Re Bianco

Regolamento 1.6

Guida alla creazione del Personaggio per i Live GRV del Re Bianco

Creato da Francesco Foglietta, Marco Rufini, Flavio Finocchi e Francesco Tullio

Re Bianco

Dedicato agli autori originali del Gioco di Ruolo ufficiale di Sine Requie

Matteo Cortini e Leonardo Moretti

Logo Re Bianco

Sergio Trenna

Grafica e Impaginazione

Francesco Foglietta

Fotografie Personaggi e Eventi

Monia Sperati

Ringraziamenti:

Gruppo Nox

Martina Grosso, Gabriele Ghilarducci, Filippo Tappi, Alessandro Taddei,

Michele Liberato, Marco Giulianini, Alessio Neri

Associazione Elysium

Mirko Allegra, Alessandro Raffoni, Marco Giuliani

E infine ringraziamo a tutti coloro che ci hanno permesso di portare avanti questo progetto, in primis i creatori di **Sine Requie**, i nostri collaboratori e i nostri Giocatori che rendono questa avventura così incredibile!

NOTA DEGLI AUTORI

Questo Regolamento tratta argomenti che possono risultare offensivi e angoscianti per certuni. Di conseguenza sconsigliamo la partecipazione ai nostri Eventi Live o al gioco di ruolo cartaceo a persone immature o troppo sensibili.

L'ambientazione ufficiale di **Sine Requie** è basata su un mondo immaginario che prende spunto ma segue una strada differente dopo un ipotetico risveglio dei morti nel 1944. Assieme ai Morti si avrà il risveglio di alcuni tra i più sinistri regimi dittatoriali della storia d'Europa. Verranno trattati espliciti riferimenti ad alcune fra le più buie forme di assolutismo nella nostra cultura, dalle SS all'Inquisizione.

Sia gli autori originali che i membri appartenenti al gruppo Re Bianco ritengono inconcepibile e condannano questi ideali, diffidando chiunque dall'emulazione di ciò che è riportato in questo Regolamento al di fuori degli Eventi Live.

Lo scopo di questo Regolamento è guidare il Giocatore nel creare il proprio Personaggio attinente all'ambientazione di **Sine Requie**, proponendo alcune opzioni di caratterizzazione e mettendolo nelle condizioni di giocare in sicurezza e nel rispetto degli altri partecipanti.

CAPITOLO 0
INTRODUZIONE

COS'È UN GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

Il gioco di ruolo dal vivo (abbreviato **GRV** e in inglese **LARP**, Live Action Role-Playing) è un'attività ludica di forma teatrale dove non prevede un pubblico ed è a esclusivo uso e consumo dei partecipanti stessi.

Nel gioco di ruolo dal vivo ogni partecipante interpreta il ruolo di un Personaggio in un mondo o situazione immaginaria ma, a differenza del gioco di ruolo tradizionale, le azioni non vengono solo descritte ma devono essere rappresentate anche fisicamente. I Giocatori sono generalmente in costume e dispongono di un'attrezzatura adeguata al loro ruolo concordato con le linee guida del Regolamento utilizzato.

Il **GRV o LARP** possono essere eventi singoli *(One Shot)* o una serie di eventi nella stessa impostazione *(definite solitamente come Cronache o Campagne)* dove possono variare di dimensioni da una manciata di Giocatori a diverse migliaia. Gli eventi vengono organizzati a beneficio dei Giocatori, che assumono ruoli chiamati "Personaggi Giocanti", abbreviato come **PG**. Questi ruoli possono essere creati da soli oppure assegnati dagli organizzatori. I Giocatori a volte giocano lo stesso Personaggio ripetutamente in eventi separati, sviluppando progressivamente le sue relazioni con altri personaggi e l'ambientazione.

Gli organizzatori sono chiamati **Master.** Essi determinano le regole e l'impostazione di un **GRV**, compresa quella da figura arbitrale per stabilire l'esito di alcune scene. I **Master** si occupano anche dell'aspetto logistico, nel fare pubblicità dell'evento, la prenotazione di un'area di gioco e la gestione finanziaria.

A differenza di un **Master** in un gioco di ruolo da tavolo, egli raramente ha la panoramica di tutto ciò che succede in gioco, dato i numerosi partecipanti che possono interagire contemporaneamente.

Per questo motivo, il ruolo di un **Master** è spesso condiviso con il suo Staff. Lo Staff aiuta il Master a creare e mantenere l'ambiente del **GRV** durante il gioco, fungendo da scenografi o interpretando Personaggi Non Giocanti, abbreviato con **PNG**. In un gioco di ruolo da tavolo, solitamente è il Master ad interpretare tutti i **PNG**, mentre in un **GRV** è diviso fra i membri del suo Staff.

SCOPO DI UN GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

La maggior parte dei **GRV** sono intesi come giochi per l'intrattenimento. Gli aspetti divertenti possono includere la creazione collaborativa di una storia, il tentativo di superare le sfide nel perseguimento degli obiettivi di un Personaggio e un senso di immersione in un ambiente immaginario. Il GRV può includere anche altri aspetti simili a giochi come enigmi intellettuali e aspetti sportivi come la lotta con armi simulate.

Alcuni **GRV** sottolineano considerazioni artistiche come l'interazione drammatica o argomenti difficili, atti a sensibilizzare attraverso la personificazione in prima persona di temi reali. Il tema di questi eventi include spesso politica, cultura, religione, sessualità e condizione umana.

Oltre all'intrattenimento e al merito artistico, gli eventi di GRV possono essere progettati per scopi educativi o politici.

In tutto ciò, vige una Regola d'Oro nel GRV:

Divertirsi e far divertire. Tutto si basa sull' onestà e fair-play dei partecipanti, che collaborano per raccontare una storia attraverso le proprie azioni e interazioni.

FINZIONE E REALTÀ

Durante un evento di **GRV**, le azioni dei Giocatori nel mondo reale rappresentano le azioni dei personaggi in un ambiente immaginario. Le regole del gioco, i simboli fisici e l'improvvisazione teatrale sono usati per
colmare le differenze tra il mondo reale e quello fittizio. Ad esempio, una corda potrebbe significare un muro immaginario. Armi reali e attività fisiche pericolose sono talvolta scoraggiati o vietati per motivi di sicurezza. Mentre la linea temporale immaginaria in un gioco di ruolo da tavolo spesso progredisce nel tempo di gioco, che può
essere più veloce o più lento, nel **GRV** viene spesso utilizzato il tempo reale, salvo circostanze speciali.

Esiste una distinzione tra quando un Giocatore è *"nel Personaggio"*, nel senso che rappresenta attivamente il suo Personaggio, e quando il Giocatore è fuori dal Personaggio, nel senso che sono sé stessi.

Alcuni GRV incoraggiano i Giocatori a rimanere costantemente nel Personaggio tranne che nelle emergenze, mentre altri designano un'area dedicata per uscire dal ruolo senza interrompere la sospensione dell'incredulità. In un **GRV**, di solito si presume che i Giocatori parlino e agiscano nel Personaggio se non diversamente indicato, il che è l'opposto della normale pratica nei Giochi di Ruolo da tavolo. La conoscenza del Personaggio è generalmente consigliata separata dalla conoscenza del Giocatore e agire su informazioni che un Personaggio non potrebbe conoscere può essere visto come un imbroglio. Mentre la maggior parte dei **GRV** mantiene una chiara distinzione tra il mondo reale e l'ambiente immaginario, i **GRV** pervasivi mescolano la narrativa con la realtà
moderna in un modo simile ai giochi di realtà interattiva. Gli astanti che non sono consapevoli del fatto che si sta svolgendo un gioco possono essere trattati come parte di un'ambientazione immaginaria e i materiali nei personaggi possono essere incorporati nel mondo reale.

LE REGOLE

Molti **GRV** hanno regole che determinano come i personaggi possono influenzarsi a vicenda nell'ambientazione. Le regole possono essere definite in un Regolamento o create dai Giocatori stessi. Queste regole possono definire le capacità dei personaggi, cosa si può fare con vari oggetti esistenti nell'ambientazione e cosa possono fare durante i tempi di inattività tra gli eventi di **GRV**, chiamati **INFRALIVE**. Poiché i Master e membri dello Staff possono non essere presenti nel momento di mediare su tutte le azioni dei personaggi, i Giocatori sono ritenuti responsabili nell'onestà dell'applicazione delle regole.

Alcune regole nei **GRV** richiedono l'uso di armi simulate come armi di schiuma, pistole spara dardi di gommapiuma o soft-air per determinare se i personaggi riescono a colpirsi l'un l'altro in situazioni di combattimento.

L'alternativa all'uso di armi simulate è attraverso l'uso di chiamate codificate o il confronto degli attributi statistici fra due o più personaggi. Ci sono anche **GRV** che fanno a meno delle regole, basandosi invece sui Giocatori sul loro buon senso o sperimentare un'adeguata drammaticità per decidere in modo cooperativo quale sarà il risultato delle loro azioni.

STILI

Gli eventi di **GRV** hanno un'ampia varietà di stili che spesso si sovrappongono. Si possono fare semplici distinzioni per quanto riguarda il genere utilizzato, la presenza di armi simulate o regole astratte e se i Giocatori creano i propri personaggi o li assegnano ai Giocatori. Esiste anche una distinzione tra eventi eseguiti una sola volta e quelli progettati per essere ripetibili.
Mentre alcuni **GRV** sono aperti a partecipanti di tutte le età, altri hanno un requisito minimo di età. Esistono anche **GRV** per i giovani, specificamente pensati per i bambini e adolescenti.

- Wikipedia, Live-Action Roleplay Gaming

CAPITOLO 1

IL MONDO DI SINE REQUIE

"Il 6 Giugno 1944 il mondo sprofondò nel più oscuro degli inferni. Nel "Giorno del Giudizio" i Morti iniziarono la loro caccia contro il genere umano. Adesso è il 1957, il mondo è divenuto un ammasso di macerie, dove i pochi superstiti cercano di resistere alla fame dei Morti. Poche nazioni, rette da crudeli dittature, sono sopravvissute.

In Germania è sorto il IV Reich, un regno di orrore e follia, di freddi esperimenti genetici volti alla creazione della razza eletta e di armi terrificanti.

La grande Russia è sepolta sotto le titaniche città di metallo del Soviet, governate dall'inumano calcolatore chiamato Z.A.R. e dalle sue biomacchine.

L'Italia, ribattezzata Sanctum Imperium, è governata da Papa Leone XIV e dai suoi Inquisitori. In queste terre anacronistiche i roghi sono tornati ad ardere la carne umana.

Il futuro più buio che l'uomo potesse immaginare è diventato la più mostruosa delle realtà.

Questo è il mondo di **Sine Requie**."

Nessuna pietà
Nessuna tregua
Solo cieca ferocia.

- Introduzione dal Manuale di Sine Requie Anno XIII

IL GIORNO DEL GIUDIZIO

La vostra storia comincia nella Piccola Italia, una regione a sud della Francia in un 1958 alternativo, nel quale durante il D-Day nel 6 Giugno 1944 i morti tornarono in vita bramando la carne umana. Questa data viene ricordata come "Il Giorno del Giudizio".

Molti stati non ebbero la forza di fronteggiare la violenza di quell'orrore e caddero, davanti all'insensata fame di quelli che una volta erano esseri viventi. Solo pochi sopravvissuti resistettero in quelle desolate lande note come il nome di "Terre Perdute".

Uomini e donne arditi o sull'orlo della follia vivono alla giornata, rischiando la vita ogni giorno contro orde di Morti e altre spaventose creature. Alcuni stati, guidati da leader pronti a tutto e da folli ideologie, ebbero la forza di resistere, creando regimi totalitari dove i cittadini vivono in una condizione molto lontana da quella che si può definire un'esperienza felice.

SANCTUM IMPERIUM

In Italia, caduto il regime fascista, il Vaticano impose una rigida teocrazia governata da Papa Leone XIV.

Questo nuovo stato ha riportato la vita dei cittadini italiani al periodo medievale: molti ritrovati della tecnica moderna sono stati aboliti o vengono utilizzati solo da pochi privilegiati.

I territori italiani appaiono come luoghi anacronistici, dove accanto a vecchie automobili sfilano processioni e roghi inquisitori, dove Templari in lucenti armature si affiancano ai Cacciatori di Morti, reduci della seconda guerra mondiale, nella difesa della popolazione.

Nello Stato Papale, un fervido fanatismo religioso guida la lotta verso tutte le eresie e verso ogni uomo o ideale che contrasti con la dottrina promulgata dalla Santa Sede.

CRONOLOGIA DEL SANCTUM IMPERIUM

1944

4 Giugno: Liberazione di Roma da parte degli Alleati.

6 Giugno: I Morti iniziano a rialzarsi dalle tombe nello scetticismo e nell'incredulità generale.

10 Giugno: Muore Pio XII.

7 Luglio: Si diffonde la notizia del lancio, da parte degli USA, di due ordigni nucleari nel proprio territorio.

8 Luglio: L'esercito tedesco si arroga di diritto la vittoria e supremazia sugli Alleati e sull'Italia. Forti scontri tra la Wehrmacht e l'esercito Alleato coadiuvato dai Partigiani. Questo è l'unico campo di battaglia dove ancora si combatte. Per il resto del mondo la guerra è ufficialmente finita.

16 Agosto: Viene eletto Papa Pio XIII

25 agosto: Pio XIII emette la bolla "Dies Irae" che definisce il dogma dell'avvento dei tempi apocalittici. Il 6 giugno del 1944 è stato il "Giorno del Giudizio". I tempi che seguiranno saranno escatologici: si appresta il ritorno di Cristo nella sua Seconda Venuta, secondo quanto scrisse San Giovanni nell'Apocalisse.

1945

21 Febbraio: L'esercito Alleato vince la difficile battaglia del Trasimeno. Le truppe tedesche si ritirano.

28 Aprile: Mussolini fuggiasco, viene catturato e bruciato vivo insieme alla sua amante da un gruppo partigiano.

15 Settembre: Re Vittorio Emanuele III, tornato dal suo esilio, tenta di mantenere il controllo sul paese, scosso da forti stravolgimenti interni.

1946

1° Gennaio: Vengono ripresi i controlli dei confini settentrionali italiani. Molte città vengono abbandonate perché troppo pericolose, in favore di paesi in campagna arroccati sulle colline.

1947

11 Gennaio: Muore re Vittorio Emanuele III. Il malcontento della popolazione riguardo al governo monarchico è palese.

13 Gennaio: Pio XIII si autoproclama capo politico e spirituale della penisola facendo leva sul terrore del Risveglio e del Giudizio finale. Viene emessa la Bolla **"Regnum Iustitae".**

27 Maggio: Vengono messe fuori legge e sequestrate tutte le invenzioni più moderne, le armi e i veicoli a motore in quello che sarà chiamato "Giorno della Redenzione" attraverso la bolla **"Dies Redemptionis".**

Più della metà degli italiani nasconderà in casa svariati oggetti e armi per non consegnarle al Papato.

1948

22 Gennaio: Reintroduzione della Decima.

31 Dicembre: Vengono istituiti gli Ordini monastici con le funzioni e i compiti attuali.

1949

15 Gennaio: Con la bolla **"Non Nobis Domine"** viene riportato in auge l'Ordine monastico guerriero dei Templari. Il Gran Maestro è Luigi Matteo Acaia.

19 Aprile: Muore Pio XIII. Gli succede Leone XIV.

29 Giugno: Con la bolla **"Cum Sigillo Fidei"** viene restaurato il potere della Santa Inquisizione.

3 Novembre: Primo processo generale della Santa Inquisizione: l'intero paese di Ferrazzano viene dato alle fiamme e buona parte della popolazione viene giustiziata con l'accusa di eresia.

1950

1° Febbraio: Viene emanato il **"Decalogus Fidelis",** le Leggi del Sanctum.

13 Luglio: Viene scomunicata e bruciata Suor Patrizia da Lodi con l'accusa di eresia.

25 Settembre: Grazie ai Templari sono liberate Napoli, Milano, Siena ed altre città minori.

21 Dicembre: Vengono rese attive le prime misericordie.

1951

11 Febbraio: viene emanata la bolla **"Spiritus, anima et corpus"** sulla natura dei morti.

13 Marzo: Attentato al Papa da parte di un Inquisitore esaltato.

10 Aprile: I Templari liberano Torino e Cuneo. A Torino muore il Gran Maestro Acaia.

24 Maggio: Diviene Gran Maestro dei Templari Renato da Chianciano.

5 Luglio: Prosegue l'opera dei Templari che sotto il comando di Renato da Chianciano liberano Rieti, Perugia, Arezzo, Firenze e Genova.

1° Settembre: Riorganizzazione e ammodernamento dell'esercito italiano che ora viene chiamato "Sacra Militia".

1952

4 Febbraio: Inizio costruzione del mastodontico Lux Venti (un mulino che usa l'energia eolica) che renderà nuovamente disponibile l'energia elettrica in tutta Roma.

17 giugno: Grazie all'opera dei Templari anche Ancona, Bologna, Trieste, Padova, Venezia, Bari e Crotone sono liberate dai Morti e ripopolate.

21 Agosto: Grazie all'aiuto degli ingegneri militari americani viene terminato il primo modello di aereo ultra-leggero Arcangel.

25 Novembre: Viene ultimata e presentata la prima squadriglia Cherubin (caccia a reazione).

1953

16 Febbraio: Esce la prima copia del **"Sine Requie"** (manuale su come sopravvivere hai Morti e come classificarli); nel giro di pochi mesi ne saranno stampate più di 3000 copie che raggiungeranno ogni terra conosciuta.

