



Sine Requie

Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni!

Il D-Day poteva essere il punto di svolta per la Seconda guerra mondiale: le truppe alleate, che già avevano conquistato metà dell'Italia, avevano scelto quel fatidico giorno per sbarcare sulle coste della Normandia e iniziare così l'avanzata verso il cuore del III Reich.

Mentre i soldati Alleati lottavano e morivano sulle spiagge francesi tra le mine e il fuoco incrociato delle casematte tedesche, i corpi martoriati dei caduti si rialzarono per divorare i viventi. Ciò avvenne contemporaneamente in tutto il mondo!

Da allora i Morti smisero di avere pace e iniziarono la loro caccia contro il genere umano.

Nel "Giorno del Giudizio" la storia dell'umanità cambiò il suo percorso e fu l'inizio dell'Apocalisse: lo sbarco in Normandia fallì, gli Alleati non vinsero la guerra, il Reich non fu sconfitto, i cadaveri affamati di carne divennero il nemico primario per l'umanità. Sarebbe stata la fine dell'uomo se alcuni stati, governati con pugno di ferro, non fossero riusciti a difendersi contro la violenza dei Morti.



Dal Giorno del Giudizio, 6 giugno 1944, sono passati tredici anni e il mondo vive ancora nell'incubo: coloro che muoiono si rianimano con l'unico scopo di divorare carne umana viva. Nessuno è ancora riuscito a trovare una spiegazione, una causa, a questa maledizione, ribattezzata "il Risveglio". L'unica certezza è la loro ferocia dei "Morti" e la loro immortalità e l'unico modo per distruggerli: facendoli a pezzi o incenerendoli.

Terre Perdute

In queste lande desolate, chiamate Terre Perdute, regnano i Morti con la loro "fame"; gli uomini vivono come topi, strisciando tra le rovine delle città, lottando per sopravvivere.

IV Reich

In Germania il Reich si è arrogato la vittoria della Seconda Guerra Mondiale. Nei territori dominati dalla croce uncinata gli uomini vivono sotto il pugno di ferro del regime nazista. Un mondo paranoico di delazioni e insicurezza,

dove i Morti sono solo uno dei tanti orrori; poca cosa rispetto alle nuove creature partorite nei laboratori genetici e alla terribile morte di coloro trascinati nei Campi di Rieducazione.

Soviet

Nei territori dell'est un nuovo dittatore di metallo ha creato delle titaniche città alveare, delle enormi distese di acciaio che si inerpicano fino al cielo come gigantesche torri di Babele. In questi luoghi si è realizzato il vero comunismo perfetto: gli uomini sono tutti uguali, schiavi della macchina denominata Z.A.R., la carne è solo un antico retaggio per il nuovo popolo delle Biomacchine sovietiche.

Associazione culturale
"Il Salotto di Giano"

Via Erminia Frezzolini, 18

info@ilsalottodigiano.it

www.ilsalottodigiano.it

CF 97868360583



Sanctum Imperium

Quella che una volta si chiamava Italia, adesso è il Sanctum Imperium, una rigida teocrazia governata da Papa Leone XIV. La Chiesa Romana ha preso il potere assoluto, rendendo queste terre un luogo anacronistico, dove accanto alle automobili, sfilano Templari in armatura e Inquisitori a cavallo. La popolazione vive in un mondo arretrato e oscurantista, in piccole città fortificate per difendersi dall'attacco dei Morti, perseguendo una maniacale caccia agli eretici ritenuti gli emissari del Demonio, inviati a sconfiggere i giusti nei giorni dell'Apocalisse.



Regno di Osiride

Nel Nord Africa, i Faraoni si sono risvegliati dalle loro tombe millenarie, riprendendo il potere sulle loro antiche terre. Il nuovo monarca d'Egitto è l'antico Faraone Ramesse III. Il sovrano mummificato ha ricreato una società moderna sulle basi dell'antico regno da lui governato millenni prima.

Stati Uniti

In America, dopo l'esplosione di ordigni nucleari nelle maggiori e più popolate città a poche settimane dal Giorno del Giudizio, sembra essere sopravvissuta una società idilliaca. Le leggende parlano di un mondo libero dai Morti e di una nave pronta a salpare dall'Europa verso la libertà, verso il "Grande Sogno Americano".

