Sistema esistente

INTRODUZIONE

Sine Requie è un gioco di ruolo cartaceo nato dalla mente di Matteo Cortini e Leonardo Moretti. La storia di fondo è raccontata dai sopravvissuti al D-Day, durante il quale i soldati tedeschi e americani caduti in battaglia si sono risvegliati come zombie. Tredici anni dopo il mondo si sta ancora interrogando sulla causa dei continui risvegli.

Sistema esistente.

Il gioco di ruolo non è altro che un mondo inventato dalla fantasia di un Giocatore in cui si muovono i protagonisti interpretati da altri Giocatori. Per usare un paragone cinematografico è come se un Giocatore fungesse da regista, oltre che da scenografo e da comparsa, mentre gli altri personaggi fossero gli altri attori protagonisti, ma senza alcun copione se non la consapevolezza del carattere, dei desideri e delle motivazioni del proprio alter-ego. Parleremo di “Cartomante” per indicare il Giocatore che dirige e narra gli eventi dell’avventura e di “Personaggi” per gli alter-ego degli altri Giocatori calati nel mondo fantastico ideato dal Cartomante. Per giocare a Sine Requie è sufficiente il manuale, delle fotocopie della “Scheda del Personaggio”, qualche foglio di carta, delle matite e gomme da cancellare, un mazzo di carte da gioco e un mazzo di tarocchi.

Il gioco di ruolo è essenzialmente un gioco dialettico. Tutti i giocatori si riuniscono attorno ad un tavolo e ognuno recita la propria parte sfruttando la più perfetta e infinita delle risorse: la fantasia. Ogni Giocatore potrà essere parte integrante della narrazione parlando per bocca del proprio Personaggio, raccontando cosa vuole o meno fare e come desidera farlo, e interagendo con i Personaggi degli altri Giocatori e con il mondo di Sine Requie, reso vivo e coerente da un Giocatore speciale, chiamato Cartomante.

RUOLO E FUNZIONI DEL CARTOMANTE

Il Cartomante avrà un ruolo molto importante: avrà il potere di creare un mondo immaginario e la nobile mansione di essere mentore, arbitro e motore di ogni avventura. Il suo compito di discosta molto da quello degli altri Giocatori che si dovranno calare solamente nella parte del loro Personaggio: egli sarà colui che preparerà l’avventura e organizzerà le partite, descriverà il mondo e parlerà per voce di ogni “comparsa” o “attore non protagonista”, che il gruppo di Personaggi incontrerà sul proprio cammino. Questi personaggi secondari gestiti dal Cartomante prendono il nome di “Personaggi Non Giocanti” (PNG). Il Cartomante dunque non interpreterà un singolo Personaggio ma l’intera scena.

Il Cartomante ha un impatto enorme sul gioco ed è di fatto onnipotente, potendo descrivere tutto ciò che ritiene opportuno, interpretando alleati e antagonisti dei Personaggi, ma anche il regolamento stesso, fungendo da arbitro imparziale della storia.

RUOLO E FUNZIONI DEI PERSONAGGI

I Personaggi Giocanti(PG) sono la vera anima del gioco; è il loro compito esplorare il mondo ideato da Cartomante, superarne gli ostacoli e uscirne vincitori. Ogni Giocatore potrà descrivere le proprie azioni, ma solo le proprie. I PG possono interagire con tutto ciò che li circonda, ma sarà il Cartomante a descrivere gli effetti di ogni azione.

RUOLO E FUNZIONI DELLE CARTE

Le Carte muovono tutto il regomalento di Sine Requie e decidono l’esito delle azioni di tutti i Personaggi, dei PNG, e di tutte le altre creature che si incontrano nelle avventure.

Le carte necessarie per giocare a Sine Requie sono divise in due mazzi: arcani minori(le normali carte da gioco) e Arcani Maggiori o Trionfi (i Tarocchi veri e propri). Per giocare serviranno (almeno) due mazzi di arcani minori e due di Arcani Maggiori: una coppia di mazzi per il Cartomante e l’altra per il resto dei Giocatori.

SCHEDE PERSONAGGIO

Per annotarsi i propri punteggi, ma non solo, i Giocatori possono adoperare le “Schede del Personaggio” (da fotocopiare).

In queste schede, oltre a inserire i dati dei Personaggi, sarà importante descriverne l’equipaggiamento, le caratterisctiche salienti e tutto il resto. Altri fogli possono servire per appuntarsi degli appunti, disegnare delle mappe, prendere nota di nomi e fatti che potrebbero tornare utili nel proseguimento dell’avventura.