

Il Giudizio	3
Combattimento	4
Il Destino	
Metodo Classico	
Azioni Speciali	
Bonus Speciali	
Guarigione	
Veleno dei Morti	
Altri Danni e modi di morire	11
Armi	14
Armature	19
Equipaggiamento	20
La Pazzia	23
Malattie Mentali	25
L'Avanzamento	27
Creature	28
Creature naturali	
Creature Innaturali	
I Morti	32
Speciali	
Resoconti sulla piaga della non morte	37
Artes Arcani	39
Libri Magici e Maledetti	41
Fantasma e Creature Sovrannaturali	44
Vivere la morte	46
Il Duro lavoro del Cartomante	48
Gioco di narrazione e gioco tradizionale	50

“Sine requie” è un gioco di ruolo di azione e di narrazione. Questo lo avrete senz’altro capito leggendo il manuale “La Creazione”.

Il fatto che ora vi accingiate a leggere questo manuale indica che avete deciso di intraprendere la difficile arte del Cartomante, colui che guiderà e spesso deciderà i destini dei Personaggi. A seconde dei desideri del vostro gruppo di Giocatori potrete decidere se puntare ad un gioco di narrazione puro, in cui i Giocatori siano costretti ad interpretare i loro Personaggi in prima persona, descrivendo sempre le loro azioni e riducendo al minimo indispensabile i test durante il gioco (per lasciare comunque un minimo spazio all’elemento casuale), oppure ad un gioco di ruolo tradizionale, con tabelle, tiri di eventi casuali o per risolvere le azioni, calcoli per la risoluzione dei combattimenti ecc.

Tra i due estremi, un gioco di narrazione con pochissime regole ed un gioco tradizionale con regole dettagliate e precise, vi è tutto un mondo di possibilità che sono lasciate al Cartomante, che potrà decidere come e quando applicare le regole e le tabelle di questo manuale.



Secondo metodo - CLASSICO -

“...sbirci dalla finestra così da controllare il giardino sottostante. Tra le erbacce e i rampicanti vedi un’ombra scura avanzare cauta. Scendi velocemente le scale e apri il pesante portone in noce spingendo lo sguardo attraverso l’oscurità di una notte senza luna. Maledici il giorno in cui finisti l’olio per lanterne, quando senti un fruscio... -Chi va là!- urli mentre estrai la pistola dalla fondina e togli la sicura -Chi c’è?- urli.

D’un tratto la figura ti si para d’innanzi, un uomo grande e in divisa ti urla qualcosa in tedesco.

Non rispondi, non conosci il tedesco. L’uomo alza la voce, diventa aggressivo, estrae un’arma, una pistola. Spari...”.

...e poi? Il colpo sarà andato a segno? O forse lo hai mancato ed è stato lui a colpirti e a ferirti o magari a ucciderti?

Il combattimento è senza dubbio uno dei momenti di maggiore tensione all’interno di un G.d.R., dove il rischio di “morire” è alto e l’adrenalina scorre veloce mentre nuove carte intrecciano oscuri destini e Arcani benevoli o beffardi decidono la sorte dei Personaggi.

In Sine Requie esistono due distinti regolamenti per determinare le sorti di un combattimento: tramite un solo tiro degli Arcani Maggiori (Il Destino) o tramite una più fitta serie di tiri, comprendenti sia Arcani Maggiori che Arcani Minori (Metodo Classico).

Il primo metodo è adatto ad una modalità di gioco narrativa, in cui i test sulle azioni tendono a rallentare e disturbare il corso del racconto, mentre il secondo metodo, più meccanico, è adatto ad una modalità di gioco che privilegia l’azione ed è facilmente utilizzabile da chiunque, anche dai neofiti del G.d.r.

Primo metodo - IL DESTINO -

Questo metodo consiste in un unico check, uno per ogni Giocatore, che determina l’andamento non della singola azione, bensì dell’intera situazione.

Ogni Giocatore spiega brevemente le proprie intenzioni (in maniera vaga) ed estrae uno o più Tarocchi (in base al Karma) dal mazzo degli Arcani Maggiori, sarà poi il Cartomante a interpretarli ed in base al loro significato e ad un’ottima conoscenza delle capacità e delle possibilità dei suoi Giocatori, a descrivere lo svolgersi degli eventi così come lui li immagina.

Attenzione!!

L’interpretazione degli Arcani sia in situazioni di **combattimento** che **critiche** spetta sempre e solo al Cartomante e la sua voce è sempre insindacabile.

Questo per il Cartomante non è **potere** ma **responsabilità** e richiede intelligenza e bravura; la misura della riuscita di un Cartomante è inversamente proporzionale alle critiche ed alle incomprensioni con i giocatori.