18 Marzo: Ultimata la prima bomba a gas Pax nel monastero della Verna.

23 Maggio: Primo volo del Bombardiere super-veloce Angel.

5 Settembre: Ultimato primo Lux Venti a Roma. Inizio costruzione secondo e inizio costruzione Lux Venti in altre città.

26 Ottobre: Nel monastero di Viterbo esplode per errore una bomba Pax. Muoiono in più di 400, tra laici e frati.

1954

1° Gennaio: Liberazione città minori da parte dei Templari.

1° Novembre: Sconfitta la società satanica "Potestà Diavoli" nei pressi di Potenza, grazie all'intervento dell'Inquisizione.

1955

1° Marzo: Introduzione del titolo di Magister per i frati inquisitori più anziani e formazione del Consilium Inquisitionis.

9 Maggio: Scomunica dell'Inquisitore Domenico Usteboge e messa al bando del suo saggio "De Malo Eterno Peccatoris". Usteboge riesce a fuggire e comincia la sua latitanza.

13 Settembre: La "Piccola Italia" (sud della Francia) viene annessa al Sanctum Imperium. la capitale della regione è Avignone. Elezione del nuovo cardinale Romaine Brisson.

1956

14 Aprile: Bolla papale **"Captivitas Intellecti"** sull'impossibilità della presenza di intelletto nei Morti.

1° Settembre: Il dott. Pelagatti (scrittore del "Sine Requie") insieme ai suoi collaboratori, lascia il Sanctum Imperium.

3 Ottobre: Seconda stampa "Sine Requie".

13 Novembre: Scomunica di Pelagatti. Il "Sine Requie" viene bandito a causa dei suoi contenuti ereticali.

1957

13 Luglio: Viene liberato il Castello Château d'Allemagne en Provence nella Piccola Italia dalla piaga dei Morti e ritrovata la Reliquia di San Cosma.

8 Novembre: Papa Leone XIV firma la Bolla Papale **"Aequo Iure Armatus"** e ammette al servizio armato le Suore Infermiere della Santissima Addolorata come Sorores Ferrum sotto la guida della Madre Generalissima Giulia Branciforti.

1958

Oggi.

Cardinale Romaine Brisson

Decalogus Fidei

Le Leggi del Sanctum

I - Obbedienza piena ed assoluta alla fede Cristiana Cattolica Romana.

II - Rispetto ed obbedienza ai dettami morali, politici e di condotta promulgati dalla Santa Sede e dai suoi preposti.

III - Rigetto delle "Aborrite nuove scienze et loro applicazioni", ovvero di tutto ciò che è stato scoperto, teorizzato ed inventato a partire dal 1940 fino ai giorni nostri. Tali "nuove scienze et loro applicazioni" possono essere usate solo da individui che abbiano l'approvazione del Papa.

IV - Obbedienza assoluta e rigorosa ai comandamenti dell'Antico e Nuovo Testamento.

V - Divieto assoluto di proteggere o avere qualsivoglia tipo di rapporto con i Morti.

VI - Divieto assoluto di Dubitare dei Dogmi di fede, in particolare dell'infallibilità del Papa e dell'infallibilità della Santa Inquisizione.

VII - Obbligo assoluto del pagamento della Decima.

VIII - Divieto di praticare qualsivoglia tipo di ritualistica o superstizione.

IX - Divieto di possedere Armi da Fuoco (tranne specifica autorizzazione clericale attestata con "Foglio di Via", corredato da foto e allegato al documento di identità del portatore).

X - Obbligo di denunciare alla Santa Inquisizione chiunque trasgredisca uno dei suddetti precetti.

dalla Santa Sede e dai suoi
ciò che è stato scoperto, teo-
nuove scienze et loro applicazioni" pos-
Papa.
Testamento.
i Morti.
del Papa e dell'infallibilità
1-
attestata con "foglio di

MAPPA DELLE PROVINCE ECCLESIASTICHE NEL SANCTUM IMPERIUM

Di seguito viene proposta una mappa delle Regioni italiane, con il nome del Cardinale (di cui gode il titolo di Metropolita), dell' Arcidiocesi (la Diocesi più importante) e delle Diocesi di cui è composta la Regione (il territorio dell'Arcidiocesi rientra nel conto delle Diocesi).

ABRUZZO E MOLISE

Cardinale: Gaspare Nicchia
Arcidiocesi: L'Aquila
Numero di Diocesi: 4
Situazione politica: Stabile. La Regione è fortemente avvantaggiata dalla vicinanza con il Vaticano.

CAMPANIA

Cardinale: Emanuele da Salerno (membro del Concilio).
Arcidiocesi: Napoli
Numero di Diocesi: 4
Situazione Politica: Media. Forti lotte intestine all'interno della stessa Chiesa e tra potere statale e organizzazioni malavitose. Presenza di forte superstizione soprattutto nei paesi più isolati.

EMILIA ROMAGNA

Cardinale: Samuele Vecchi-Nardoni
Arcidiocesi: Bologna
Numero di Diocesi: 7
Situazione politica: Stabile-Media. Presenza di piccole zone isolate con scarso controllo da parte del potere centrale. Alcuni episodi di banditismo e di eresia, prontamente eliminati dall'Inquisizione. Forte presenza degli Scolopi a Bologna.

LIGURIA

Cardinale: Romolo Ciuffoli-Trasardi
Arcidiocesi: Genova
Numero di Diocesi: 3
Situazione politica: Stabile. Forte presenza dell'Ordine dei Benedettini.

LOMBARDIA

Cardinale: Vittorio Alemanni-Groff
Arcidiocesi: Milano
Numero di Diocesi: 6
Situazione politica: Media. Forti tensioni con la vicina Svizzera.

LUCANIA E CALABRIA

Cardinale: Luchino Liotti
Arcidiocesi: Catanzaro
Numero di Diocesi: 5
Situazione politica: Stabile. Forte influenza dell'ordine dei Cavaliere del Tempio, che ha provveduto a sedare alcune rivolte e a stroncare il potere di alcune famiglie potenti che si opponevano alla Chiesa. Alcune zone più lontane dal centro delle Diocesi sono tagliate fuori dal controllo pontificio. Si sospetta che esistano comunità del tutto isolate dove il potere ecclesiastico sia del tutto nullo.

MARCHE

Cardinale: Gianluigi Servadio
Arcidiocesi: Ancona
Numero di Diocesi: 4
Situazione politica: Ottima. Il pugno di ferro usato dal Cardinale Servadio e dai suoi Vescovi sembra essere sufficiente a tenere a bada la Regione.

PICCOLA ITALIA

Cardinale: Romaine Brisson
Arcidiocesi: Avignone
Numero di Diocesi: 2
Situazione politica: Grave. Questa Regione è a forte rischio a causa dell'alto numero di Morti che vi imperversano. Tuttora alcune zone della Piccola Italia non sono molto diverse da quelle delle Terre Perdute Occidentali.

PIEMONTE

Cardinale: Alberto Bagnoli
Arcidiocesi: Torino
Numero di Diocesi: 5

Situazione politica: Stabile-Media. La situazione della Regione si è stabilizzata

dopo che la Piccola Italia è stata annessa all'Imperium.

PUGLIE

Cardinale: Benedetto Ducci
Arcidiocesi: Bari
Numero di Diocesi: 4
Situazione politica: Stabile, anche se si sospetta la presenza di gruppi ereticali e di ministri della Chiesa in combutta con essi.

SARDEGNA

Cardinale: Gherardino Addis
Arcidiocesi: -
Numero di Diocesi: -
Situazione politica: Disastrosa. La Regione è caduta in mano a rivoltosi ed è governata in modo completamente autonomo da Roma. Le sacche di resistenza al potere della Chiesa sono molto vaste. Il Cardinale vive a Roma, attendendo che le truppe papali riprendano il controllo della Regione. Forte presenza di Morti che sembrano sciamare nella zona ovest dell'isola direttamente dal mare.

SICILIA E ISOLE MINORI

Cardinale: -
Arcidiocesi: Messina
Numero di Diocesi: 2
Situazione politica: Grave-Disastrosa. Fortissima influenza della Mafia all'interno del potere ecclesiastico. In alcune zone il Vescovo viene eletto arbitrariamente dagli stessi boss e non è altro che un burattino nelle mani di influenti famiglie mafiose. La parte est della Regione è in mano alla Chiesa e capitanata dal Vescovo Giuseppe Schirripa, il quale verrà nominato Cardinale solo quando sarà riuscito a riprendere il controllo sull'intera Regione.

TOSCANA

Cardinale: Riccardo Loriedo (membro del Concilio)
Arcidiocesi: Firenze
Numero di Diocesi: 5

Situazione politica: Stabile. Potere politico dei Gesuiti in costante ascesa a Firenze. Sospetto di attività di gruppi anticlericali di matrice comunista volti alla destabilizzazione del potere costituito.

UMBRIA

Cardinale: Eugenio Talli
Arcidiocesi: Perugia
Numero di Diocesi: 2
Situazione politica: Stabile. Forte presenza dell'Ordine dei Francescani.

VATICANO

Cardinale: Gregorio Santarosa (membro del Concilio)
Arcidiocesi: Roma
Numero di Diocesi: 5
Situazione politica: Ottima. Sede centrale del potere papale.

VENETO

Cardinale: Sandro Spatelli (membro del Concilio)
Arcidiocesi: Venezia
Numero di Diocesi: 6
Situazione politica: Media. Sospetto di forte presenza di movimenti ereticali di tipo protestante che sembrano aver fatto presa in alcune zone della Regione.

VENEZIA GIULIA

Cardinale: Giovanni Rossi
Arcidiocesi: Trieste
Numero di Diocesi: 3
Situazione politica: Media-Grave. Forte presenza di truppe della Sancta Milizia dovuti ai numerosi attacchi di Morti che continuano a sciamare da est. Il livello di sicurezza all'interno della regione è molto scarso.

VENEZIA TRIDENTINA E CADORE

Cardinale: Pavel Laio Longoni
Arcidiocesi: Trento
Numero di Diocesi: 2
Situazione politica: Media. Numerose informazioni riguardanti strani avvenimenti. Sospette attività di emissari del Reich in questa zona, aiutati, molto probabilmente, da abitanti del luogo.

BOLLE EMESSE DA PAPA PIO XII

Dies Irae – 1944

Gli avvenimenti attuali sono dovuti al Giorno del Giudizio. I Cristiani si devono preparare alla fine del mondo tramite i dettami della chiesa e devono esser pronti a combattere il peccato.

Regnum Justitiae – 1947

Il Papa si arroga il diritto di governare i territori Italiani istituendo il teocratico Sanctum Imperium. Sono descritti tutti i cambiamenti riguardanti la gerarchia ecclesiastica.

Dies Redemptions – 1947

Molti ritrovati della tecnologia vengono in linea generica banditi e resi ad uso esclusivo di personale ecclesiastico o laico ad esso sottoposto.

Non Nobis Domine – 1949

Ripristino dell'ordine dei Cavalieri del Tempio (Templari).

BOLLE EMESSE DA PAPA LEONE XIV

Cum Sigillo Fidei – 1949

Si concede al cardinale Santarosa di fondare l'ordine dei Frati Inquisitori, con lo scopo di scovare e punire tutti coloro che si macchiano di eresia e di negromanzia.

Spiritus, Anima et Corpus – 1951

I Morti sono solo un vuoto involucro di carne che Satana sostiene con i propri poteri, dove non risiedono più né l'anima né lo spirito. Distruggere un morto non è quindi peccato, dato che la sacralità del corpo è stata già violata da Satana. È dovere quindi distruggere o permettere la distruzione del corpo di un morto per impedire a Satana di disporre di nuove armi per fortificare il suo progetto maligno. Chi non si attiene a ciò dimostra di credere che in quel corpo abiti ancora l'anima di colui che la risiedeva, che va in contraddizione con quanto affermato dalla chiesa. È quindi un pensiero eretico.

Captivas Intellecti – 1956

I Morti NON possono avere comportamenti intelligenti. Tali illazioni seguirebbero la teorica che l'anima in qualche modo dimori ancora all'interno del corpo, il che andrebbe contro alla bolla precedente, il che andrebbe contro la supremazia del Papa, infallibile per definizione. Tutto ciò che asserisce a comportamenti che siano appena più complessi del semplice desiderio di carne umana sono fandonie fomentate dagli eretici. Specifica a parte, si definisce che la morte dei francescani per via della granata legata al loro collo non è da considerarsi suicidio, purché venga utilizzata solo in situazioni estreme e solo dai francescani.

Moderation Venatorum Mortuorum – 1956

Non può esistere un gruppo di Cacciatori di Morti superiore a 10, per motivi di sicurezza.

Aequo Iure Armatus – 1957

Sono ammesse al servizio armaato le Suore Infermiere della Santissima Addolorata come Sorores Ferrum sotto la guida della Madre Generalissima. Sia le Suore Infermiere che le Sorores Ferrum sono esentate dal coprifuoco ed in caso di tribunale inquisitorio le Sorores Ferrum non possono venire interrogate, condannate a morte o alla clausura senza che la Badessa sia presente durante il processo in qualità di giudice assieme all'Inquisitore.

IMPORTANTE!

La Bolla Aequo Iure Armatus, le Suore Infermiere della Santissima Addolorata, le Sorores Ferrum, la Madre Generalissima Giulia Branciforti e l'arma Rosarium sono un'idea dell'Associazione Re Bianco. Esse non sono canoniche con l'ambientazione originale di Sine Requie ma possono essere integrate liberamente nelle vostre sessioni cartacee. Noi del Re Bianco ci piaceva l'idea di integrare un ruolo ecclesiastico esclusivamente femminile con cui affrontare i Morti fianco a fianco dei Templari. E le suore guerriere ci sembravano un'idea fichissima!

VITA QUOTIDIANA

Le terre del Sanctum Imperium sembrano, a prima vista, scivolate in un tempo lontano, un mondo in cui non esistono più l'energia elettrica e il rombo dei motori a benzina, in cui la forza lavoro è data dai muscoli degli animali da soma e le grandi fabbriche sono per lo più in favore delle attività artigianali.

Nel "Giorno della Redenzione" ogni macchina e ogni strumento moderno fu considerato fuori legge e quindi sequestrato e in parte distrutto dai messi della Chiesa; solo pochi si arrischiarono a conservare fucili, fotocamere, macchine da scrivere o vecchie moto, occultandoli adeguatamente.

Questo è un mondo in cui ogni sopravvissuto è tornato ad essere servo della terra e di Dio, che quindi non deve far altro che produrre sostentamento, cibo, opere manifatturiere, e al contempo pregare per la salvezza della propria anima. La maggioranza della popolazione italiana abita in paesi immersi nella campagna e protetti da alte mura contro la minaccia costante dei Morti.

Nel Sanctum Imperium del 1957 è raro vedere cucine a gas, frigoriferi, automobili, treni, cinematografi, lampadine, radio o spettacoli teatrali, e spesso tutte queste cose sono riservate solamente agli ecclesiastici di rango più alto.

Dopo il Giorno del Giudizio, davanti alla cieca fame dei Morti, la popolazione italiana si è dapprima rifugiata all'interno di case isolate e rifugi, o all'interno di piccoli paesi ancora fortificati dalle mura medievali. Coloro che rimasero in città, asserragliati nelle proprie abitazioni, subirono un assedio interminabile: accerchiati da creature che non provano stanchezza, sonno, noia, ma solo un'insaziabile fame, i sopravvissuti perirono ad uno ad uno divorati dalla follia, dall'inedia o dai cadaveri. Solo nei paesi o in zone dove, per i giochi del caso, si addensarono meno Morti, la vita poté continuare.

Da allora l'uomo ha contato le innumerevoli vittime, ha curato le proprie ferite e ha scelto di sopravvivere. Molte città sono state bonificate e riconquistate per opera dei Templari, dei Cacciatori di Morti, e dei coraggiosi che, di propria iniziativa, hanno rischiato il tutto per tutto per ricominciare a vivere.

VIABILITÀ

La viabilità nell'Imperium è costituita da tragitti tortuosi e mal tenuti al fine di collegare la maggior parte di paesi liberi dai morti. I maggiori mezzi usati per la locomozione sono i piedi, biciclette, cavalli e muli, carrozze e molto raramente autoveicoli.

Prima di entrare in una città importante troverete una stazione di Dazio. Questo piccolo fortino serve a dare asilo hai viandanti e a fargli pagare una piccola tassa per entrare in città e un'altra sui beni trasportati.

Gli Exucubitores (quelli che prima del 1944 erano comunemente chiamati Carabinieri...) controllano armati questi luoghi, perquisendo e registrando chiunque vi entri. Se non si passa da questi luoghi si paga il doppio di tasse per entrare in città senza essere registrati (senza contare le grane per i maggiori controlli). In alcune di queste stazioni c'è un ricco mercato nero di armi, tabacco e viveri (anche se sarebbe severamente vietato). Le linee ferroviarie sono poche, anche se ben tenute, e ben scortate, ma estremamente costose.

DONNE

Nel Sanctum Imperium la parità dei sessi non esiste ed è mal vista, persino osteggiata dalla rigida inquadratura religiosa della teocrazia italiana.

Le donne possono avere solo ruoli marginali o di semplici aiutanti, come quelli di Excubitores, Cacciatrici di Morti, infermiere o suore, mentre non possono assolutamente entrare a far parte di gruppi di un certo peso politico e sociale quali i Templari, gli Inquisitori, i Conversi. Anche se le donne possono prendere i Voti, non è loro consentito né proferire Messa, né amministrare i Sacramenti, ma il loro luogo è spesso all'interno di conventi, quasi sempre di clausura. È così che molte donne decise occupano il ruolo di Excubitor o dedicano la loro vita allo studio per divenire farmaciste. Nei casi più estremi divengono Cacciatrici di

Morti, ruolo per loro forse non congeniale ma aperto a entrambi i sessi, oppure lottano per emergere nella rigida impostazione maschilista dell'Esercito Pontificio.

Esistono anche donne che, scontente del loro ruolo all'interno della società, cercano il successo attraverso l'affiliazione a sette segrete che mirano a rovesciare lo status quo.

