Sistema esistente.

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.

Il gioco di ruolo non è altro che un mondo inventato dalla fantasia di un Giocatore in cui si muovono I protagonist 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 protagonist, ma senza alcun copione se non la consapevolezza del carattere, dei desideria 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 fantastic ideato dal Cartomante. Per giocare a Sine Requie è sufficiente il manual, delle fotocopie della “Scheda del Personaggio”, qualche foglio di carte, 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 perlando per bocca del proprio Personaggio, raccontanto 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.

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 la quello degli altri Giocatori che si dovranno calare solamente nella parte dei loro Personaggi: egli sarà colui che preparerà l’avventura e organizzera le partite, descriverà il mondo e parlerà per voce di ogni “compares” o “attore non protagonista”, che il Gruppo di Personaggi incontrerà sul proprio cammino. Questi personaggi secondary gestiti dal Cartomante prendono il nome di “Personaggi Non Giocanti” (PNG). Il Cartomante dunque non interpreter un singolo Personaggio ma l’intera scena.

Il Cartomante, sul gioco.

Sine Requie può essere immaginato come un vero e proprio film in cui i protagonisti sono i giocatori, ognuno con il proprio personaggio, e il regista/antagonista è il moderatore. Il moderatore crea una storia nella quale i giocatori sono i protagonisti, ispirandosi a una tra le quattro ambientazioni offerte dal manuale base. Durante le sessioni di gioco il moderatore racconta la storia che ha preparato, mantenendola come sottofondo a ciò che è davvero il fulcro del gioco: le estrazioni dei tarocchi.

I tarocchi in Sine Requie sono ciò che determina il successo o l'insuccesso e le conseguenze delle azioni intraprese da ogni personaggio.