Andiamo di seguito a descrivere il secondo metodo, dividendolo in punti così da rendere più chiara la sequenza degli eventi e la loro risoluzione.

PROCESSO DI INTENZIONI

Il Giocatore, in ordine di Risoluzione (Volontà + Riflessi + Karma), spiega le proprie intenzioni e il Cartomante decide quali tiri egli debba effettuare. E’ possibile eseguire più azioni in un round di combattimento, anche se sarà più difficoltoso (vedi tabella).

Ogni azione successiva alla prima verrà inoltre eseguita con una diminuzione di 2 alla Risoluzione per ogni azione aggiuntiva (la 1° azione verrà effettuata a Risoluzione normale, la 2° a -2, la 3° a -4, la 4° a -6...).

Il Modificatore negativo (Malus) si applica a tutti i tiri fatti nel round, non solo all’azione extra.

Se vengono svolte più azioni di cui alcune non richiedono un tiro, saranno comunque sommate alle altre nella determinazione del numero di azioni nel round e nel malus complessivo.

Non è possibile ripetere la stessa azione più di due volte nello stesso round (es: non sarà possibile dare tre pugni).

N° Azioni	Mod. al tiro	Mod. alla Risoluzione
1	0	0
2	-3	-2
3	-5	-4
4	-7	-6
5	-9	-8

TIRO PER COLPIRE

Per determinare casualmente se un colpo sia andato o meno a segno, sarà necessario un comune tiro sotto l’apposita abilità; dovrete cioè pescare un arcano minore. Il colpo sarà andato a segno se si è estratto una carta minore o uguale alla Caratteristica cui fa riferimento l’arma in uso (solitamente Coordinazione), più il bonus dato dall’abilità (normalmente) e/o bonus dati da oggetti particolari (meno eventuali malus dati dalla difficoltà dell’azione intrapresa).



Per colpire un avversario con una mazza sarà necessario pescare un a.m. il cui valore sia inferiore o uguale alla somma tra Coor. e il bonus dato dall’abilità “uso arma-mazza”.

Per colpire un bersaglio con un lanciafiamme effettuerò un tiro sotto la mia Coordinazione, con il bonus dato dalla mia abilità nell’uso di tale arma, più il bonus naturale del lanciafiamme (+2).

Esistono carte dagli effetti particolari:

Asso - successo critico: colpisci sempre. Inoltre puoi decidere se tirare due Arcani Maggiori e scegliere il migliore per determinare la locazione, oppure aggiungere, al danno normale, un bonus di +1.

Jack - colpo maldestro (fumble): sempre errato. La pistola può incepparsi, puoi aver colpito un compagno... (vedi tabella).

Donna - mancato ma...: il colpo non è andato a segno ma in ciò vi è (a volte) un risvolto positivo... a scelta del Cartomante.

Re - colpito però...: colpisci l'avversario, ma così facendo potresti combinare qualche guaio... a scelta del Cartomante

Tabella dei fumbles (colpi maldestri): dopo aver pescato un Jack pescare un altro a.m. per determinarne l'effetto

Carta	Effetto del Fumbles
Asso	Stavi per commettere un errore grossolano ma ti fermi in tempo... perdi semplicemente l'azione.
2	L'arma ti scivola di mano. Perdi il round. Puoi raccogliere l'arma al prossimo round usando un'azione.
3-4	Perdi aderenza al terreno. Scivoli. Se usi un'arma da fuoco hai sparato in aria per sbaglio. Perdi il round.
5-6	Pessimo colpo, sei sbilanciato. Avrai un malus di 2 a tutti gli altri attacchi del round successivo .
7-8	Se usi un'arma da fuoco resti indeciso e perdi tutte le azioni del round. Se hai un'arma corpo a corpo da taglio, ti si è incastrata per terra e ti servirà un tiro su Forza Fisica con bonus di 1 per liberarla. Per tutte le altre armi... hai semplicemente mancato.
9-10	Ti colpisci sul naso con l'arma. A causa del dolore perdi le altre azioni del round e anche tutte quelle del round successivo.
Jack	Ti ferisci. Calcola il Danno normalmente e poi dimezzalo. Questo è il danno che ti sei inflitto.
Donna	Colpisci un tuo compagno, che potrà effettuare un tiro di Riflessi con malus di 2 per evitare il colpo.
Re	L'arma si inceppa (ci vorranno 2 round interi per farla funzionare ancora) oppure (se non è un'arma da fuoco o un'arma a motore) si rompe.

DETERMINARE IL DANNO

Tirare un Arcano Maggiore per stabilire locazione e danno dell'arma (vedi tabella).