Il sesso è visto come un tabù dall'autorità italiana: prostituzione e atti di libidine puniti con pene severissime, anche con la morte, donne affascinanti e ardite sono scambiate per streghe, mentre gli anticoncezionali in genere sono scomparsi dall'uso comune.

A correggere gli errori dell'amore ci pensano alcune vecchie donne che, nel segreto di cantine e sudice stanze con le tende tirate, praticano terribili aborti con metodi spesso rischiosi e in cambio di lauti pagamenti.

Il comune senso pudico della popolazione è comunque meno rigido di quella che è la morale imposta dal clero, può avvenire

quindi che, nella più totale clandestinità, alcune case accolgono ragazze facili e clienti alla ricerca di amore mercenario, e le storie di tradimenti, fughe e amori rubati sono, come da sempre, sulla bocca di tutte le comari.

ORE E GIORNI

Nel neonato Sanctum Imperium anche le ore scandite dagli orologi hanno perso di importanza; sono infatti le campane delle chiese a misurare il tempo.

Il giorno lavorativo inizia allo sbocciare di una nuova alba e finisce al tramonto, regolato dalle ore della preghiera: la Prima, alle 6 del mattino, la Terza più meno alle 9 del mattino, la Sesta che equivale a mezzogiorno, la Nona verso le 15 del pomeriggio, il Vespro alle 18, la Compieta, i cui rintocchi risuonano alle 21 della sera, e infine il Notturno, cioè la mezzanotte.

Altre regole che sono diventate precetti imprescindibili sono l'astensione dalla carne del venerdì, giorno in cui non ci si può nutrire né di carni bianche né rosse, e il rituale della Denunzia, sempre il venerdì, all'ora del Vespro. Durante la Denunzia, che ha sostituito la vecchia confessione, i popolani si dirigono presso la parrocchia, nel confessionale, dove li attende il Padre Castigatore, al quale confessano non solo i propri peccati, ma anche tutti i peccati commessi da altri di cui siano venuti a conoscenza.

Il Padre Castigatore stila dei registri ufficiali, grazie ai quali può confrontare le varie testimonianze e, durante un'assemblea che si tiene ogni sabato all'ora della Terza, commina pubblicamente le penitenze. Se il Padre Castigatore ritiene di essere di fronte a peccati mortali o a reati gravi può ordinare che il colpevole venga incarcerato e venga contattato il Vescovo perché decida in merito o, in casi veramente estremi, può persino interpellare e far intervenire direttamente un tribunale inquisitoriale. In queste spiacevoli circostanze il Padre Castigatore viene aiutato e protetto dai Probi Viri, un po' fedeli devoti, un po' manovali picchiatori, che agiscono ciecamente sotto i suoi ordini.

La Domenica in tutto il Sanctum Imperium è festa e tutta la popolazione si raduna nella chiesa all'ora Sesta per la Messa, officiata dal Padre Semplice. All'interno delle città dell'Imperium la notte scorre tranquilla grazie alle imponenti mura di protezione.

Inoltre dalla Compieta alla Prima è in vigore il coprifuoco e possono circolare liberamente soltanto coloro che sono di guardia alle palizzate o alle mura cittadine, ovvero, gli Excubitores. Nella notte, durante il coprifuoco, esistono due turni di guardia ben distinti, separati tra loro dal suono delle campane del Notturno. Il primo turno di guardia, dalla Compieta al Notturno, è più attivo ma meno severo. Chi viene trovato in infrazione del Primo Coprifuoco viene riaccompagnato a casa, redarguito e anche malmenato se oppone resistenza. Questo primo turno di guardia, solitamente, è gestito dagli Excubitores. Il secondo turno di guardia, o Ultimo Coprifuoco, vede in strada meno guardiani, ma permette loro di comminare pene molto più severe.

Chi viene scoperto per le strade tra il Notturno e la Prima è considerato un individuo losco, pericoloso, forse alleato di Lucifero, pertanto può essere spogliato dei propri averi, imprigionato, frustato e portato il giorno seguente davanti al Padre Castigatore o, nei casi più gravi, davanti a un Frate Inquisitore, Questo secondo turno di
guardia è solitamente gestito dai Probi Viri.

COMMERCIO E DENARO

La forma di commercio adottata nei piccoli borghi è fondamentalmente il baratto. Si baratta di tutto (cibo, armi, benzina, munizioni, medicine, ecc.).

L'uso del denaro è poco diffuso nei piccoli centri lontani dalle grandi città, dove si preferisce il baratto allo scambio monetario, e dove spesso si condivide ciò che si produce con chi non lo possiede in cambio di lavori o altri mezzi di sostentamento. Solo quel poco che è in esubero viene destinato al commercio con altri paesi o viene portato

nelle città più vicine per essere venduto al mercato.

Il commercio di articoli che niente hanno a che vedere con la diretta sopravvivenza come gioielli, vestiti di lusso, veicoli, opere d'arte, è diretto unicamente verso le grandi città e principalmente verso Roma, una che produce poco e acquista molto, essendo abitata da moltissime alte cariche politiche e dai più ricchi italiani sopravvissuti al Giorno del Giudizio. I veri mercanti sono pochi e, per lo più, folli.

Fare il mercante vuol dire attraversare territori poco o affatto controllati, molto pericolosi sia per la presenza di Morti sia per quella di banditi e disperati, motivo per capitale viziata e opulenta, cui i mercanti italiani sono sempre scortati da un buon numero di Cacciatori di Morti e i prezzi delle loro mercanzie crescono, in proporzione al viaggio effettuato, in maniera esponenziale.

La moneta corrente è lo Scudo Papale, la quale ha sostituito la Lira dal 1949 in poi. Gli Scudi hanno tagli da 1; 5; 10; 50 unità e sono costituiti da banconote stampate dal

Credito Cristiano, mentre le cambiali un titolo di credito la cui funzione tipica è quella di rimandare il pagamento di una somma in denaro consistente. Nel Sanctum Imperium è in vigore una sola banca, il **"Credito Cristiano**" operante a Roma con filiali nelle maggiori città dell'Imperium.

TECNOLOGIA

Fino a pochi anni fa l'industria era quasi totalmente scomparsa ed era costituita solo da rari capannoni, per lo più a carattere artigianale, che potevano contare dai dieci operai fino ai trecento della Fiat.

Oggi questo aspetto produttivo è stato notevolmente potenziato, soprattutto in vista della restaurazione di un esercito vero e proprio. Molte fabbriche sono state convertite per lavorare su progetti a finalità bellica: aerei, cannoni, carri armati, fucili.

Ogni notizia relativa a questo nuovo orientamento è però censurata dei grandi mezzi di comunicazione e la popolazione è quindi all'oscuro di tutto. Gli stessi operai delle
fabbriche non sono in grado di penetrare il disegno complessivo di ciò a cui stanno lavorando.

La produzione di mezzi civili, come auto, carrozze, vagoni per i rari treni, è lenta e meticolosa, e spesso fornisce mezzi fatti su misura per l'utente finale, raggiungendo così costi altissimi e rendendo queste comodità un privilegio esclusivo per i più ricchi ecclesiastici. Basti pensare che il prezzo di un'auto equivale, circa, ai guadagni conseguiti in dodici anni di lavoro da un italiano medio, o ai risparmi di sessant'anni dello stesso.

Non solo la tecnologia del Sanctum Imperium è ferma al 1944, ma anche le tecniche, le concezioni, le mode e il design di ciò che ancora viene prodotto non hanno subito
alcun ammodernamento: i veicoli, ad esempio, sono gli stessi che venivano fabbricati nei primi anni 40' e, visto che oggi sono
prodotti in minor numero, sono costruiti con metodi artigianali con materiali leggermente diversi, vista la carenza di materie prime.

Un tentativo per avere nuovamente energia elettrica in abbondanza è stato fatto dal laico Leonardo Sturatesta, in collaborazione con l'Ordine Benedettino, tramite la creazione del progetto Lux Venti.

Si tratta di un complesso progetto che mira, tramite la costruzione di enormi mulini a vento e di accumulatori d'energia di nuova generazione, a rendere a Roma e alle altre città italiane la luce elettrica pubblica. Un giorno, forse, questo progetto fornirà l'energia per riattivare le utenze domestiche e le grandi fabbriche oggi inattive. Il primo mulino, chiamato Lux Venti e che ha dato nome a tutto il progetto, fu costruito poco fuori Roma nel 1952 ed era costituito da una torre alta novanta metri, con sei enormi pale di settanta metri ciascuna, capace di rendere lucenti le strade cittadine di metà della città eterna. Visto il successo del primo mulino, due anni dopo fu eretta una struttura gemella, chiamata Lux Aurae, capace di fornire altrettanta energia e completando così la copertura totale dalla città di Roma. Quasi contemporaneamente al Lux Aurae furono terminati altri mulini, in prossimità di Firenze, Napoli, Venezia, Bari, Genova e Torino detti genericamente Lux Venti e altri sono in costruzione in questi anni nelle altre grandi città del Sanctum Imperium.

Il progetto degli accumulatori di energia non è ancora soddisfacente e sono molte le giornate in cui l'energia elettrica scarseggia o manca del tutto, ma gli esperimenti e i lavori in questo senso proseguono alacremente e il Professor Sturatesta ha grandi speranze e aspettative attorno a questo suo titanico progetto, che il Papa in persona
appoggia pienamente. Le uniche altre innovazioni tecniche degne di nota sono a carattere bellico o difensivo. Si tratta delle nuove armi a motore in forza all'Inquisizione e ai Cavalieri del Tempio, ai nuovi aerei della rinata aeronautica e poco altro.

MEDICINA

La ricerca in campo medico ha subito un brusco arresto ma non si è totalmente fermata: oggi il popolo del Sanctum Imperium può contare su una evoluta erboristeria e, soprattutto, sul grande effetto placebo di frati e alti prelati con fin troppo propagandati poteri miracolosi capaci di guarire, alleviare le sofferenze o preparare l'anima dei meno fortunati all'ultimo viaggio.

Certo tutto questo non è molto utile quando un Morto stacca un braccio a un incauto cittadino, a quel punto è garantita solo una terapia: l'uccisione tramite mutilazione prima che sopraggiunga una morte naturale seguita dal Risveglio del corpo.

Tutte le grandi città possiedono delle Misericordie, piccoli ospedali con poco spazio per la degenza, raramente forniti di una vera sala chirurgica. Questi piccoli centri medici sono amministrati dalla Curia cittadina ed è qui che medici e chirurghi laici, al fianco dei Frati Penitenziali, svolgono la loro missione al massimo delle proprie possibilità e capacità, aiutati da infermiere anch'esse miste, laiche e suore infermiere.

Chirurghi e ostetrici lavorano in buona considerazione dell'igiene, ma l'unico disinfettante spesso disponibile è l'alcool, inoltre gli strumenti chirurgici sono obsoleti e sterilizzati grossolanamente in acqua bollente, mentre i liquori e le grappe sono spesso gli unici anestetici disponibili per il popolo. Anche se la mortalità sotto i ferri non è altissima, spesso le operazioni portano con sé effetti collaterali più o meno gravi, lunghi tempi di recupero e cicatrici orribili e in molti casi non risolvono il problema in maniera duratura.

Non è comunque insolito né in alcun modo pericoloso recarsi in una Misericordia per interventi di pronto soccorso come, ad esempio, per farsi suturare delle ferite, o in caso di intossicazioni o di complicazioni durante il parto.

I medicinali veri e propri sono difficili da reperire e preparati su ordinazione dai farmacisti, veri maghi della chimica, ma sempre più osteggiati dagli Inquisitori, perché sospettati di procedimenti a carattere alchemico o attività stregonesche. Fiorisce dunque il mercato nero dei medicinali, visto che troppi onesti commercianti sono già stati processati per crimini mai commessi.

Caso a parte è quello dei Francescani Penitenziali, che producono farmaci a partire da sostanze vegetali. Questi medicinali di derivazione naturale sono in genere meno efficaci di quelli prodotti dai farmacisti, ma sono meno costosi e di più reperibili. Nelle località più sperdute le uniche figure mediche sono spesso i veterinari, che non si limitano a controllare e circoscrivere le malattie animali, ma grazie alle loro conoscenze non disdegnano di preparare farmaci e medicamenti d'urgenza anche per i paesani, chiaramente dietro un lauto compenso e a rischio della propria vita, perché se venissero scoperti dagli organi ufficiali a trafficare farmaci subirebbero pene gravissime.

STAMPA E DIFFUSIONE DEI GIORNALI

In Italia, nel 1957, esiste un solo organo di stampa ufficiale: L'Osservatore di Santa Romana Chiesa Questo giornale è stampato a Roma, presso il monastero dei frati Gesuiti e sotto l'occhio vigile dell'Inquisizione che, tramite una figura preposta può decidere se approvare o meno l'edizione e quali cambiamenti apportare alle notizie in uscita.

L'Osservatore di Santa Romana Chiesa esce con cadenza settimanale e viene stampato in un numero di copie contenuto. Le copie sono destinate solitamente ai Padri di ogni Parrocchia e alle altre figure importanti presso conventi o abbazie.

Le copie vengono distribuite nel giro di pochi giorni tramite la rete ferroviaria fino alle principali città e tramite gli Excubitores o appositi incaricati (spesso Probi Viri) le copie vengono consegnate personalmente a chi ne ha diritto.

L'Osservatore di Santa Romana Chiesa è generalmente composto da poche pagine e riporta, apparentemente, notizie di ogni genere. Di fatto il severo controllo dell'Inquisizione ne restringe il campo d'azione a notizie autocelebrative atte a convincere la popolazione dell'efficienza e della rettitudine dei suoi governanti.

Notizie sempre presenti, a caratteri cubitali, sono le immancabili gesta di liberazione dei Templari o dei Cacciatori di Morti, le grandi opere di bonifica e le rare notizie di cronaca, mentre, relegate nelle colonne basse delle ultime pagine, sono riportate le località cadute per mano dei Morti o dell'Inquisizione.

Il resto del giornale è composto da dibattiti teologici, che riportano spesso in modo velato le aspre contrapposizioni tra esponenti dei vari Ordini, spesso parafrasi eleganti delle feroci lotte politiche che dilaniano i palazzi e le chiese romane.

Le notizie di cronaca sono limitate a fatti particolarmente eclatanti, come terremoti, disastri ferroviari, battaglie contro l'eresia particolarmente cruente, e hanno tutte, in realtà, lo scopo di avvisare le popolazioni delle zone limitrofe del pericolo imminente dei Morti.

È compito del Padre Semplice, alla domenica al termine della Santa Messa, informare i cittadini presenti delle principali novità che egli ritenga di interesse pubblico.

Solo in rari casi vengono incaricati gli Excubitores di attaccare sulle mura della Domus Popoli le pagine che il Padre Semplice
ritiene utile o istruttivo che vengano lette per intero dalla popolazione. È inoltre uso comune informare, se necessario, Excubitores, Cacciatori di Morti e Probi Viri delle notizie che possano avere particolare importanza per loro in sede privata e in tempi brevi. Non di rado i giornali vecchi vengono "donati" a cittadini influenti e ricchi che ne facciano richiesta, previo lascito in denaro, che può arrivare anche a cifre rilevanti.

Il ruolo di giornalisti e fotografi è ricoperto da particolari Frati Gesuiti Provinciali che raccolgono informazioni per tutta la penisola e le comunicano a Roma tramite telegrafo e telefono (ma sono rari quelli ancora funzionanti per via della caduta di molte linee), radio da campo o piccioni viaggiatori, con i quali vengono spesso spedite, assieme agli articoli, piccole foto.

In questo lavoro i Provinciali si appoggiano spesso a dei giornalisti laici, abili avventurieri, spesso al seguito di Cacciatori di Morti o abbastanza coraggiosi da indagare e raccogliere informazioni e foto per conto proprio. Un buon servizio può essere pagato, dalla sede di Roma, anche cento Scudi, il che permette spesso a questi individui di procurarsi adeguate scorte e mezzi per i loro viaggi nel pericolo o di godersi una vita agiata tra un servizio e l'altro.

Presso le maggiori città che ospitano un monastero Gesuita sono spesso aggiunte delle pagine "locali" all'Osservatore di Santa Romana Chiesa ufficiale. L'Inquisizione non ha il controllo su dette pagine, che solitamente si occupano di cronaca locale e di notizie leggere, oltre a riportare passi di libri dal temperamento laico, in alcuni casi di carattere umoristico o persino satirico.

Gli Inquisitori hanno osteggiato questa usanza, che permette ai monaci Gesuiti di scuotere astutamente e a loro piacimento l'opinione pubblica di centri piccoli e grandi. Attualmente queste pagine locali sono stampate in tutte le maggiori città, tranne a Roma, col nome di "Osservatore Locale".

L'Inquisizione non può negare apertamente tale diritto di stampa per non incorrere in un'estrema (e pericolosa) impopolarità, inoltre non è interesse di Papa Leone XIV reprimere in alcun modo la propria popolazione se non ve ne è stretto bisogno.

L'Osservatore Locale (solitamente di due, quattro pagine), viene stampato in tirature relativamente alte, che vengono donate a tutti i membri del potere ecclesiastico che ne facciano richiesta e vendute ai comuni cittadini ad un prezzo compreso trai tre e i sette Scudi, in base al numero di pagine, e alla città dove si acquista. Spesso il prezzo tende a variare anche in merito all'importanza e al gradimento delle notizie offerte. Oltre alla voce ufficiale della Chiesa, esistono alcuni "fogli" stampati in totale clandestinità e in tiratura limitata che hanno lo scopo di propagare idee e notizie non allineate con quanto promulgato dall'Osservatore. Naturalmente se venisse scoperto chi sta dietro a questi fogli la pena sarebbe grave e potrebbe andare dalla "stampa clandestina" al reato di "eresia".

