***Progetto***

INTRODUZIONE AL MONDO DI GIOCO

Sine Requie è un gioco di ruolo di ambientazione post-apocalittica in un universo in cui l’esercito americano è stato sconfitto nella seconda guerra mondiale a causa del “risveglio” dei morti durante lo sbarco in Normandia. Da quel giorno, tutti i morti si sarebbero rialzati, affamati di carne viva. Durante gli anni successivi al D-Day, scienziati tedeschi, sovietici e religiosi investigano sulle cause di questo evento.

Nel ’57 ha inizio ogni avventura canonica di Sine Requie, in un mondo dove l’Italia è crollata in un secondo medioevo, sottoposta al comando papale. In Germania il Reich è risorto, dopo la scomparsa in circostanze misteriose di Hitler. L’Unione Sovietica ha raggiunto il fine ultimo del comunismo, creando una società in cui tutti gli uomini possiedono uguali valori (e uguale valore), sotto il comando di “Z.A.R.” un super-computer di cui si conosce solamente quanto tra virgolette.

Ci si potrebbe chiedere chi abbia vinto la guerra: ebbene l’hanno persa tutti! E degli Americani si è persa ogni traccia.

Qualcuno crede che il Nuovo Mondo sia privo di questa sorta di maledizione per cui nessuno è “senza riposo” (da qui il titolo del gioco), ma come si può ben immaginare, nessuno che è partito per l’America ha mai fatto ritorno.

STRUTTURAZIONE DEL GIOCO

Il gioco segue la classica struttura di un GDR cartaceo, in cui vi è la figura di un moderatore e dei giocatori. Ogni giocatore ha il proprio personaggio, con le sue capacità, che possono essere testate utilizzando i tarocchi oppure un mazzo di carte francesi (a discrezione del moderatore o del giocatore coinvolto nella prova). Un particolare tarocco, o un particolare valore, determina il successo o l’insuccesso della prova, il primo che può essere più o meno grandioso, il secondo più o meno disastroso.

L’applicazione nasce dalla necessità di avere un supporto per il Moderatore, detto Cartomante, e per i Giocatori, detti Sopravvissuti.

Ogni utente possiede una propria area riservata dove, a seconda del proprio ruolo, può monitorare tutte, o quasi, le informazioni della sessione di gioco.

Nella sua area, il Cartomante può inserire una storia, alla quale può “invitare” uno o più giocatori, che partecipano alla stessa con il proprio personaggio. Ogni giocatore potrà partecipare ad una storia con un unico personaggio, a meno che questo non muoia o abbandoni definitivamente il gruppo durante la partita.

Il Cartomante può tenere traccia di tutti i suoi appunti e dei PNG relativi ad ogni storia che gestisce. Inoltre può anche estrarre le carte per dare vita agli eventi del gioco, testare le abilità dei personaggi suoi o degli altri giocatori, in casi particolari.

Ogni giocatore può monitorare la salute fisica e mentale del proprio personaggio, il suo inventario, la quantità di denaro che possiede, le capacità in combattimento e le abilità di sorta. Tutto ciò avviene attraverso una scheda virtuale.