Ovvio che se "A" appoggia la canna della pistola sulla schiena di "B" e spara, non c'è bisogno di questo tiro; la locazione in questo caso sarà la schiena e il danno quello corrispondente secondo tabella.

Fuoco, Acido, Elettricità rientrano nella categoria "speciali" e seguono regole diverse (vedi oltre).

Locazioni particolari:

Torre: colpisci sempre di striscio, l'unico danno è dato dal bonus dell'arma.

Stelle: un danno perforante (o altro ma solo se portato da dietro), pari a (x) (6) causerà la lesione della colonna vertebrale con relativa paralisi.

Matto: il colpo può essere sempre mortale, la locazione è a scelta del Giocatore che ha pescato la carta, è lui a decidere quanto infliggere da 0 a 6 (cui va normalmente sommato il bonus dell'arma).

Locazioni e danni su creature non umane o veicoli: usate la vostra fantasia! Se il carro armato è stato colpito alla testa essa corrisponderà alla torretta, un arto indicherà il cingolo, la spalla indicherà il corpo motore, tra cingolo e torretta; estrarre il Matto vi potrà permettere di colpire, tramite la feritoia, il volto del pilota ecc... Per ciò che concerne gli animali il discorso è ancora più semplice, avendo le stesse parti anatomiche dell'uomo; nel caso dei serpenti i colpi agli arti andranno tutti riferiti al corpo...



Ricordate comunque che questo è un gioco di ruolo e dove le tabelle non aiutano lasciate decidere il vostro Cartomante.

Determinazione del danno						
Tarocco	Localione	Botta	Taglio	Perforazione	Morso	Speciale
BAGATTO	Torace, polmone	3	2	2	2	1
PAPESSA	Gamba sinistra	2	2	2	2	0
IMPERATRICE	Spalla sinistra	1	1	1	1	0
IMPERATORE	Spalla destra	1	1	1	1	0
PAPA	Gamba destra	2	2	2	2	0
INNAMORATO	Cuore	2	5	5	2	3
CARRO	Ventre	2	2	2	3	2
GIUSTIZIA	Torace, vicino al cuore	1	1	2	2	1
EREMITA	Torace, centrale	1	2	3	2	1
RUOTA della FORTUNA	Inguine	3	1	2	3	2
FORZA	Braccio destro	1	2	2	2	1
APPESO	Ventre	3	1	1	3	1
MORTE	Testa	4	2	5	3	3
TEMPERANZA	Braccio sinistro	1	2	1	2	1
DIABOLO	Collo	3	6	3	5	3
TORRE	...di striscio alla testa	0	0	0	0	0
STELLE	Ventre centrale, colonna vertebrale	3	2	3	3	2
LUNA	Arto superiore sinistro	3	4	3	3	1
SOLE	Arto superiore destro	3	4	3	3	1
GIUDIZIO	Arto inferiore destro	4	3	3	2	2
MONDO	Arto inferiore sinistro	4	3	3	2	2
MATTO	Occhio o altra zona anche mortale	0/6	0/6	0/6	0/6	0/3

QUANTIFICARE I PUNTI DANNO

Aggiungi il modificatore dell'arma (vedi tabella) al danno precedentemente calcolato in base alla localione. Il modificatore è pari alla Classe del Danno dell'arma utilizzata (vedi Cap. Armi).

I Punti Danno provocati dall'arma (dati dalla localione + Bonus arma + eventuali bonus aggiuntivi) vanno sottratti dai Punti Vita del Personaggio colpito.

Il numero di Punti Vita del Personaggio è pari a 8 (o superiore se il punteggio di Forza fisica è particolarmente elevato).

Se i Punti Vita del Personaggio scendono a 0 o meno, egli deve effettuare un check su Forza fisica per non svenire.

Se i punti danno del Personaggio scendono a - (meno) Forza fisica egli è definitivamente morto, anche se nessuna delle ferite è, da sola, mortale

Bonus Aggiuntivi:

Forza: Aggiungi (o sottrai) il modificatore per la Forza fisica (solo per armi da mischia) (+1 con Ff >7 ; -1 con Ff <4).

Asso: Aggiungi, eventualmente, un bonus di uno al danno se, pescando l'Asso si è scelto di usufruirne (e si è pescato solo uno e non due A.M. per la localione).

Morti:

La scarsa resistenza dei corpi dei Morti fa sì che subiscano maggiori danni dalle comuni armi.

Ricordate comunque che i Morti non hanno Punti Vita e muoiono solo se fatti a pezzi o se vengono distrutti

Tipo di Morto	Bonus Taglio	Bonus Botta	Bonus Perforazione	Bonus Morso
Putrefatto	+2	+1	+1	+1
Mummificato	+1	+2	+1	+1
Morto da meno di un giorno, Diabolicus o Inscius	-	-	-	-