HUNTER'S YELL

Numero appros. di copie stampate: 100
Cadenza: Sconosciuta
Diffusione: Tutto il territorio del Sanctum

Il "grido del cacciatore" è una rivista in bianco e nero, di ben 20 pagine, completamente scritta in inglese (sebbene nei territori della Piccola Italia viene diffusa una versione tradotta in italiano) e piena di fotografie. La rivista è indirizzata ai Cacciatori di Morti ed è sicuramente scritta da altri Cacciatori. La rivista di per sé non ha niente di anti-ecclesiastico, ma riporta racconti e gesta scritte da vari Cacciatori di Morti che vivono nell'Imperium.

Questo giornale è un vero tesoro per i Cacciatori di Morti, che finalmente possono divertirsi con battutacce sconce, storielle di caccia ala Morto o anche semplici lettere nostalgiche che ricordano amici defunti o di quanto fosse bella la propria casa nell'Ohio. C'è chi dice che alcuni giornalisti di questo giornale siano in realtà Cacciatori di Morti, che, per pura passione, raccolgono foto e racconti in giro per il Sanctum per poi mandarli a "the Roosevelt Wheelchair", lo sconosciuto editor del giornale che si occupa di impaginare e stampare.

Il vero problema, per la Chiesa, è che l"Hunter's Yell" è pieno zeppo di foto di donne nude: sia vecchie foto ritagliate da giornali per adulti stampati negli Stati Uniti prima del 1944, sia di altre "signore" italiane che si sono prestate in cambio di denaro (naturalmente con i volti coperti per non incappare nelle punizioni del Vescovo).

Fatto sta che, sebbene in molti cerchino di estirpare questo sconcio giornaletto, sono altrettanti gli uomini pronti a pagare di nascosto per averne una copia…non importa se non capiscono l'inglese, le foto bastano e avanzano!

LA SANCTA MILIZIA

Per molti anni, dopo il Giorno del Giudizio, il Sanctum Imperium non ha avuto un vero e proprio esercito, ma si è affidato a Templari, Excubitores e Cacciatori di Morti. Questi gruppi, addestrati all'uso delle armi ma composti da poche unità per lo più indipendenti tra loro, si sono rivelati determinanti per la sopravvivenza delle popolazioni del Sanctum Imperium, vista la parte attiva che hanno avuto, e hanno tuttora, nella lotta contro i Morti.

Di fatto però l'Italia si è trovata, fino al 1951, inerme e indifesa sa contro le sopravvissute potenze europee, Dal 1952 in poi si è iniziato a riorganizzare un esercito capace di difendere il suolo del Sanctum Imperium, ma nei primi anni poco si è fatto, tranne discutere e lottare politicamente per assicurarsi un ruolo di spicco nella nuova organizzazione.

Vescovi e Cardinali discutevano su come riorganizzare forze umane e mezzi, ma al centro dello scontro stavano il Grande Inquisitore Gregorio Santarosa e il Gran Maestro dell'Ordine Templare, Renato da Cianciano.

Entrambi avrebbero voluto il controllo dell'esercito, per poter aumentare la propria influenza sulla politica e sulla società della penisola italiana.

Nel 1955, in vista dell'annessione della Piccola Italia e degli inquietanti contatti avuti con il Regno di Osiride, lo Stato Pontificio ha deciso di ricreare un forte esercito in breve tempo. Le dispute sono state placate dal Papa in persona, che ha accentrato su di sé e sui Generali del vecchio esercito civile ogni responsabilità e decisione. Di fatto quindi l'esercito è oggi una forza relativamente esterna ai giochi di potere ecclesiastici e pertanto mantiene una forte autonomia da ogni pressione esercitata dai vari Ordini. La riorganizzazione dell'Esercito Pontificio, o Sancta Militia, ha visto la creazione di tre categorie militari: i Missionari, i Crociati e l'Elite. I Missionari sono l'unico gruppo ecclesiastico annoverato nelle fila dell'esercito. Provenienti dai diversi

Ordini monastici questi uomini rispondono alla disciplina di Dio e dei loro ufficiali, anch'essi uomini di Fede.

Addestrati alle tecniche di sopravvivenza, alla diplomazia, alle tecniche mediche di base, all'uso di alcune armi e soprattutto di alcuni strumenti tattici, i Missionari vengono impiegati per aiutare le popolazioni in difficoltà, portando sia aiuto che medicinali, e cooperando nell'organizzazione e nella ricostruzione di aree riconquistate alla ferocia dei Morti.

I Crociati sono il cuore dell'esercito italiano. Preparati all'uso delle armi e a rispettare gli ordini, sono stati impiegati nella colonizzazione della Piccola Italia, al fianco di Templari e Missionari.

I Crociati vivono e pensano come dei veri militari, sono laici, e tra di loro possono esserci anche delle donne, anche se la cosa è molto rara, visto che l'ambiente è comunque estremamente misogino.

Sono armati con riproduzioni delle armi che hanno infiammato il mondo nella Seconda

Spesso questi gruppi sono accompagnati, o seguono, gruppi di Crociati, meglio armati e più preparati ad affrontare situazioni pericolose. I compiti dei Missionari sono inoltre quelli classici dei cappellani dell'esercito e dei missionari della tradizione storica. Portano dunque la parola di Cristo nel silenzio della paura, la luce della Croce nell'oscurità delle terre assediate dalla morte. Vestono con i paramenti propri dei propri Ordini di origine, modificati con una "M" sormontata da una croce posta sul petto, inoltre sono riconoscibili perché, a differenza di propri compagni chiusi nei conventi, portano scarponi militari, zaini, pantaloni comodi e, non di rado, elmetti, ma soprattutto sono gli unici frati che imbracciano, anche se di rado, fucili e pistole.

Guerra Mondiale e viaggiano sempre assieme ad un Crociato Nero, esperto ed equipaggiato per affrontare i Morti.

I Crociati Neri, spesso ex-Cacciatori di Morti, hanno la facoltà di prendere il comando, qualunque sia il loro grado, in caso di pericolo, cioè quando i Morti sono in superiorità numerica o se viene avvistato un Ferox, o qualcosa di peggiore. Contro, i Morti le armi impiegate sono i lanciafiamme, vecchie mitragliatrici da campo e carri speciali detti Scudi di Pace, dotati di pale rotanti capaci di fare a pezzi i Morti più lenti e armi da fuoco o lanciafiamme da utilizzarsi nelle situazioni di maggiore rischio.

Gli Scudi di Pace sono in forza a due speciali gruppi di Crociati, formati unicamente da Crociati Neri, che ancora non sono stati impiegati sul campo, se non nella Piccola Italia e in altri scenari molto particolari.

Il vero scopo per cui sono stati creati i Crociati, però, non è quello di sostare sul suolo Italiano; le esercitazioni vertono a migliorare l'efficacia dei militari in ambienti urbani e sotto il sole più cocente. Presto, se i lavori diplomatici andranno in porto, gruppi di uomini fedeli al Papa e capaci di combattere verranno mandati a Parigi e poi, forse, al Cairo.

I Crociati vestono con una divisa molto simile a quella utilizzata dall'esercito italiano durante l'ultima guerra, di colore blu, sulla quale è però stampata o ricamata una grande croce bianca sul davanti. I Crociati Neri hanno divise identiche ai loro colleghi ma di colore nero con croce bianca. Tutte le onorificenze e i gradi militari sono sostituiti da immaginari a carattere sacro.

L'Elitè è costituita da un numero contenuto di ex-militari e di giovani brillanti reclutati da tutto il territorio nazionale. Questi individui vengono addestrati all'uso di veicoli e automezzi di ultima generazione, materiale dal costo enorme che richiede uomini particolarmente preparati, responsabili e decisi.

NUOVI VEICOLI ED ELITE

Fino al 1953 la riorganizzazione dell'esercito ha portato alla restaurazione dei mezzi impiegati durante la seconda guerra mondiale che oggi, riparati e migliorati, sono per lo più in ottime condizioni.

Inoltre dal 1952 al 1954 sono stati avviati progetti per la realizzazione di nuovi veicoli per l'aeronautica militare.

Tali velivoli sono i seguenti:

Arcangel: un aliante mastodontico con un'apertura alare di 38 metri da usare come mezzo silenzioso per il trasporto truppe o come bombardiere biologico. Carico di soldati o bombe può infatti raggiungere e superare facilmente le linee nemiche nel più totale silenzio.

Per giungere in quota e trovare le correnti ascensionali di cui ha bisogno per muoversi ha bisogno di un aereo a motore che lo traini in fase di decollo.

Angel: un caccia estremamente evoluto, con potenti motori a elica, progettato a quattro mani da due aviatori americani e da due frati Benedettini, caratterizzato dall'alta manovrabilità e dalla capacità di raggiungere velocità straordinarie per un veicolo a eliche. L'armamento è costituito da cinque due mitragliatrici poste in coda e in punta e può portare fino a sei bombe leggere. La particolare conformazione delle ali e l'alta velocità che deve raggiungere per alzarsi in volo lo costringe ad usufruire solamente di piste d'atterraggio e decollo molto più lunghe della norma e solo nei pressi di Roma, Napoli e Torino.

Cherubim: si tratta di un piccolo dirigibile da trasporto truppe, capace di alloggiare uomini. Molto maneggevole e micidiale in appoggio a truppe di terra, grazie ai mitra brandeggiabili di cui dispone e della fitta rete di pannelli in lamiera leggera posti sul pallone. Non più di sei come scudo contro i proiettili di armi leggere.

Nel 1952 fu istituita la Nuova Accademia Aeronautica dove sarebbero stati istruiti e addestrati i piloti che un giorno avrebbero difeso il Sanctum Imperium. Quest'istituto fu ubicato a Caserta, presso il Palazzo Reale, dove del resto era rimasto fino al 1943.

Nel 1954 l'Accademia venne ristrutturata dall'interno. Il suo nuovo nome è Accademia Santissima dell'Esercito Pontificio, comunemente identificato con l'acronimo ASEP, e il suo nuovo scopo è quello di preparare futuri ufficiali d'élite del neonato esercito pontificio, di qualunque corpo facciano parte.

Esistono quattro corpi elitari che vengono preparati all'interno dell'ASEP: Marconisti e Genieri, Aviatori, Carristi, Piloti. Nel 1956 furono istituiti i primi corsi, di durata triennale, quindi attualmente nessun membro dell'Élite ha conseguito il

diploma necessario ad iniziare la propria attività militare. Come eredità della vecchia scuola aeronautica sono rimasti i nomi dei corsi e i loro motti, oltre ai colori degli stessi: blu, giallo, rosso o verde. Nel 1957 i nuovi corsi attivi sono: Eolo, verde, frequentato da coloro che saranno Marconisti e Genieri; Falco, blu, che prepara gli Aviatori; Grifo, giallo, frequentato dai futuri carristi e Ibis, rosso, per coloro che un giorno piloteranno i nuovi incrociatori e le corazzate papali. L'anno precedente i corsi attivati furono Aquila, Borea, Centauro e Drago, rispettivamente verde, blu, giallo e rosso.

LA GIUSTIZIA

I Cardinali, sebbene abbiano potere di giudicare i cittadini delle Regioni sulle quali hanno controllo, lasciano spesso ai Vescovi ogni impegno in ambito giudiziario.

I Vescovi hanno potere su tutta la loro zona di influenza e presiedono settimanalmente il Tribunale Vescovile dove sono tenuti a giudicare gli imputati per vari atti contro la legge ecclesiastica. Sono gli Excubitores che hanno il compito di indagare sui crimini e di assicurare i colpevoli al Tribunale Vescovile, o portare davanti al giudice (il Vescovo stesso) gli imputati. Né gli Excubitores, né il Vescovo possono ordinare alcun tipo di tortura come metodo di indagine, ma solo come mezzo di punizione.

La tortura "investigativa" è di sola pertinenza degli Inquisitori. Nel caso in cui siano necessari più di due giorni di viaggio per raggiungere il Tribunale presieduto dal Vescovo, sarà il Padre Semplice del luogo dove è avvenuto il reato a divenire giudice emettere sentenza in vece del Vescovo. È chiaro quindi come la maggior parte dei Tribunali Vescovili nell'Imperium non siano in realtà presieduti personalmente da un Vescovo, ma da Padri Semplici. I Padri Castigatori possono giudicare ed emettere sentenza, al pari di un Tribunale Vescovile, solo se il reato in questione è stato scoperto durante la Denunzia, oppure nel caso in cui il Padre Semplice della Parrocchia di riferimento sia impossibilitato a presenziare al Tribunale.

Alcuni reati sottoposti al Tribunale Vescovile: furto, adulterio e fornicazione, sodomia, omicidio e violenze, falsa testimonianza, bestemmie, tentato suicidio, inosservanza delle regole di condotta imposte dalla Chiesa come: impudicizia, inosservanza dall'astensione dalla carne del venerdì, non osservanza delle feste religiose. Per essere sottoposti al Tribunale Vescovile i reati devono essere commessi da laici e non da ecclesiastici. I reati commessi da Excubitores, essendo essi laici, vengono sottoposti a tale tribunale.

Esempi di crimini più frequenti e pene comminate dal Tribunale Vescovile:

1) Furto di un agnello - Risarcimento dell'agnello quattro bastonate nella pubblica piazza.

2) Furti ripeto - Risarcimento e dita di entrambe le mani schiacciate con una morsa.

3) Adulterio- Multa e due frustate per lui, tre frustate e sei mesi in un convento per lei.

4) Sodomia- Evirazione.

5) Omicidio- Lavori forzati a vita.

6) Una bestemmia- Cinque giorni nella Gabbia Pentimento.

7) Bestemmie ripetute- Due frustate su pubblica piazza e tre mesi di lavori forzati.

8) Vestito troppo discinto- Gogna per due giorni.

9) Inosservanza dell'astensione dalla carne venerdì- Tre giorni di digiuno; è permesso solo bere acqua.

Le pene e le sentenze annesse nel neonato Sanctum Imperium dipendono principalmente dalla modalità assai complessa con cui sono divisi i compiti nella gerarchia
ecclesiastica.

GERARCHIA ECCLESIASTICA

Il CONCILIO

Il Concilio è l'organo consultivo che aiuta il Papa nei compiti più delicati, non ha alcun potere, se non quello di consigliare Papa Leone XIV. La volontà del Concilio si struttura in maniera democratica in base ai voti dei membri che lo compongono. Gli uomini che compongono il Concilio rimangono in carica fintanto che rivestono il loro ruolo nella gerarchia ecclesiastica; quando questi vengono meno, di solito in caso di morte, i loro successori ne prendono il posto. Il più grande potere di questo organo, oltre a quello consultivo, è quello di eleggere un nuovo Papa al momento della morte del Pontefice in carica e di avere ampi margini decisionali nella scelta dei nuovi Vescovi.

Il Concilio è composto da otto figure, ed è attualmente costituito da sei individui.

IL SEGRETARIO DI STATO DEL VATICANO: carica attualmente ricoperta dal Cardinale Gregorio Santarosa. Il Segretario di Stato del Vaticano è l'unico membro del Concilio che non ha diritto di voto,
sebbene il suo potere sia enorme: è infatti colui che decide quali argomenti portare al cospetto del Concilio e quindi sceglie di cosa si debba discutere durante ogni seduta.

IL GRANDE INQUISITORE: carica attualmente ricoperta dal Cardinale Gregorio Santarosa. Chi riveste questa carica ha
diritto ad un voto.

IL GRAN MAESTRO DEI TEMPLARI: carica attualmente ricoperta da Renato da Chianciano. Chi riveste questa carica ha diritto ad un voto.

CINQUE CARDINALI SCELTI PER ANZIANITÀ O COMPETENZA: fanno parte di questo gruppo quattro Cardinali e il Cardinale Gregorio Santarosa. Ognuno dei cinque Cardinali ha diritto ad un voto. I quattro Cardinali scelti sono: Emanuele da Salerno, Cardinale della Campania. Riccardo Loriedo, Cardinale della Toscana, Sandro Spatelli, Cardinale del Veneto, Gianluigi Servadio, Cardinale delle Marche.

LA CONSULTA: A questi voti se ne aggiunge uno, che è quello complessivo della Consulta. La Consulta è l'organo consultivo formato dai Generali degli Ordini monastici non combattenti. Il vero potere della Consulta è rivolto agli Ordini monastici: la Consulta può infatti varare leggi autonome che riguardano la politica degli Ordini e sottoporle al vaglio del Papa senza che il Concilio possa obiettare alcunché.

Gli Ordini femminili non hanno una loro rappresentanza diretta all'interno della Consulta, ma devono inviare delle missive, in cui la Badessa più influente dell'Ordine avanzi delle richieste (al momento la Badessa più influente di tutto il Sanctum è Giulia Branciforti, Madre generalissima della Santissima Addolorata); starà poi alla Consulta decidere sul da farsi, in maniera del tutto inappellabile. La Consulta è composta da sei figure, ognuna delle quali ha diritto ad un voto.

IL GENERALE DEI FRANCESCANI: Ubertino da Macchia, Frate Francescano Penitenziale.

IL GENERALE DEI BENEDETTINI: Guglielmo Salvemini, Frate Benedettino Forgiatore.

IL GENERALE DEI GESUITI: Nero degli Alfieri, Frate Gesuita semplice.

IL GENERALE DEI DOMENICANI: Michele Lauro da Firenze, fa giungere il suo voto e il suo parere tramite missive sigillate.

IL GENERALE DEGLI SCOLOPI: Ermanno Cassiali, Frate Scolopio.

IL GENERALE DEI CARMELITANI: il neoeletto Furio Acciaioli, Frate Carmelitano Scalzo.

