gli elementi più importanti;
- Uno sguardo alla CITTÀ per dare un quadro d'insieme del territorio cittadino, dei Sestieri veneziani, della vita tra le calli veneziane e delle zone più interessanti;
- Un'analisi POLITICA con un occhi di riguardo ai giochi di potere, all'amministrazione e alle trame sotterranee che minano l'equilibrio della città;
- Le LEGGENDE e le VOCI che girano per Venezia. Storie di eroismo, racconti sordidi, segreti inconfessabili che circolano di bocca in bocca fra i rifugiati;
- Le PERSONALITÀ, i ritratti delle persone più influenti della città;
- SPUNTI per i Cartomanti che cercano un suggerimento di avventura;

Ci tengo a precisare che questo volume è un'opera di fantasia che vuole solo essere un compendio per il gioco di ruolo Sine Requie Anno XIII. Si basa direttamente sui manuali ufficiali del gioco e più precisamente al manuale Sanctum Imperium. Non vuole in alcun modo sostituire o modificare il contenuto di tali opere ma semplicemente dare uno sguardo particolareggiato alla città di Venezia.

Come specificato nei manuali di Sine Requie, le idee proposte non sono nulla più che pura finzione e non possono essere seriamente prese in considerazione da persone con un minimo barlume d'intelligenza. I temi trattati, dalla rinascita dell'Inquisizione alla fondazione del Quarto Reich, sono frutto della fantasia dei creatori del gioco.

Venezia Anno XIII.....5

Mappa di Venezia - 19578

Venezia Anno XIII

Destinatario Sconosciuto

Ciò che sto per scrivere è spaventoso e parimenti pericoloso.

Cinque anni sono trascorsi da quando i templari hanno mondato Venezia dalle abominevoli creature che la abitavano, eppure ora, dopo tutto questo tempo, la mia mano trema mentre scrivo queste poche righe.

Per farti comprendere la mia inquietudine devo però ritornare a pochi giorni orsono, quando un giovane, di cui non posso riferire il nome, mi ha confidato che la sua anima è perduta e che ha bisogno di ritrovare il sentiero di Cristo salvatore.

Comprenderai la mia incredulità quando questo giovane si è presentato al mio cospetto. I templari e i loro sottoposti risolvono tali questioni internamente, affidandosi alla pia guida dei loro Maestri; ma di fronte alla sua agitazione (ti assicuro che il suo volto era rigato di lacrime e che recava i segni di quelle che erano palesi fustigazioni che sospetto autoinflitte) non me la sono sentita di negargli il conforto che la nostra carica impone sia dato.

Suppongo tu sappia di cosa parlo se cito la "Captivitas Intellecti".

Non posso credere che la mia mano stia vergando queste parole. Ma, Dio mi sia testimone, ho bisogno che tu comprenda e lo prego affinché questo mio scritto non cada in mani sbagliate.

Il ragazzo, è caduto in ginocchio e ha afferrato la mia mano. Se la stringeva al volto con fare così commovente che dovetti fare uno sforzo per liberarla.

Mi ha confidato di aver partecipato ad una missione di bonifica sull'isola di Murano due giorni prima dei fatti che ti sto raccontando. E' un barcaiolo esperto, che sta studiando per diventare templare, e spesso ha contribuito alle missioni dei fratelli nella zona della laguna.

Ebbene, il gruppo era agli ordini di Fratello Arturo Furlan, un adepto divenuto famoso in questi anni per la sua esemplare condotta e per le innumerevoli azioni in tutti i Sestieri di Venezia. Stando alla confessione del ragazzo (a cui io personalmente credo), l'azione stava procedendo bene, il gruppo era riuscito a raggiungere la parte più interna dell'isola lagunare senza particolari difficoltà. Poi è accaduto qualcosa che ha incrinato la fede di questo giovane smarrito.

Il ragazzo racconta di un morto, e Dio mi perdoni per queste mie parole, apparso dinanzi a loro avvolto in un alone etereo, come se fosse circondato da fumo o nebbia, e ha parlato.

Si mio caro amico, ha parlato!

Sai quanto me come questo sia impossibile, eppure avresti dovuto vedere gli occhi del giovane mentre lo raccontava. Ebbene, il morto mi è stato descritto come un frate, indossava un saio francescano vecchio e liso, strappato in più punti. Metà della sua faccia era stata strappata da un morso e l'occhio sinistro sbatteva flaccido sulla guancia sottostante, trattenuto da un piccolo filamento di tessuto nervoso.

Ha agitato il dito verso Fratello Arturo e ha pronunciato queste parole, spero di ricordarle bene:
"Non potrete andarne, giacché voi non sapete chi abita quest'isola. Non potrete abbandonare questo suolo, giacché voi non sapete chi domina questa terra. Arrendetevi, giacché presto i morti si ciberanno delle vostre carni". Detto questo alcuni dei compagni del giovane hanno attaccato, mentre Arturo rimaneva immobile ad osservare il frate.

Prima che loro potessero avere la meglio del morto esso è ... sparito.

Il giovane non ha saputo dire altro, poi è successo l'inferno, sono stati circondati da svariate creature che li hanno aggrediti da ogni lato. Un attacco STUDIATO, COORDINATO e TEMPESTIVO (ha usato queste esatte parole).

Che Dio abbia pietà.

Prima che Fratello Arturo riuscisse a reagire l'intera unità è stata sopraffatta e annientata. Il giovane è riuscito a trascinarsi via dalla lotta insieme a due suoi compagni e a raggiungere l'imbarcazione. Ma non è finita qui.

I morti li hanno inseguiti, ma appena messo piede sulla barca il frate è riapparso da un pendio alla loro destra e i morti si sono fermati, come se fossero in attesa.

Il ragazzo non ha saputo dirmi altro, solo che il suo sonno è popolato di incubi da allora. Mi ha detto di essere stato interrogato anche dal Maestro di Venezia stesso ma ha detto loro di non ricordare cosa fosse accaduto. La paura per quanto aveva visto era troppo grande.

Ho provato a contattare gli altri due sopravvissuti ma non hanno voluto dirmi nemmeno dove si trovassero.

Un morto senziente! Il solo pensare a ciò renderebbe il ragazzo un eretico. Sarebbe messo al rogo. Ma nei suoi occhi io ho visto il timor di Dio, non posso credere che siano menzogne. Credei forse che il Maligno possa aver offuscato la sua mente?

Prego il Signore ogni sera, perché mi dia la forza di comprendere e la tenacia di rifiutare quanto ho udito.

Posso fidarmi solo di te amico mio, perché il peso che grava sul mio cuore è troppo grande per poterlo sopportare da solo.

Sono due giorni che non ho notizie del ragazzo, spero non gli sia successo nulla di male, e spero che possa ritrovare la serenità.

Angelo Giuseppe Roncalli,
Patriarca pro tempore di Venezia

Zone Liberate

