

Sine Requie



Regole per l'utilizzo del Cavaliere

Nel caso si possenga un mazzo di Tarocchi tradizionali (e non si usino quindi un mazzo di 22 arcani Maggiori insieme ad un mazzo di comuni carte francesi come consigliato sul manuale di Sine Requie) oppure si usino le carte napoletane come mazzo di arcani minori avremo una tipologia di carta in più non coperta dalle regole di Sine Requie. La carta in questione è quella del Cavallo (detto anche Cavaliere) presente per ognuno dei quattro semi. E' possibile utilizzare anche questa carta tra gli arcani minori giocandola come segue.

Il Cavallo comanda una situazione di Stallo: questo vuol dire che l'azione rimarrà "bloccata" (attenzione: non vuol dire che fallirà) come "congelata", senza però portare a fallimento (niente aumento del *Counter fallimenti*). Sarà possibile ritentare il tiro nel round seguente.

In casi in cui, invece, si peschi la carta del "Cavallo" per un motivo differente (ad esempio in creazione del personaggio o per determinare casualmente un numero) il valore corrispondente sarà sempre lo 0 (zero).

Nei "Tiri "Confronto" lo stallo dato dal "Cavaliere" non permetterà né di battere un avversario che ha fallito, né di contrastare un avversario che abbia avuto successo.

Vediamo ad alcuni esempi:

Salvatore Giuliano sta ancora tentando di scassinare la cassaforte del Vescovo di Firenze con i suoi attrezzi da scasso. Il Cartomante richiede un tiro su Scassinare. Il Giocatore che interpreta Salvatore estrae il Cavallo di Bastoni: Stallo.

Salvatore armeggia con i suoi attrezzi...si ferma per un attimo per asciugarsi il sudore. "Il lavoro è più difficile di quanto pensassi, meglio non aver fretta o rovinerò tutto".

Nel round seguente sarà concesso un altro tiro su Scassinare.

Pablo estrae la pistola e si appresta a far fuoco sul tedesco. Viene estratto il Cavallo di Coppe.

Pablo rimane fermo, con la pistola puntata verso il proprio nemico. L'azione è persa, ma non saranno perse le altre azione che Pablo aveva intenzione di fare nel round.

Dopo un attimo di smarrimento Pablo si getta tra i cespugli (come seconda azione nel round già dichiarata all'inizio del round dal Giocatore)...

John King ha trovato una vecchia macchina fotografica funzionante tra le macerie di un paesino emiliano. Vuole scattare una foto ai suoi compagni Cacciatori di Morti. Tiro su Fare Foto: esce il Cavallo di Spade.

John rimane pensoso su come scattare (è la prima foto che fa nella sua vita) mentre gli amici rimangono in posa con un sorriso ebete sul viso. Né pellicola né polvere per il flash verranno perse e John potrà decidersi a scattare nel prossimo round (con un altro tiro su Fare Foto).

*Adolfo e Cesare si sono sfidati a braccio di ferro.
Adolfo pesca una carta che ne decreta il successo
Cesare pesca uno dei Cavalli
Adolfo ha la meglio, Cesare, non abbastanza
pronto e convinto, viene battuto
Adolfo pesca una carta ... è un insuccesso
Cesare pesca uno dei Cavalli
Adolfo non è abbastanza forte, preme senza effetto
con tutta la propria energia ma senza risultato.
Per sua fortuna Cesare non chiude la sfida, resta
come in attesa, la partita è ancora aperta!!*

È importante sottolineare ancora che lo Stallo presenta alcuni vantaggi e alcune differenze rispetto al comune fallimento (anche se non consente di segnare alcunché sul Counter fallimenti...):

Sparando a una guardia: non si impiegano proiettili e non si fa rumore, che potrebbe richiamare l'attenzione di qualcuno.

Accendendo il furgone per sfuggire ai nemici: il motore non viene acceso, siete indecisi sul da farsi, anche in questo caso non produrrete ne rumore ne luci, nessuno scoprirà (ancora) la vostra posizione

Colpire un odioso PnG che chiacchiera a vanvera: le vostre intenzioni non verranno ancora scoperte, voi volevate tanto farlo ma non era il momento... quando verrà il momento giusto lui non si aspetterà il vostro colpo.

Scassinando una porta: anche in questo caso non verrà prodotto alcun rumore ne alcuna effrazione sulla serratura, se qualcuno era in ascolto o controllerà la serratura dopo il vostro passaggio voi non avrete lasciato alcuna traccia...

...

Come gestire i mazzi di Arcani Maggiori e minori

Queste regole spiegano come estrarre le carte (Arcani Maggiori e arcani minori) durante una partita di Sine Requite.

Attenzione: non sono regole obbligatorie; ogni Cartomante potrà decidere quale metodo preferisce seguire per la "pescata" delle carte e tempi e modi per "scozzare" i mazzi, nel caso queste regole non siano di suo gradimento.

- 1) Da un mazzo di Arcani Maggiori si fa estrarre un Tarocco per ogni Personaggio, tale carta sarà il **Tutore** della partita. Tale mazzo verrà poi riposto e non più utilizzato nel corso della partita.
- 2) Adesso dovrete disporre sul tavolo da gioco **due mazzi di a.m.** (uno per i giocatori e uno per il Cartomante) e **due o tre mazzi di A.M.** in base al metodo di gioco impiegato: uno per i Giocatori, uno per il Cartomante e uno per i tiri "determinare il danno" da impiegare solamente se si utilizza il "Metodo Classico".

- 3) Il **Cartomante** dovrà avere un proprio mazzo di Arcani Maggiori e minori. I **Giocatori** avranno uno o due mazzi di Arcani Maggiori e uno di arcani minori in comune.

- 4) Quando si effettua un tiro (sia sugli a.m. che sugli A.M.) le carte vengono estratte e **NON** reimmesse nel mazzo dopo aver pescato, ma poste scoperte accanto al mazzo.

Il mazzo di arcani minori verrà **scozzato** ogniqualvolta verrà estratto l'Asso di Picche (o di Spade). Il mazzo di Arcani Maggiori verrà scozzato ogniqualvolta verrà estratto l'Arcano numero 0, Il Matto. Questo non vale per il mazzo di A.M. utilizzato nei tiri "determinare il danno", che andrà scozzato dopo ogni tiro effettuato.