CACCIATORE DI MORTI

Col termine "Cacciatori di Morti" si definiscono quegli uomini e quelle donne che hanno deciso di lasciarsi alle spalle la possibilità di un lavoro e di una vita ordinari per imbarcarsi in un'esistenza fatta di morte, pericoli e orrori. I Cacciatori di Morti, infatti, si guadagnano da vivere affrontando i Morti per liberare paesi inermi dal pericolo dei cadaveri, o venendo dilaniati nel tentativo. Molti Cacciatori sono ex militari, per lo più soldati Alleati, che si sono visti tagliar fuori la possibilità di un ritorno in patria, ma tra questi avventurieri si trovano anche individui a cui è stato impossibile, per vari motivi, crearsi una vita "normale": sognatori, violenti, uomini e donne disperati e soli, senza più nulla da perdere.

I Cacciatori solitamente si riuniscono in bande o gruppi, per lo più costituiti da un numero variabile tra i tre e i venti individui, esistono però anche personaggi solitari, che prestano i loro servigi per lo più come scorta a mercanti girovaghi, ricchi ecclesiastici, o a famiglie costrette a intraprendere pericolosi viaggi attraverso il Sanctum Imperium.

I Cacciatori di Morti solitamente non fanno distinzione di sesso e arruolano nei loro gruppi sia uomini che donne, selezionando gli aspiranti mercenari in base alle loro capacità fisiche e alle abilità di sapersi difendere e di usare le armi.

I Cacciatori sono stati di enorme importanza nei primi anni della fondazione del Sanctum Imperium perché hanno aiutato i Templari a ripulire città infestate dai Morti. Certo, non hanno rischiato senza avere come contropartita un lauto compenso, ma senza di loro molte zone oggi sarebbero in mano ai Morti e l'Ordine Templare sarebbe stato decimato.

Il loro atteggiamento spesso venale e distaccato dagli interessi e dalle esigenze di coloro che non possono pagarsi i loro servigi gli è valso spesso il nomignolo, dispregiativo, di Mercenari. Ancora oggi i servigi dei Cacciatori di Morti sono molto richiesti, soprattutto in quelle Regioni italiane dove il pericolo dei Morti rimane molto alto oppure, sempre più spesso, in luoghi dove la popolazione è vessata da creature viventi non meno pericolose dei defunti: banditi,

bande di straccioni e malviventi, criminalità organizzata. Le bande di Cacciatori possono ricevere i propri incarichi direttamente dalle Domus Populi, dove gli Excubitores sono spesso messi al corrente dei luoghi dove sia richiesto un intervento armato e di quale sia l'ammontare in denaro disponibile per pagare dei Mercenari.

Sempre più spesso, però, le informazioni sulle missioni giungono tramite la lettura dell'Osservatore di Santa Romana Chiesa, il giornale stampato direttamente dal Vaticano, sotto il vaglio dei Gesuiti, dove la Chiesa stessa inserisce dei trafiletti per i Cacciatori indicando il luogo dove devono intervenire, la ricompensa e la modalità della riscossione della stessa, previa documentazione del lavoro compiuto. Nel 1956 un editto del Papa, la "Moderatio Venatorium Mortuorum" ha inserito delle limitazioni nella struttura dei gruppi di Cacciatori di Morti. Lo scopo di tale regolamento è stato quello di limitare il numero di individui armati, e quindi potenzialmente sovversivi, all'interno del territorio del Sanctum Imperium.

È successo più di una volta, purtroppo, che alcune bande di Cacciatori abbiano vessato la popolazione di paesini isolati, prendendo il controllo di alcune piccole zone di territorio, iniziando a minacciare con le armi i Padri Semplici, a rubare, a violentare le donne e a uccidere coloro che avrebbero cercato giustizia.

Oggi proprio per scongiurare altri atti di brigantaggio da parte dei Mercenari, tutti i Cacciatori di Morti devono obbligatoriamente farsi censire dagli uffici della curia di un'Arcidiocesi cosi da farsi rilasciare un Foglio di Via in cui viene chiaramente indicato il nome del Leader del gruppo cui fanno riferimento. Egli è il responsabile dei suoi uomini in tutto e per tutto e pagherà in prima persona per ogni sbaglio dei suoi sottoposti. È il Foglio di Via che consente di portare armi possedere mezzi a motore per tutta la banda. È stato inoltre imposto un limite agli individui che possono far parte di un singolo gruppo di Cacciatori: nessuna banda di mercenari più eccedere il numero

di dieci membri. Lo scopo di questo ultimo punto è, chiaramente, quello di diminuire la forza e l'impatto sulle popolazioni da parte dei Cacciatori di Morti, in modo possano facilmente essere schiacciati da gruppi Conversi o di Excubitores nel caso ve ne sia bisogno. Da allora i Cacciatori di Morti più furbi e incuranti dell'autorità papale hanno immediatamente trovato il modo per aggirare la legge. Avviene così che alcuni nutriti gruppi di Mercenari si siano divisi in più sotto gruppi, ognuno dei quali comandato da un leader che viaggiano a poca distanza gli uni dagli altri, restando in contatto radio tra loro e, di fatto, costituendo ancora lo stesso, efficace e pericoloso gruppo originario. Niente, infatti, vieta a gruppi diversi di Cacciatori di viaggiare uniti.

I Cacciatori di Morti combattono per oro e argento, per benzina e munizioni, caffè e sigarette, talvolta solo per un pasto caldo e una notte di riposo. Appaiono agli occhi dei cittadini dell'Imperium come eroi o banditi, vigliacchi o vere e proprie leggende, per alcuni sono proprio dei veri eroi, idealizzati e rispettati, ma più spesso sono solo dei

semplici sopravvissuti che cercano di ricostruirsi una vita. Per dei soggetti che devono costantemente combattere contro i Morti, quindi contro creature immortali e feroci, è fondamentale dotarsi di armi che li mettano in condizione di sopravvivere all'orrore che intendono affrontare. Ogni Cacciatore porta sempre con sé un'ascia o un machete, per mutilare i corpi dei Morti abbattuti con il piombo, oppure come arma estrema, per un'ultima e disperata difesa.

Insieme a queste armi bianche, i Cacciatori hanno con sé delle armi da fuoco, sia per colpire i Morti da una certa distanza di sicurezza, tentando così di spezzargli le ossa o fargli saltare la testa e sia per uccidere i vivi.

Sono molto ricercate le armi da fuoco di cui si trovino più facilmente le munizioni e che abbiano la maggior affidabilità. Trovarsi con una vecchia mitragliatrice inceppata davanti alla furia cieca di un Ferox vuol dire essere morti e nel modo più terribile possibile: dilaniati e mangiati vivi.

I Cacciatori non cercano solo armi, ma anche veicoli a motore che possano costituire una valida protezione durante gli spostamenti. In questo caso si preferiscono mezzi veloci, con una buona capacità di percorrere terreni accidentati e di essere facilmente riparabili con pezzi di ricambio rimpiazzabili senza eccessiva difficoltà. Purtroppo il veicolo perfetto non esiste e spesso Cacciatori si devono accontentare di quei pochi mezzi ancora funzionanti, residuati della Seconda Guerra Mondiale, che trovano a caro prezzo nei loro viaggi. Non è raro che qualche Cacciatore di Morti porti con sé un cavallo, in modo da non dover dipendere dalle limitate scorte di benzina.

Le scorte di combustibile sono talmente rare e costose che molti di loro chiamano la benzina, ironicamente, "il dollaro del Papa", per indicare come sia oggi la merce di scambio più ricercata e con maggior valore di tutto il territorio del Sanctum Imperium e il modo con cui la Chiesa tiene a bada i loro spostamenti e si riprende buona parte degli Scudi che paga per i pericolosi servigi ricevuti.

Sebbene i Cacciatori di Morti non abbiano una vera e propria divisa, visto che non fanno parte dell'esercito di nessuna nazione, si è andata consolidando nel tempo una norma secondo la quale i Cacciatori sono contraddistinti dal vestire parti di divise militari come loro abiti.

Questo è dovuto al fatto che la maggior quindi, nei primi anni dopo la fine della guerra, abbiano portato indosso le divise che l'esercito aveva concesso loro Oggi i Cacciatori potrebbero indossare abiti civili, e alcuni lo fanno, sebbene questa sia una pratica non molto in voga.

La maggior parte dei Cacciatori, infatti, veste ancora con le vecchie divise, appositamente "rattoppate" dai sarti dell'Imperium, oppure hanno tolto le mostrine dalle proprie uniformi per cucirle su nuovi vestiti.

I Cacciatori si vestono così perché il popolo riconosca il loro ruolo dai loro simboli militari e, se ciò non bastasse, molti Mercenari pensano che le loro medaglie e mostrine siano costate fin troppa fatica e dolore per essere messe da parte.

Molti di questi individui, inoltre, si sentono ancora soldati della loro nazione d'origine, non essendosi integrati con la popolazione locale. Col passare degli anni ogni banda di Cacciatori ha iniziato ad usare dei simboli del tutto personali, tanto che oggi molti gruppi obbligano i nuovi membri a tatuarsi sul corpo i segni distintivi della banda. Talvolta questi tatuaggi devono essere guadagnati con atti di coraggio e rappresentano, oltre al gruppo d'appartenenza, il grado gerarchico raggiunto.

PADRE SEMPLICE

I Padri Semplici sono il punto di contatto diretto tra il popolo e la Chiesa. I Padri Semplici sono sacerdoti che, dopo cinque anni di seminario, possono amministrare i sette Sacramenti della Chiesa Cattolica: Penitenza (la Confessione e la Denunzia), Battesimo, Eucarestia, Confermazione (conosciuta col nome di Cresima), Matrimonio, Ordine Sacro e Unzione degli Infermi.

I Padri Semplici hanno il compito di amministrare i Sacramenti e per questo ad ognuno di loro viene affidata una Parrocchia e la responsabilità per tutte le anime dei cittadini della zona di influenza della loro chiesa. In ogni paese vi è sempre almeno una Parrocchia, mentre nelle grandi città ve ne possono essere più di una.

Qualora sia presente anche un Padre Castigatore il Padre Semplice non si occuperà più del Sacramento della Penitenza, a meno che non lo ritenga opportuno. Spesso però, se Padre Semplice e Padre Castigatore non imparano a collaborare, possono insorgere problemi e tensioni tra i due, che sfociano spesso con l'allontanamento di colui che ha meno potere sulle decisioni del Vescovo.

I Padri Semplici, ne paesi, hanno anche il compito di coordinare l'operato degli Excubitores e di accettarne di nuovi. I Padri Semplici nominano anche un Portavoce, che è il "primo inter pares" tra gli Excubitores. Nelle città principale di ogni Diocesi è il vescovo in persona a scegliere gli Excubitores e il Portavoce, che dipenderanno direttamente da lui. I Padri Semplici, come base del clero secolare, fanno voto di castità, povertà e obbedienza.

PADRE CASTIGATORE

I Padri Castigatori sono uomini che, dopo aver passato cinque anni in seminario, vengono accettati all'interno della Chiesa secolare, divenendo a tutti gli effetti dei sacerdoti.

I Padri Castigatori possono amministrare il culto proprio come i Padri Semplici (si può dire che non vi siano reali differenze tra di loro) ma il loro compito principale è di amministrare il Sacramento della Confessione e della Denunzia, raccogliere la Decima dai fedeli della propria Parrocchia e svolgere il compito dell'Ostiario, o Sacrestano, cioè la mansione di aprire e chiudere le porte della chiesa e di custodirla, lavoro che solitamente demanda ai suoi sottoposti.

Secondo il Sacramento della Confessione, qualsiasi cattolico che confessi i propri peccati ad un sacerdote può ricevere l'assoluzione, cioè l'annullamento del peccato stesso, purché si faccia ammenda, ci si riprometta di non peccare più in futuro, compiendo un pentimento sincero.

Nel Sanctum Imperium è stata istituita, per volere di Papa Pio XIII, una variante aggiuntiva della Confessione, che viene messa in atto solo il venerdì e prende il nome di "Denunzia". La Denunzia avviene, in parte, nello stesso modo della Confessione: ogni fedele entra nel confessionale e confessa i propri peccati al Padre Castigatore. Oltre a questo, però, il fedele è tenuto a denunciare anche tutti i peccati commessi da altre persone, qualora ne sia venuto a conoscenza. Il Padre Castigatore tiene dei registri di ognuna di queste Denunzie.

Le Denunzie sono anonime, visto che la grata del confessionale impedisce al Castigatore di vedere in faccia il confessando, ma avviene spesso che i Castigatori più arguti riescano a riconoscere la voce del denunziante e che scrivano il suo nome nel registro delle Denunzie. Esistono inoltre Denunzie non anonime, per le quali il fedele si presenta spontaneamente e a viso aperto al Castigatore. Come ogni altro Sacramento, anche la Denunzia non è obbligatorio sebbene, come si può immaginare, chi non si sottopone alla Denunzia viene visto con sospetto dagli altri fedeli e attira su di sé gli occhi guardinghi degli uomini della Chiesa. Ogni Padre Castigatore può rimanere in pianta stabile in una città o in un paese, oppure può viaggiare per coprire zone più ampie comprendendo più piccoli paesi limitrofi.

Il Castigatore ha sotto di sé alcuni uomini che lo aiutano nel mantenere la legge, nel caso il peccatore denunziato non voglia sottomettersi alla pena inflitta dal Castigatore: questi individui sono chiamati "Provi Viri". I Probi Viri sono spesso tipi troppo stolti per entrare negli Excubitores e al contempo troppo poco determinati e coraggiosi per divenire Conversi; in poche parole sono bulli che trovano nel mestiere del Probus Vir una valvola di sfogo "legalizzata".

A differenza degli Excubitores e dei Conversi, i Probi Viri (chiamati anche "Brav'uomini" dal popolo) non hanno un Foglio di Via che consenta loro di portare armi da fuoco, ma solo armi bianche. Di solito i Brav'uomini sono armati con randelli e coltelli, che raramente usano, visto che spesso gli è sufficiente usare la forza delle loro nerborute mani per sistemare le situazioni più difficoltose. Avviene così che i peccatori denunziati, quindi coloro che hanno subito la Denunzia da parte di un denunziante e che non hanno confessato spontaneamente il loro peccato, vengano portati via dai Probi Viri e siano costretti a pronunciare una confessione forzata al Padre Castigatore sulla pubblica piazza del paese. La pena da scontare sarà pari alla gravità del peccato e sarà maggiore nel caso il denunziato continui a dichiararsi innocente o, peggio, si ribelli ai Probi Viri e quindi alla giusta punizione che lo salverebbe dal fuoco eterno della dannazione, da Satana. In pratica ribellarsi ad un pestaggio dei Probi Viri, magari scatenato da malelingue messe in circolazione da persone invidiose o maligne, equivarrebbe, agli occhi del Padre Castigatore, a scegliere volontariamente di vivere nel peccato, preferendo Satana, alla Chiesa di Roma. Insomma vorrebbe dire incorrere nel giudizio di un Inquisitore.

La penitenza che spesso il Padre Castigatore sceglie di infliggere al denunziato renitente è costituita da un certo numero di preghiere da recitare ad alta voce davanti a tutto il popolo. Di solito le preghiere sono così tante che il malcapitato deve rimanere in ginocchio per ore, o anche per tutta la notte, all'aperto, sotto il sole, esposto alle intemperie, senza poter mangiare né bere.

Non è raro che il denunziato sia legato ad una catena durante l'espletamento della sua punizione, in modo da assicurarsi che non decida di fuggire prima di aver pronunciato ad alta voce tutte le preghiere.

Nel caso il Castigatore riscontri la presenza di peccati che risultino essere vere e proprie infrazioni alla legge, sarà suo obbligo chiamare in aiuto il Padre Semplice e i suoi Excubitores, che porteranno il denunziato davanti al Tribunale Vescovile. Nel caso in cui il Castigatore si trovi dinnanzi ad infrazioni gravissime, che coinvolgano reati di stregoneria o eresia, egli provvede immediatamente a contattare un Inquisitore, senza avere la necessità di chiedere il parere del Vescovo o del Padre Semplice.

EXCUBITORES

Con la sua ascesa al potere, il Papa Pio XIII ha deciso di sbarazzarsi di ogni organo di controllo che potesse essere collegato col Regno d'Italia e con la gerarchia del Re; il Pontefice ha quindi deciso di sciogliere i tradizionali corpi di polizia (come ad esempio i Carabinieri) per formare un nuovo nucleo di agenti direttamente sotto il controllo del Vescovo. Gli appartenenti a questo nuovo corpo di poliziotti sono stati battezzati Excubitores (guardiani, sing. Excubitor) e devono far rispettare le regole di Santa Romana Chiesa all'interno dei territori dell'Imperium.

Gli Excubitores sono organizzati in gruppi, il cui numero può variare enormemente, e sono stanziati in quelle che vengono chiamate "Domus Populi". Le Domus Populi sono delle abitazioni scelte dal Padre Semplice con lo scopo di fare da caserma e punto nevralgico per coordinare le operazioni degli Excubitores. Spesso la Domus Populi è un locale attiguo alla chiesa a cui gli Excubitores fanno riferimento ed è composta da alcune stanze, uno o più letti, una radio o un telegrafo se disponibili, armi e munizioni, oltre a pezzi di ricambio per eventuali mezzi a motore. Nella Domus Populi viene spesso ricavata anche una piccola cella per poter contenere eventuali indiziati che attendono di essere giudicati dal Tribunale Vescovile. Nella Domus Populi vi sono solo pochi giacigli, visto che di solito viene presidiata solo da pochi Excubitores, mentre gli altri sono di pattuglia oppure, se fuori dal proprio turno di servizio, sono tornati alle loro abitazioni e alle loro famiglie.

Quello dell'Excubitor è uno dei pochi ruoli all'interno dell'Imperium che sia aperto sia a uomini che a donne. L'Excubitor è infatti un laico, che non deve sottostare a nessuna regola religiosa, o almeno a nessuna regola aggiuntiva rispetto a quelle a cui sono sottoposti i comuni cittadini. Per entrare in questo gruppo non si deve far altro che inoltrare una domanda alla Domus Populi e attendere la risposta del Portavoce. Sarà il Vescovo in persona, o in sua vece il Padre Semplice della Parrocchia di riferimento, a decidere se il candidato ha le qualità necessarie per essere ammesso nel corpo di polizia.