Giappone

Il Giappone ha invece visto, nel Risveglio, i segni del Kamikaze, il vento divino che ha salvato il dominio dell'Imperatore dallo Yomi che lo circonda. Il Giappone combatte i demoni e le Visioni che pullulano nei boschi tra i villaggi isolati ed è completamente dimenticato dal resto del mondo, se si esclude una missione nazista ammantata dal mistero.

Le comunicazioni col resto del mondo sono interrotte e gli esploratori mandati alla ricerca della vita non hanno mai fatto ritorno.

Benvenuti nel mondo di "Sine Requie: Anno XIII"

Associazione culturale
"Il Salotto di Giano"
Via Erminia Frezzolini, 18
info@ilsalottodigiano.it
www.ilsalottodigiano.it
CF 97868360583



Sistema

Il sistema di Sine Requie usa un mazzo di carte per determinare cosa accade all'interno dell'azione. Per la precisione utilizza due metodi:

Arcani Minori

Il metodo degli Arcani Minori viene usato **per determinare l'esito di una singola azione volta per volta**. Quando viene eseguito un test con questo metodo è necessario estrarre una carta dal mazzo (56 carte totali, da 2 a 10 con 5 come figure: Asso, Fante, Cavaliere, Regina e Re) e se il valore di questa è Pari o Inferiore al valore bersaglio allora si ha successo.

Nel caso delle figure invece ognuna ha una diversa lettura che ignora il valore della carta e che lo sostituisce con un risultato fisso.

Arcani Maggiori

Il metodo degli Arcani Maggiori viene usato per determinare l'esito di scene o situazioni complesse. Quando viene eseguito un test con questo metodo è necessario estrarre una carta da un mazzo di tarocchi (22 carte totali, dal Matto al Mondo) e ogni tarocco ha tre possibili interpretazioni: una neutrale, una svantaggiosa e anche una vantaggiosa.

In base al valore dell'abilità e/o della caratteristica su cui si basa il test, si può avere vantaggio o svantaggio nel medesimo. Ovvero si può considerare l'interpretazione vantaggiosa o svantaggiosa o addirittura estrarre più carte e scegliere la migliore o peggiore.

Il personaggio viene costruito inizialmente con la scelta (o estrazione) di 2 Tarocchi, anche detti Arcani Maggiori.

- Il primo indicherà il **Tarocco Dominante** e servirà a delineare i tratti della personalità del personaggio, le sue capacità e il suo destino.
- Il secondo indicherà il **Tarocco del Passato** e servirà a spiegare il suo passato in generale.



Personaggi

Il Personaggio sarà il vostro tramite per esplorare ed affrontare il mondo oscuro e terribile di Sine Requie.

Ogni Personaggio comincia la sua avventura con un bagaglio esperienziale dovuto alla sua professione, che gli ha fornito un solido addestramento pratico in un determinato campo, oltre alle conoscenze indispensabili a compiere bene il proprio lavoro.

Le Professioni saranno divise per nazioni e sono:

Terre Perdute: Cacciatore di Morti, Frate Minore, Mercante Esploratore, Partigiano, Predone, Sopravvissuto.

IV Reich: Agente della Gestapo, Giornalista, Malavitoso, Medico Classe C, Soldato Semplice.

Soviet: Metalmeccanico, Operaio di Base, Operaio Medico, Soldato NKVD, Meccanico Semplice, Gladiatore, Ribelle.

Sanctum Imperium: Cacciatore di Morti, Converso, Excubitor, Frate Penitenziale, Malavitoso, Sotium Inquisitoris, Templare Errante, Giornalista Laico, Padre Esorcista, Crociato, Padre Giornalista.



Salotto di Giano

Per offrire ai giocatori esperienze uniche sotto l'aspetto dell'intensità, le campagne di Sine Requie de Il Salotto di Giano, utilizzeranno il "Fantarealismo".

Con il nostro Master potrete vivere avventure dalle trame losche, a tinte oscure, per sondare di volta in volta le varie sfaccettature dell'animo umano.

E' possibile scegliere tra:

- Avventure da Manuale: storie presenti nei moduli ufficiali pubblicati dalla Serpentarium;
- Avventure del Cartomante: storie scritte direttamente dal Cartomante. Possono essere di diverse tipologie: Occulto, Sopravvivenza, Thriller o altro, secondo le preferenze indicate. Inoltre, su richiesta dei giocatori, si potrà utilizzare ogni ambientazione descritta nei manuali ufficiali di Sine Requie.