**Sistema esistente**

Sommario

**Digitare il titolo del capitolo (livello 1)1**

Digitare il titolo del capitolo (livello 2)2

Digitare il titolo del capitolo (livello 3)3

**Digitare il titolo del capitolo (livello 1)4**

Digitare il titolo del capitolo (livello 2)5

Digitare il titolo del capitolo (livello 3)6

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.

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 fantastico 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 interpreterà un singolo Personaggio ma l’intera scena.

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

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.

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.

**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 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 interpreterà un singolo Personaggio ma l’intera scena.

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

**RUOLO E FUNZIONI DEI PERSONAGGI**

I Personaggi Giocanti(PG) sono la vera anima di un gioco di ruolo; è il loro compito esplorare il mondo ideato da Cartomante, superarne gli ostacli 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 alter 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 vedi e proprio). Per giocare serviranno (almeno) due mazzi di arcani minori e due di Arcani Maggiori: una coppia di mazzi per il Cartomante e l’altra epr 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 salient 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.

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.