Per poter entrare a far parte del gruppo è necessario avere almeno 18 anni, essere in possesso di buona salute, riuscire a superare un allenamento fisico, sia nell'uso di armi bianche che da fuoco, sia dimostrare di essere individui dalla "buona morale" e di "integerrima devozione. In pratica questo vuol dire che gli Excubitores sono tenuti a dare sfoggio di seguire le norme della Chiesa sia nell'adempimento delle loro funzioni, sia nella vita privata. È ritenuto sconveniente, per un Excubitores, non andare in Chiesa la domenica, saltare la Denunzia o

semplicemente non avere una vita perfettamente allineata ai canoni del Sanctum Imperium. Per quanto riguarda le donne, vengono preferibilmente scelte donne senza marito né figli, spesso nubili, fidanzate o vedove. Ricordiamo che il divorzio è considerata una pratica blasfema e non è consentito all'interno della società governata dalla Chiesa, visto che il matrimonio è un Sacramento ed è inscindibile.

All'interno degli Excubitores esistono solo due gradi: quello di Excubitores comune e quello di Portavoce. I Portavoce è un individuo scelto dal Vescovo, nelle Arcidiocesi, o dal Padre Semplice, con lo scopo di coordinare le azioni degli altri Excubitores. Il Portavoce viene visto dai suoi colleghi come un "primo tra pari" più che come un comandante, visto che la vera guida degli Excubitores è il Padre Semplice.

Il Portavoce è spesso l'Excubitor più anziano oppure quello più preparato, talvolta è semplicemente quello con più amicizie o che rimane più simpatico al Padre Semplice. In pratica avviene spesso che il Padre Semplice sia completamente inadatto ai compiti di comando e quindi che il vero leader e la mente a capo degli Excubitores sia proprio il Portavoce stesso.

Nelle città maggiori, dove ci sono più di una Parrocchia, esiste più di una Domus Populi e quindi più gruppi di Excubitores, anche se sovente, soprattutto nelle Arcidiocesi, esiste una grande Domus Populi e tutti i Portavoce sono sottoposti al controllo di un Portavoce scelto, che viene denominato anche col titolo di Portavoce Vescovile, perché in contatto diretto col Vescovo. Gli Excubitores non hanno una vera e propria divisa, sebbene debbano portare dei vestiti con una specifica scelta cromatica: devono indossare cappotti di colore nero, pantaloni dello stesso colore e camicie di color bianco. Non è raro che gli Excubitores portino al collo catenine con croci o rosari. Ogni Excubitor ha un Foglio di Via che gli consente di portare con sé armi bianche e da fuoco, che spesso si limitano a ciò che è disponibile nel paese o nella città dove sono stanziati.

Se è facile trovare Excubitores armati con asce e pistole nelle città maggiori, i loro colleghi nei paesi più sperduti possono limitarsi all'uso di coltelli, qualche fucile da caccia con pochi proiettili e addirittura talvolta zappe e forconi.

TEMPLARI

L'Ordine militare monastico dei "Poveri Compagni di Cristo e del Tempio di Salomone, più comunemente conosciuto come Ordine dei Cavalieri del Tempio, fu riconosciuto come ortodosso da Papa Pio XIII con la bolla "Non Nobis Domine".

L'Ordine fu quindi ricreato nel 1949, con il preciso scopo di servire come milizia privata del Pontefice, dopo che fu sciolto nel lontano 1312 da Papa Clemente V. Con l'avvento di Papa Leone XIV, l'Ordine fu sul punto di essere nuovamente sciolto dopo appena due anni di vita, ma il concorso di due eventi lo resero invece più forte.

Il primo fu il tentativo di omicidio del Pontefice messo in atto da un giovane Frate Inquisitore esaltato, che fece seriamente preoccupare il Papa per la sua incolumità futura, e il secondo fu la morte del primo Gran Maestro dell'Ordine, al quale succedette l'attuale Gran Maestro, Renato da Chianciano, uomo di forte personalità e carisma.

Da quel momento, l'Ordine Templare si occupò sempre di più della sicurezza della persona del Papa e anche della difesa del paese, fungendo da esercito sia contro i nemici vivi che contro i Morti. L'Ordine è organizzato su base gerarchica con la seguente suddivisione: II Gran Maestro, che ne è capo assoluto in vita, i Maestri, che hanno le funzioni di amministratori e di alti ufficiali, gli Adepti, che sono i combattenti veterani e fungono da sottufficiali, ed infine gli Erranti.

La gerarchia dell'Ordine dei Cavalieri del Tempio è divisa in cinque categorie: Scudieri, Erranti, Adepti, Maestri e il Gran Maestro. Prima di poter accedere al primo grado, quello di Erranti, è necessario possedere alcuni requisiti senza il quale far parte dell'Ordine.

I Templari accettano tra le loro fila soltanto individui di sesso maschile, dell'età minima di sedici anni, in buono stato di salute sia mentale che fisica.

Il richiedente in possesso dei requisiti non viene immediatamente accolto tra gli Erranti, ma dovrà superare un periodo di tirocinio, dove si testeranno le sue capacità, il suo carattere, la sua motivazione e lo si formerà alla dura vita all'interno dell' Ordine. Accade infatti che molti richiedenti non riescano ad accettare la doppia natura dell'Ordine; ci sono così uomini con spirito guerriero che non amano la vita monastica a cui i Templari sono sottoposti, mentre altri non hanno le capacità di sostenere lo stress della battaglia, di mettere continuamente in gioco la pelle, e preferirebbero limitarsi ad una vita di preghiera.

I primi sono ben accolti tra i Cacciatori di Morti, i Conversi, gli Excubitores o i Probi Viri; i secondi possono scegliere tra numerosi altri Ordini religiosi maschili non combattenti, ma chi non è sia monaco che guerriero non può certo essere ammesso al grado di Errante.

Durante il periodo di tirocinio i richiedenti ricevono il titolo di Scudieri. Tali individui sono a tutti gli effetti dei monaci, visto che accettano le regole dell'Ordine che richiede povertà castità e obbedienza ai superiori, ma non possono partecipare alle missioni dei Templari. Durante il tirocinio, gli Scudieri devono seguire la vita monastica della Rocca Templare di appartenenza, ovvero del monastero fortificato che funge da sede dei Templari, e aiutare i superiori nei compiti più umili, come pulire, servire in cucina, prendersi cura delle armi. Naturalmente è in questo periodo che lo Scudiero deve impratichirsi nell'arte della guerra, seguendo gli insegnamenti del Templare Adepto incaricato alla sua formazione, oltre a conformarsi ai dettami del culto della Chiesa Cattolica. Nel caso in cui il Maestro della Rocca ritenga lo Scudiero degno di divenire un Errante, il Maestro invierà una lettera al Gran Maestro che potrà decidere se respingere o ammettere la richiesta. Nel caso anche che il Gran Maestro sia d'accordo, la richiesta passerà al vaglio del

Papa in persona che avrà l'ultima parola sul destino dello Scudiero, anche se di solito il Papa si fida di ciò che ha deciso il Gran Maestro e quindi tende ad accettare tutte le candidature presentate da Renato da Chianciano.

Al nuovo Templare viene concessa una spada col sigillo dell'ordine, una tunica bianca con la croce rossa dei Templari ricamata sul petto, una bibbia e un rosario. Il Templare Errante è il nucleo portante dell'Ordine; sono gli Erranti, infatti, che vengono inviati nelle missioni in lungo in largo in tutto il territorio dell'Imperium, con lo scopo di difendere il popolo dai Morti.

Quando un Maestro ritiene che un Errante abbia acquisito doti tali da essere degno di comprendere le vere finalità dell'Ordine

informa il giovane Templare che egli ha la possibilità di divenire Adepto. Prima di accettare la candidatura, l'Errante dovrà passare tre giorni e tre notti nella propria cella, in digiuno totale, per capire se egli è veramente pronto al compito.

Nel caso in cui l'Errante accetti la responsabilità di divenire Adepto, il Maestro lo invierà alla Rocca di Roma per essere accettato dal Gran Maestro, che ne testerà personalmente la fedeltà.

Lo scopo degli Adepti è quello di formare gli Erranti e gli Scudieri sulla vita militare e su quella monastica. Gli Adepti sono i responsabili dell'ordine all'interno delle Rocche e guidano uno o più Erranti nelle missioni più importanti. Gli Adepti particolarmente meritevoli, e spesso quelli con più anni di servizio, vengono scelti dal Gran Maestro per divenire Maestri di una Rocca, con lo scopo di rimpiazzare un Maestro deceduto oppure di fondare una Rocca in qualche territorio conquistato dall'Imperium. I Maestri sono i comandanti dei Templari e quindi devono essere uomini dotati di coraggio, volontà e capacità degne di nota. È tra i Maestri, inoltre, che verrà scelto il nuovo Gran Maestro alla morte di quello attuale.

Il Gran Maestro deve rispondere delle sue azioni solo al Papa in persona e i Templari stessi sono soggetti solo al potere del Gran Maestro e di nessun altro. Solo Leone XIV ha il potere di indire un tribunale Inquisitoriale che giudichi un Templare e questo, fino ad oggi, non è mai avvenuto. Di norma i Templari che si siano macchiati di reati sono giudicati direttamente dal Gran Maestro, che ha la possibilità di comminare pene sugli uomini a lui sottoposti senza alcuna interferenza esterna.

I Templari non hanno alcun potere giuridico e non possono compiere alcun arresto, se non in modo "preventivo" per poi assicurare gli imputati agli Excubitores e ad un Inquisitore. In compenso niente vieta ai Templari di dispensare morte a tutti coloro che li minaccino. Visto che "chi minaccia i Templari minaccia il Papa in persona", come recita una famosa frase di Pio XIII.

I Templari non possono essere giudicati da nessun tribunale al di fuori che dal Gran Maestro in persona, che può comminare le pene a proprio piacimento.

Alcuni reati sottoposti al giudizio del Gran Maestro: qualsiasi reato di qualsiasi natura commesso da un Templare (Errante, Adepto o Maestro). Gli Scudieri vengono giudicati dall'Inquisizione, non essendo ancora Templari, ma avendo contratto i voti monastici. Esempi di pene comminate dal Gran Maestro: Qualsiasi crimine commesso da un Templare porta all'immediata espulsione dall'Ordine dei Cavalieri del Tempio, oltre naturalmente alla pena reputata giusta dal Gran Maestro. Spesso i crimini minori vedono l'imputato espulso dall'Ordine e poi inviato in qualche Abbazia dove ritrovare la retta via con un periodo di clausura, dopo il quale potrà decidere se continuare una vita da laico o, più spesso, cercare di entrare in un altro Ordine monastico non combattente.

Nei rarissimi casi di eresia e stregoneria, il Gran Maestro ha sempre condannato i rei alla decapitazione tramite Expiator.

Insieme ai Cacciatori di Morti e ai Crociati Neri, per anni i Templari si sono battuti contro i Morti nel tentativo di liberare intere città infestate da centinaia di corpi putrescenti, per questo nessuno può vantare più esperienza dei monaci-guerrieri nella lotta contro queste creature.

Sebbene i Templari accettino per fede ogni dogma promulgato dal Papa, i Maestri dell'Ordine si sono trovati costretti a chiedere urgente consiglio al Gran Maestro riguardo un tema scottante: l'attestazione fatta dal Papa con la bolla "Captivitas Intellecti" che i Morti non possano essere dotati di intelligenza e coscienza. Gli Erranti, non sono informati delle decisioni prese dai loro leader e sono indotti a credere che quanto detto nella bolla in questione sia vero. Addirittura si vocifera che alcuni Maestri dei Templari siano, in possesso di copie della seconda edizione del Sine Requie del Dott. Pelagatti. Nonostante queste voci maliziose, il Gran Maestro in persona ha condannato apertamente il Sine Requie per evitare che gli Inquisitori cominciassero ad indagare sull'Ordine Templare.

INQUISITORI

La storia della nuova Inquisizione ha inizio nel 1949 quando, con la prima bolla emanata dal neoeletto Papa Leone XIV, la "Cum Sigillo Fidei", venne dato al Cardinale Santarosa il potere di riformare la Santa Inquisizione.

L'ordine riformato da Gregorio Santarosa non è la copia di ciò che fu storicamente, essendo differente nell'organizzazione gerarchica, nei compiti da svolgere, nei mezzi impiegati e negli scopi manifesti. Il potere che il Papa dette all'Inquisizione all'atto della sua nascita era già enorme, ma l'emanazione del "Decalogus Fidelis", nel 1950, ne ampliò ancora di più la portata, rendendo ad oggi questo organo ecclesiastico il più potente e temuto in tutto il Sanctum Imperium.

Il Tribunale del Santo Uffizio (altro nome con il quale è conosciuta l'Inquisizione) è una creatura plasmata ad immagine e somiglianza del suo fondatore e attuale comandante supremo: il Cardinale e Grande Inquisitore Gregorio Santarosa.

La Santa Inquisizione l'organizzazione, facente parte della Chiesa Cattolica, che ha il compito di mantenere l'ordine morale all'interno del Sanctum Imperium. Fanno parte dell'Inquisizione sia ecclesiastici che laici, questi ultimi, però, solamente con compiti di supporto agli Inquisitori. Gli ecclesiastici che militano nell'Inquisizione rientrano nell'Ordine dei Frati Inquisitori, un vero e proprio ordine monastico che spesso viene assimilato in tutto e per tutto all'Inquisizione. Il personale ecclesiastico facente parte dell'Ordine dei Frati Inquisitori è diviso per gradi in: Grande Inquisitore, Magistri, Inquisitori, Novizi.

Il personale laico in forza all'Inquisizione comprende: Conversi, Notai, Commissari del Santo Uffizio. Ognuno dei membri dell'Inquisizione dipende sempre e solo da un suo superiore, quindi può essere giudicato solo da un Tribunale Inquisitoriale e non dall'autorità Cardinalizia o Vescovile. Al vertice della gerarchia dell'Inquisizione vi è il Grande Inquisitore, che è sottoposto solo al volere diretto del Papa ed è il capo assoluto del Santo Uffizio. La sua parola è legge, la sua carica dura a vita.

Ad oggi il Grande Inquisitore è il Cardinale Gregorio Santarosa. Sotto la figura del Grande Inquisitore vi è il Consilium Inquisitionis (Consiglio dell'Inquisizione) composto da sei Magistri scelti dal Grande Inquisitore stesso in base all'esperienza maturata, cosa che non sempre coincide con l'anzianità raggiunta. Il Consilium ha il compito di vagliare alcune richieste mosse dagli Inquisitori o da altri Magistri, e di eleggere il nuovo Grande Inquisitore alla morte di quello in carica. Far parte del Consilium è un onore che dura tutta la vita e può essere revocato solo dall'espulsione coatta del Magister dall'Ordine dei Frati Inquisitori. Al di sotto del Consilium vi sono gli altri Magistri ovvero i Frati Inquisitori anziani che non fanno parte del Consilium. Questi individui sono Inquisitori esperti, che ricevono il titolo come un atto di stima da parte del Consilium. Sottoposti ai Magistri vi sono gli Inquisitori, il cui compito è quello di scandagliare il territorio de Sanctum Imperium in modo da scovare e distruggere l'eresia. Ogni Inquisitore ha sotto di sé un certo numero di Conversi, il vero e proprio braccio armato dell'Inquisizione, e un Notaio, che lo aiuta nello stilare i verbali dei processi.
Alcuni Inquisitori possono avere con sé anche un Sotium Inquisitoris, cioè un Novizio
tirocinante, e un Commissario del Santo Uffizio, cioè una vera e propria spia agli ordini dell'Inquisitore stesso.

Alla base della gerarchia vi sono i Novizi, i semplici frati entrati da poco nell'Ordine dei Frati Inquisitori, che non hanno ancora il diritto di fare alcunché, se non di interessarsi alle faccende pratiche, alla preghiera, allo studio e, soprattutto, alla burocrazia e all'ordine.

Quando l'Inquisizione fu nuovamente resa attiva per decreto papale, le fu concesso un raggio di azione quasi illimitato. Tutt'ora gli Inquisitori hanno il potere di controllare che in ogni parte del Sanctum Imperium siano rispettate le regole imposte dal Decalogus Fidelis. Come si può immaginare, questo significa che ogni Inquisitore può interessarsi ad ogni possibile reato commesso nel territorio papale, vista la genericità di
alcune di queste regole.

In pratica, sebbene l'Inquisizione possa mettere lo zampino ovunque, gli Inquisitori si limitano ad investigare su un numero limitato di infrazioni, lasciando ai Templari e soprattutto ai Vescovi, con i loro Excubitores, il compito di ristabilire la legge in caso di comuni infrazioni. Non è raro comunque che Templari e Inquisitori "si pestino i piedi" quando indagano contemporaneamente su casi che possono entrare nel campo di azione di entrambi gli Ordini.

Da molti l'Inquisizione è vista come la massima autorità in fatto di legge all'interno del regno del Papa. Gli Inquisitori, incaricati da un Magister o dal Consilium stesso, assumono una serie di poteri che iniziano al momento della presa in carico della missione e vengono perduti non appena si chiude il

Tribunale da loro presieduto, con la messa in atto dei castighi inflitti ai colpevoli. Non è concesso ad un Inquisitore, nell'adempimento di una missione, di rimanere nella stessa diocesi per più di quindici giorni, il tempo massimo consentito ad un Tribunale Inquisitoriale per esprimere un giudizio. Questa regola può avere delle eccezioni, che però sono concesse solo ed esclusivamente con approvazione scritta del Papa in persona. Il potere di un Inquisitore è enorme, tanto da poter esautorare il Tribunale Vescovile e prenderne il posto per reati che rientrino nell'ambito della giurisdizione inquisitoriale, semplicemente presentando la lettera di incarico vergata dal Consilium e dal Gran Inquisitore in persona. Nel caso in cui un Inquisitore si trovi a esautorare temporaneamente un Vescovo come conseguenza delle proprie indagini, gli Excubitores perdono qualsiasi potere fintanto che il Tribunale Inquisitoriale rimane attivo. Può accadere che un Inquisitore richieda agli Excubitores di aiutare i Conversi, nel caso ve ne sia bisogno.

Gli Excubitores, in questa situazione, non possono ribellarsi all'Inquisitore e dovranno rispettarlo e rispondere ai suoi ordini come farebbero davanti al Vescovo in persona. Gli Inquisitori possono usare qualsiasi mezzo per estorcere la verità, compresa la tortura, ma devono sottostare a precise regole burocratiche e ogni loro processo deve essere registrato da un Notaio e vagliato dai Magistri per essere approvato e catalogato sebbene questo avvenga dopo che i colpevoli siano già stati sentenziati e spesso giustiziati.

Una notevole differenza, nelle pene, riguarda la possibilità di "pentimento" o meno del reo confesso. Individui che confessano al Tribunale le proprie colpe e accettano di buon grado la pena inflitta possono ricevere punizione minori e talvolta possono arrivare ad evitare la morte. È chiaro che se tali individui dovessero di nuovo essere sottoposti al vaglio dell'Inquisizione, la punizione sarebbe terribile e molto, molto più dolorosa.

Gli Inquisitori si interessano principalmente di tre tipi di reati:

1) Eresia. Ovvero la presenza di culti estranei alla Chiesa Cattolica Romana che cerchino o meno di fare proseliti tra i cittadini del Sanctum Imperium.

2) Stregoneria. Ovvero ogni tipo di ritualistica estranea alla Chiesa Cattolica, che viene vista sempre e comunque come segno di familiarità col demonio.

3) Reati gravi commessi da ecclesiastici. L'Inquisizione ha, tra i suoi scopi, quello di investigare ogni appartenente alla Chiesa stessa, accertarne eventuali infrazioni e punire adeguatamente (e severamente) il colpevole. Qualsiasi crimine di grossa portata commesso da un religioso, che prevede la non osservanza del Decalogus Fidelis, viene punito direttamente da un Tribunale Inquisitoriale. Ma in pratica il Tribunale Inquisitoriale si interessa solo di reati commessi da ecclesiastici (ad eccezione dei Templari) o da alcuni soggetti particolari (come i laici che fanno parte dell'Inquisizione).

L'Inquisizione ha anche potere su ogni cittadino dell'Imperium che si macchi dei reati di idolatria (adorazione di "idoli", ovvero di fedi estranee alla Chiesa di Roma), negromanzia (la pratica della magia nera "in ogni sua forma" e l'adorazione di Satana "in ogni sua forma") e eresia (ovvero "distorcere i dettami e i dogmi di Santa Romana Chiesa per creare una propria dottrina eversiva").

Pene comminate dal Tribunale Inquisitoriale:

1) RITUALI PAGANI PER PROPIZIARE IL RACCOLTO: L'officiante viene arso sul rogo, il paese viene multato e ogni cittadino riceve due frustate.

2) FURTO COMMESSO DA UN PADRE SEMPLICE: Sospensione "A Divinis" del sacerdote, dieci frustate sulla pubblica piazza, restituzione del maltolto e due anni di clausura in una Abbazia scelta dall'Inquisitore.

3) AFFILIAZIONE A SETTE ERETICALI: Rogo.

4) SOSTENERE IN TAVERNA CHE CRISTO AVEVA DEI FIGLI: Dieci frustate sulla pubblica piazza per idee ereticali.

5) CONTINUARE A SOSTENERE CHE CRISTO AVEVA DEI FIGLI DOPO ESSERE STATO GIÀ CONDANNATO: Rogo.

6) STUPRO COMMESSO DA UN PADRE CASTIGATORE: Impalamento.

7) IDEE ERETICALI PROFONDAMENTE RADICATE IN UN PAESE E NESSUN PAGAMENTO DELLA DECIMA: Il paese viene arso, insieme ai fomentatori della ribellione.

PADRI ESORCISTI

Secondo la Chiesa Cattolica è possibile che dei diavoli posseggano i corpi dei viventi prendendone temporaneamente il controllo. Per liberare i viventi dalla possessione demoniaca sono stati istituiti gli Esorcisti. Gli Esorcisti, nel Sanctum Imperium, sono ecclesiastici molto particolari. Addestrati a combattere il maligno in ogni sua forma tramite la preghiera e la voce di Cristo, non svolgono i normali compiti dei Padri e non hanno una parrocchia da dirigere.

I Padri Esorcisti sono tenuti a curare e proteggere tutto il gregge del Sanctum Imperium, dando il loro aiuto nelle città dove è richiesto il loro intervento o viaggiando attivamente alla ricerca del maligno. In loro non alberga alcuna paura nei confronti di diavoli e demoni, perché si sentono portatori della parola di Cristo, capace di abbattere il maligno, quindi si considerano dei cacciatori del male e non hanno (o non dovrebbero avere) nessuna titubanza neppure di fronte alle scene più agghiaccianti. Il sangue freddo e la fede incrollabile sono due caratteristiche fondamentali del loro ruolo. Il loro compito consiste nel recitare le preghiere per indebolire i demoni e costringerli ad abbandonare i corpi che hanno posseduto. Spesso queste pratiche richiedono numerose sedute di esorcismo in alcuni casi solo dopo mesi si hanno dei miglioramenti.

I Padri Esorcisti sono anche l'unica forma di terapia malattie mentali in uso nel Sanctum Imperium, quindi sebbene in alcuni casi affermino di trovarsi di fronte a manifestazioni chiaramente diaboliche, loro stessi sostengono che spesso il demonio che devono combattere è semplicemente la comune pazzia, chiaramente istillata da Satana stesso. Coloro che, nonostante ripetuti esorcismi, non migliorano la propria condizione vengono passati al giudizio dell'Inquisizione in quanto considerati "eretici silenziosi", ovvero eretici che non hanno dato manifestazione di eresia ma che la portano nel cuore con tanto fervore da avere attirato in loro stessi la presenza di Satana.

Più spesso i Padri Esorcisti lottano contro i demoni fino allo scontro finale, in cui è spesso il più debole, e cioè il posseduto, a perdere la vita. Questa soluzione è comunque auspicata dai Padri Esorcisti, rispetto alla fine che farebbero questi poveretti nelle mani dell'Inquisizione, visto che, nel primo caso, la loro anima sale in cielo nel momento stesso in cui viene liberata dai demoni, che fuggendo distruggono il corpo in un ultimo atto di malvagità, mentre nel secondo caso, tra le fiamme dell'Inquisizione, il corpo muore mentre l'anima del posseduto è ancora soggiogata al maligno. Chiaramente i Padri Esorcisti si guardano bene da affrontare apertamente gli Inquisitori in una disputa teologica di tale gravità e continuano, semplicemente, a fare il loro lavoro, nel nome di Cristo e nel migliore dei modi possibili. In alcuni casi, veramente più unici che rari, i Padri Esorcisti sono stati chiamati per "liberare" uomini e donne risvegliatisi come Atrox o come Inscius e miracolosamente catturati da familiari o amici. La Chiesa cattolica non ammette il Risveglio con barlumi di coscienza, quindi questi corpi morti e senzienti, affamati di carne umana, sono spesso etichettati come energumeni, vittime cioè di possessioni diaboliche. In questi casi il potere degli Esorcisti si è rivelato nullo, e molti coraggiosi Padri hanno dovuto desistere o sono periti nel tentativo di compiere l'impossibile. Questi fatti hanno aperto gli occhi ai Padri Esorcisti, che oggi dubitano fortemente della Bolla papale **"Captivitas Intellecti".** Nei casi in cui gli Esorcisti hanno la sfortuna di trovarsi davanti ad un Morto superiore, per un regolamento interno al loro Ordine e tenuto gelosamente segreto, si fanno consegnare il corpo, legato a una sedia o a un palo, e col capo coperto da un cesto o da della stoffa, e lo portano via, con la scusa di recluderlo in clausura, come ultimo tentativo di redimerne l'anima. In realtà ne distruggono il corpo, facendolo a pezzi e seppellendone i resti non appena possibile. Per questo tra i loro strumenti, oltre al Vangelo, all'acqua santa, ai rosari, alle croci, ai lacci, alle sante reliquie, portando sempre con sé una vanga e una scure ben affilata.

ORDINI MONASTICI NON COMBATTENTI

BENEDETTINI: Aderenti al motto originale di San Benedetto, ovvero "Ora et Labora" (prega e lavora), i monaci Benedettini sono molto impegnati nelle attività pratiche.

Questo ordine è suddiviso in due tronconi, i Forgiatori ed i Liberatori. I Forgiatori si occupano della costruzione delle armi per i Templari e gli Inquisitori, dalla progettazione all'assemblaggio, secondo il loro grado.

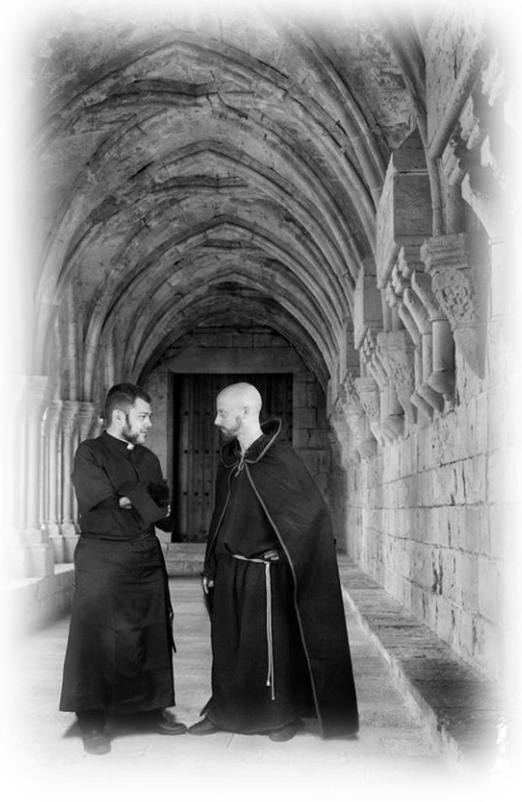
Il principale centro preposto a questa attività è il monastero di Monte Cassino, ricostruito prontamente dopo i devastanti bombardamenti della Seconda Guerra Mondiale. I Liberatori si occupano invece delle scienze agro ambientali, aiutando e supervisionando i lavori di disboscamento e bonifica necessari per mantenere viva l'agricoltura nella penisola. Il Generale Supremo dell'ordine è attualmente Frate Guglielmo Salvemini, Forgiatore.

DOMENICANI: L'Ordine dei domenicani o "predicatori" venne fondato nel 1216 da S. Domenico di Guzmán. La sua caratteristica più saliente fu, a differenza dell'ordine Francescano, una dotta pratica di studi, specie teologici, che fece dei conventi di Bologna, Parigi, Padova, Colonia, Roma e Napoli, dei centri di cultura d'alto livello. Oggi, i Domenicani, continuano i loro studi e sono il nuovo motore culturale di Roma, Napoli, Padova, Bologna, ma anche di Siena e di Ancona dove sono sorti nuovi conventi. La divisa dell'ordine è formata da tonaca e scapolare bianca e cappa e cappuccio nero; il loro stemma è una croce gigliata. È proprio dall'Ordine domenicano che è nato l'Ordine combattente dei Frati Inquisitori, di cui fanno parte molti ex-domenicani. I due ordini sono oggi da considerarsi totalmente divisi, anche se i Domenicani mantengono un certo controllo sull'Inquisizione tramite la figura di Michele Lauro da Firenze, Generale domenicano, guida e mentore di Gregorio Santarosa, Cardinale e fondatore della nuova Inquisizione.

FRANCESCANI: L'Ordine dei frati francescani è rimasto in Italia vivo ed aderente ai dettami del suo fondatore, con alcune significative novità. Restano saldi i tre voti dell'assoluta castità, dell'obbedienza alla chiesa e della povertà evangelica, dei frati. L'Ordine è infatti diviso in due sottogruppi, quello cosiddetto dei Minori e quello dei Penitenziali.

I Minori sono predicatori, che sacrificano la loro vita per portare aiuto materiale e spirituale dove c'è più bisogno; la maggior parte di loro si incammina oltre i confini con le Terre Perdute alla fine del noviziato, andando incontro alla morte con umiltà e allegria. Per evitare di risvegliarsi dopo la morte, i Minori portano appesa al collo, come l'ultimo grano di un rosario, una granata incendiaria allo scopo di darsi fuoco prima di morire, così da non ridestarsi. Molti Minori sono anche Missionari, ovvero frati scelti per affiancare le milizie papali con il compito di evangelizzare territori che ancora non sono sotto il completo controllo del potere papale. I Penitenziali, invece, si occupano di curare gli ammalati e di confortare i moribondi, e hanno di fatto sostituito quasi totalmente i medici in tutta la penisola. Seppure spesso interessati più a salvare l'anima che non la vita del paziente, i Penitenziali sono in linea di massima ben preparati e possiedono una discreta cultura medica e scientifica. Si occupano, inoltre, della preparazione fisica delle medicine. I principali monasteri Francescani sono ad Assisi e alla Verna, in Toscana, che è il principale luogo di produzione farmaceutica della penisola. Il Generale dell'Ordine è attualmente Frate Ubertino da Macchia, Penitenziale.

GESUITI: L'Ordine dei Gesuiti, o "Compagnia di Gesù", lavora incessantemente agli studi teologici ed esegetici (la comprensione delle sacre scritture), e funge da organo supremo di consiglio per tutte le prediche e i discorsi ufficiali di vescovi e cardinali. Essi in pratica sono l'organo che giudica dell' ortodossia formale e sostanziale di ogni affermazione ufficiale della Chiesa, al quale persino il Papa deve appellarsi. Alcuni dei Gesuiti, detti "Provinciali", vivono viaggiando e spostandosi continuamente,



raccogliendo informazioni e carpendo segreti, fornendo suggerimenti sibillini o ordini strategici, così da influenzare e dirigere la società e il potere senza entrarvi direttamente. I Provinciali sono sempre i più informati su ogni fronte, grazie anche all'aiuto fornitogli da laici che appoggiano la Compagnia in cambio di protezione e favori. Il Generale dell'Ordine è attualmente Nero degli Alfieri.

SCOLOPI: Nome comunemente dato ai "Chierici regolari poveri della Madre di Dio delle Scuole Pie". La congregazione venne fondata nel 1617 da S. Giuseppe Calasanzio per l'educazione della gioventù. A tutt'oggi il loro intento non è mutato; essi costituiscono il corpo insegnante di tutte le scuole dell'obbligo e alcuni, i più colti tra essi, possiedono cattedre nelle più prestigiose università italiane. Cioè nelle poche rimaste: Roma, Napoli, Firenze, Ancona, Genova e Bologna. Il Sommo Generale dell'Ordine è Ermanno Cassiali.

CARMELITANI: Ordine religioso che ebbe origine dall'unione degli eremiti del monte Carmelo in Palestina (XII sec.). Approvato nel 1226 da Onorio III, si trasferì in Europa dopo le Crociate trasformandosi da eremitico a mendicante. Ebbe il riconoscimento ufficiale nel 1245 da Innocenzo IV.

Le due massime congregazioni, italiana e la spagnola, sorsero per impulso di S. Giovanni della Croce e S. Teresa d'Avila. Dal gruppo primitivo si staccò nel 1593 l'ordine dei Carmelitani scalzi, a carattere contemplativo. Oggi sopravvive solo la congregazione italiana, mentre con quella spagnola si sono completamente persi i contatti. L'Ordine è ancora suddiviso in Carmelitani, che conducono una vita sedentaria e vivono in monasteri isolati dal mondo, talvolta protetti da un drappello di Templari o di Crociati, e in Carmelitani Scalzi che sono frati girovaghi, mendicanti, con intenti e stile di vita simile a quella dei Francescani Minori. I rischi a cui vanno incontro i Carmelitani Scalzi sono enormi e, ad oggi, questi monaci sono un numero molto esiguo, anche perché molti di loro sono stati assorbiti dall'organizzazione paramilitare dei Missionari.

In passato molti Carmelitani Scalzi sono morti durante il loro pellegrinare e anche i monasteri più isolati sono caduti in mano ai Morti. Il 12 ottobre 1953, morì Guglielmo Torrisi da Novara, Generale dell'Ordine, e questo dimostrò come il coordinamento delle forze dei Carmelitani fosse insufficiente. Con l'elezione di Furio Acciaioli, Carmelitano Scalzo, alla carica di Generale le cose sono cambiate. Adesso i Carmelitani hanno l'obbligo di spostarsi solo se accompagnati da individui armati, siano essi Templari, Crociati o Cacciatori di Morti, mentre le Abbazie isolate sono in contatto radio costante con la Rocca Templare più vicina.

Ad oggi molte delle Abbazie della Penitenza sono sotto il controllo dei Carmelitani, i quali inviano molti dei loro frati come supporto spirituale per i condannati alle Comunità di Lavoro per il Ravvedimento dell'Anima.

CIVILI

La popolazione italiana dopo il Giorno del Giudizio si rifugiò inizialmente all'interno di case isolate o rifugi, per poi spostarsi nei paesini ancora fortificati dalle mura medievali. Quest'ultimi si dimostrarono una difesa veramente efficace contro l'orda dei Morti. Molti dovettero abbandonare la loro città natale e ricominciare una vita altrove, mentre per altri si adattarono velocemente a questa situazione.

Con la mancanza dell'energia elettrica (tranne nella città muniti di Lux Venti) si tornò all'uso di candele e falò per illuminare le città, dopotutto la maggior parte dei ritrovati tecnologici furono confiscati dalla Chiesa con la Bolla Papale **"Dies Redemption",** causando un ritorno al passato degli usi e costumi di una volta.

La maggior parte della popolazione italiana è analfabeta e ha dovuto reinventarsi quando le loro vecchie professioni non avrebbero trovato lo spazio per crescere durante il Giorno del Giudizio.

Fortunatamente, il popolo italiano si sta pian piano riprendendo: vi è di nuovo la musica nei locali, i bambini giocano protetti all'interno delle mura e la vita continua.

MALAVITA

La malavita non ha cessato di esistere con il Giorno del Giudizio. Con l'aiuto di gente fidata all'interno dei poteri ecclesiastici, riuscì a sopravvivere e diventare una potenza segreta all'interno del Sanctum Imperium. Permessi falsi di Fogli di Via, articoli tecnologici, mercati clandestini di armi della seconda guerra mondiale, schiavitù, estorsioni, prostituzione etc.

Nella Piccola Italia attualmente la famiglia degli "Esposito" guidata da "Don Carmine" è la più nota nell'ambiente della malavita nel Sanctum.

SUORE INFERMIERE DELLA SANTISSIMA ADDOLORATA E SORORES FERRUM

Nel novembre del 1957 Papa Leone XIV emana la bolla papale "**Aequo Iure Armatus**", fortemente voluta dalla Madre Generalissima dell'Ordine della Santissima Addolorata Giulia Branciforti e sostenuta inaspettatamente sia da Gregorio Santarosa, Grande Inquisitore, sia da Renato da Chianciano, Gran Maestro dell'Ordine Templare. Con questa bolla, il Papa sancisce la nascita di una branca dell'Ordine delle suore infermiere, denominata "Sorores Ferrum".

Le Sorelle di Ferro sono delle suore combattenti che, in modo simile ai templari, si dedicano a proteggere la popolazione dai morti. Queste donne, pur rimanendo delle monache, sono autorizzate a portare e utilizzare armi sia da taglio che da fuoco, e a portare armature, dettaglio da cui deriva il loro nome. Inoltre, è stata ideata per loro una speciale tipologia di arma a motore, detta "Rosarium": si tratta di una motosega montata attorno ad un fucile a pompa con incameramento ad otto cartucce, del peso complessivo di quattro kg, con un rosario avvolto intorno al calcio, da cui deriva il nome dell'arma. Ne esiste una versione più leggera per le suore meno prestanti, denominata "Rosarium Minor".

Trattandosi di combattenti, il loro abito è ben più pratico di quello delle classiche suore: vige sempre l'obbligo di essere completamente coperte al di fuori di volto e mani, così come quello del velo, ma l'abito talare è ridotto ad una tabarda sotto al ginocchio tenuto in vita da una cinta nera a cui è appeso un rosario. Sotto la tabarda le suore possono indossare il vestiario che ritengano più adeguato, purché coprente e di colore nero.

La gerarchia dell'Ordine vede a capo la Madre Generalissima Giulia Branciforti, che guida le sue consorelle dalla sede a Monza. Ogni convento è diretto da una Badessa, che sotto di sé ha le Suore Infermiere, vestite con la classica tonaca bianca o grigia e velo dello stesso colore (sebbene non è inusuale vederle con abiti civili indossando una gonna lunga fin sotto il ginocchio e il velo), addestrate nell'arte medica ed erboristica, e le Sorores Ferrum, vestite di nero ed addestrate a combattere contro i morti.

La Bolla "**Aequo Iure Armatus**" garantisce inoltre una relativa indipendenza giuridica all'Ordine: data la loro missione, sia le Suore Infermiere sia le Sorores Ferrum sono completamente esentate dal coprifuoco ed inoltre, in caso di tribunale inquisitorio, le Sorores Ferrum non possono venire interrogate, condannate a morte o alla clausura senza che la loro Badessa sia presente durante il processo in qualità di giudice assieme all'Inquisitore.

Questi privilegi sono naturalmente accompagnati da una serie di voti e doveri. Una Sorores Ferrum che venga trovata a mancare, per qualsiasi ragione, ad uno dei dieci comandamenti dalla propria Badessa, verrà immediatamente espulsa dall'Ordine e sarà poi giudicata da un regolare Tribunale Vescovile. Questo comprende anche uccidere per autodifesa.

Come tutti gli ordini religiosi, anche suore dell'Ordine della Santissima Addolorata fanno voto di Obbedienza, Povertà e Castità.

Inoltre, ogni novizia che diventi Suora Infermiera fa anche voto di Carità, con il quale si impegna ad assistere gli infermi in ogni situazione.

Una Suora Infermiera che sia fisicamente prestante può fare richiesta per entrare a far parte delle Sorores Ferrum. Comincia così un periodo di duro allenamento fisico e preparazione spirituale, al termine del quale la Badessa del convento di appartenenza giudica se la consorella è adeguata a tale ruolo.

Se il giudizio è positivo, la suora riceve l'armatura e le armi ed inoltre si vota ad una delle quattro virtù teologali (Giustizia, Temperanza, Fortezza o Prudenza), alla quale si dedicherà in modo particolare e da quel momento, la virtù scelta farà parte del titolo con cui si presenterà; ad esempio, il titolo di Giulia Branciforti è "Madre Generalissima Giulia nella Giustizia".

ROSARIUM E ROSARIUM MINOR

Queste armi sono l'ultimo prodigio dell'ingegneria metal-meccanica militare Benedettina.

Il Rosarium è una nuova arma a motore che monta una micidiale motosega circolare su un'anima costituita da un fucile a pompa con incameramento di otto cartucce. Solo le Suore di Ferro più prestanti fisicamente sono in grado di adoperare correttamente quest'arma e sopportarne il peso di ben quattro chilogrammi, mentre per le più agili i Forgiatori hanno ideato una versione più leggera, il Rosarium Minor, dal peso di un chilogrammo e quattrocento.

Le armi a motore sono benedette da un rosario e portano incisa sulla lama una frase in latino, oltre ad un nome scelto dalla Sorella che lo impugna. L'arma della Madre Generalissima è placcata in argento e si chiama "Immacolata Concezione", poiché non è mai stata effettivamente usata per via dell'età avanzata della Branciforti; l'arma della Badessa sua seconda, al contrario ampiamente impiegata, si chiama "Maria Maddalena".

PICCOLA ITALIA

Negli ultimi mesi del 1952 il Concilio Papale, unitamente alla Consulta, decretò la messa in atto di un progetto di lenta espansione territoriale. L'idea, proposta dal Generale dei Gesuiti, Nero degli Alfieri, consisteva nell'invio di piccoli gruppi di uomini della Chiesa in quelle che, allora, erano ancora parte delle Terre Perdute Occidentali e cioè negli ex territori del Sud della Francia.

Ogni gruppo sarebbe stato costituito da valenti membri di ogni Ordine, che avrebbero abbandonato il suolo papale per avventurarsi in territorio ostile con compiti ben precisi: informare il Consiglio della situazione in cui vertono tali territori, entrare in contatto con eventuali sopravvissuti, portare cibo e viveri ai bisognosi, preparare spiritualmente le povere anime senza pastore in modo che esse desiderassero ardentemente l'aiuto spirituale e materiale della Santa Sede, spianando così la strada per l'annessione di tali territori. Un primo gruppo di uomini, capitanati dal Gesuita Ottavio Alendri, fu inviato oltre la frontiera ovest del Sanctum Imperium nel Febbraio del 1953, ma di questo manipolo si persero i contatti dopo appena una settimana e da allora non si sono più avute notizie di tale spedizione. Ad aprile dello stesso anno fu scelto un secondo gruppo di uomini, stavolta capitanati dal Maestro Templare Ugo Torris, con il compito di prendere posizione nella prima città adatta ad un insediamento permanente dei messi della Santa Sede ed entrare in contatto con eventuali sopravvissuti.

Il gruppo era composto, oltre che dal Maestro, anche da un Templare Adepto, tre Templari Erranti e da altro personale laico ed ecclesiastico: un marconista, un medico, un Frate Francescano, un Gesuita, un Domenicano, due Benedettini Liberatori, due Clarisse e tre Cacciatori di Morti. Ugo Torris guidò il gruppo nelle Terre Perdute, attraversando terreni disabitati ed impervi, scontrandosi con branchi di Morti, evitando città palesemente distrutte e abbandonate, finché non giunse ad Avignone, antica sede papale nel XIV secolo. Il gruppo trovò in questa cittadina un numero consistente di sopravvissuti che erano riusciti a creare una zona sicura dentro il Palazzo fortificato dei Papi.

Protetti dalle mura e sopravvissuti grazie ad un pozzo e all'allevamento di piccoli animali da cortile, questi uomini scampati all'assalto dei Morti furono lieti di ricevere l'aiuto dei messi papali. Torris portò agli abitanti di Avignone viveri, medicinali, coperte e l'aiuto di un medico oltre ad alcune armi, come asce, spade e coltelli, che avrebbero potuto essere utili nella difesa della città dai Morti. L'aiuto dei messi della Santa Sede fu così importante per i sopravvissuti che ancora oggi, dopo la definitiva annessione della Piccola Italia, il Maestro è considerato il vero comandante del Palazzo fortificato.

Torris nel 1956, con l'aiuto dei Missionari mandati da Roma, ha creato una via franca che unisce la città di Avignone con il confine dello Stato Papale per permettere un sicuro passaggio di viveri e armi, per iniziare la ricerca di altri sopravvissuti nei paesi limitrofi e la colonizzazione dei territori francesi. Da questo primo avamposto ha avuto origine l'invasione pacifica della Piccola Italia e l'annessione di tutti questi territori al Sanctum Imperium.

Questa nuova Regione comprende ad oggi la Provenza fino al Rodano, tutte le terre a Sud del Massiccio Centrale ed a Est del Canale del Mezzogiorno, ciò che rimane di città quali Marsiglia, Tolone, Montpellier, Nimes, Avignone, Cannes, Nizza e Monaco. Questa regione, prima dell'annessione, faceva parte delle Terre Perdute e, sebbene dal Sanctum Imperium siano giunti Templari e Missionari, frati e mercanti, questa regione è ancora insicura e teatro di molte tragedie visto che i Morti che sciamano da tutte le Terre Perdute Occidentali sono ancora innumerevoli e feroci.

La gestione politica è uguale a quella del resto del Sanctum Imperium, con poche eccezioni: oltre agli Excubitores, che si occupano dell'ordine interno, sono presenti in gran numerosi Missionari, con compiti di protezione e aiuto ai civili: inoltre qui l'influenza dell'Ordine del Tempio è fortissima mentre è molto ridotta quella dell'Inquisizione, per non turbare oltre misura una regione di confine ancora giovane e ferita. Ogni città della Piccola Italia cerca quindi di mantenere le stesse leggi e le stesse consuetudini che esistono nel resto del Sanctum Imperium, ma la presenza di Templari ed esercito, qui, è molto maggiore, e non solo per fronteggiare minaccia dei Morti.

Da queste zone i messi papali prendono contatti e sostengono con armi e viveri i sopravvissuti di Parigi Est, costituiti da varie brigate partigiane in lotta contro i Morti e contro il IV Reich.

Dalla Piccola Italia viene inoltre fornito appoggio ai Cavalieri Teutonici infiltrati in Germania e Svizzera e viene dato aiuto e sostegno a tutti i gruppi rivoluzionari che strisciano nel IV Reich. Non è azzardato definire quindi la Piccola Italia come un avamposto per la destabilizzazione e forse la guerra contro il IV Reich. Dal canto proprio, i Quadrumviri nazisti non hanno sottovalutato l'annessione di parte della Francia sotto il giogo papale. Varie incursioni di carattere non ufficialmente militare sono state autorizzate contro le città papali e un gran numero di spie sono state infiltrate in questa regione, e da qui sono penetrate fin nel cuore di Roma.

Sebbene non se ne faccia apertamente parola, tra lo stato della croce e quello della croce uncinata si sta preparando il terreno per un vero e proprio conflitto, che se ancora non ha infiammato lo scenario francese è solo per il timore, da un lato, di scoprire il fianco alle città stato sovietiche, dall'altro, per la nuova minaccia costituita dalla scoperta del Regno di Osiride, governato dal redivivo Ramses III in agguato oltre il Mediterraneo.

MARSIGLIA

Marsiglia è la più popolosa città della Piccola Italia. Abitata da circa quattromila persone e divisa in dodici Quartieri, ha vissuto a lungo in una situazione di relativa pace e prosperità.

Mentre buona parte della vecchia città è ormai abbandonata e volutamente rasa al suolo o lasciata a marcire, la zona costiera è stata ristrutturata e cinta da una doppia serie di mura alte tre metri, che inglobano alcune alte costruzioni, utilizzate come torri e punti di vedetta e alcune piccole Chiese in cui vengono officiati i rituali della fede cattolica. La pietra occorrente per questi lavori è stata prelevata dalla zona periferica della città, demolendo i vecchi edifici e creando nel contempo, attorno alle mura, una zona pianeggiante e priva di asperità ampia alcune centinaia di metri, che facilita l'individuazione di viandanti o nemici in avvicinamento, agevolando la difesa cittadina.

La popolazione è protetta da un nutrito numero di Cacciatori di Morti, da ben due Rocche Templari ricavate in vecchie ville abbandonate, di Missionari e da un ingegnoso sistema navale.

La costa antistante Marsiglia, infatti, è dotata di una serie di enormi piattaforme in legno o in lamiera leggera, legate con funi a grandi chiatte o dotate di lunghe file di rudimentali remi. In caso di attacco dei Morti la popolazione è addestrata a raggiungere in pochi minuti i barconi e ad allontanandosi di poche decine di metri dalla riva, divenendo così irraggiungibile ai Morti che, per lo più, non riescono a coordinarsi facilmente in acqua. Gli uomini armati rimasti sulla terra ferma si occupano dell'eliminazione dei cadaveri.

Queste grandi piattaforme galleggianti sono dotate di tettoie sotto le quali sono riposti barili d'acqua dolce e derrate alimentari, e torrette alte pochi metri su cui sono posti modesti telescopi, mitragliatrici e qualche mortaio, da utilizzare nelle situazioni più disperate per dare copertura ai Cacciatori di Morti sulla terraferma.

Purtroppo questo sistema è attualmente fuori uso e si lavora alacremente per trovare i materiali e il modo per renderlo nuovamente efficiente.

Nel maggio del 1956, infatti, Marsiglia ha subito un pesante attacco da parte di alcuni esaltati figli del Reich. Giunti nottetempo da mare, su un gruppo di piccole e silenziose barchette, arrivate forse in zona con un mezzo navale militare, sono approdati dodici giovani tedeschi armati, e con loro avevano un vero e proprio mostro. Questi giovani, senza alcuna divisa né stemma del Reich erano pronti al sacrificio estremo pur di poter infliggere un colpo mortale alla città di Marsiglia. Cosi uccisero le vedette dal mare, con l'uso di fucili di precisione, si divisero in due gruppi e mentre il Kerberus e otto uomini armati spargevano la morte e il caos nella città, altri quattro appartenenti al commando minavano le piattaforme marine, facendole saltare in aria, non prima di aver usato i mortai contro le abitazioni cittadine, causando crolli e morte. Quella notte molti abitanti di Marsiglia, colti di sorpresa, vennero uccisi e i loro cadaveri continuarono il massacro anche dopo l'uccisione degli infiltrati e del mostro genetico del IV Reich. Fu una notte di terrore e sangue e solo grazie all'organizzazione dei Missionari, al coraggio dei Cacciatori di Morti e alla forza dei Templari, Marsiglia è sopravvissuta.

Marsiglia annovera trai suoi lavoratori un'alta percentuale di contadini e pastori che, scortati dai Cacciatori di Morti, o sempre più spesso dai Missionari, recano ogni mattina nei campi coltivati posti a pochi chilometri dalla città per lavorare fino al tramonto, fornendo sostentamento alla comunità.

Inoltre a Marsiglia è molto sfruttata la risorsa della pesca, che fornisce non solo un alimento per il popolo Marsigliese, ma anche un'ottima merce di scambio con le altre città una volta che il pesce sia stato essiccato o messo sotto sale. Marsiglia ha infatti un mercato insospettabilmente florido e attivo nel commercio di pesce, lana e capi lavorati artigianalmente, così come latte e formaggi.

La città è tradizionalmente in buoni rapporti con Roma nei quali viene barattato cibo in cambio di armi e munizioni. Anche se i nuovi messi del Sanctum Imperium non vedono di buon occhio questi individui senza Dio, accettano che entrino in città per effettuare i loro scambi solo per non turbare ulteriormente i già precari equilibri cittadini.

Re Bianco

Re Bianco è un'associazione di Gioco di ruolo dal Vivo, nato grazie alla collaborazione e il sostegno di un gruppo di amici e la passione per il gioco di ruolo cartaceo.

All'interno degli eventi del Re Bianco i Giocatori affronteranno in prima persona un mondo sprofondato dalla paura, nell'assolutismo e nell'intrigo politico di uomini potenti ancorati al potere. Come se non bastasse, la minaccia costante dei Morti metterà a dura prova i sopravvissuti. La partecipazione a questi eventi permette ai Giocatori di muoversi all'interno della trama principale, e se abbastanza temerari, cambiare le sorti in maniera inaspettata.

Per poter partecipare a questi eventi è necessario compilare il Form richiesto nella pagina web del Re Bianco e seguire le istruzioni indicate: http://www.rebianco.com/

EVENTI O "LIVE"

Gli eventi, chiamati "**Live**" sono divisi in quattro categorie:

- **Taverna**: Sono caratterizzati da uno stile di gioco politico, dove vengono strette alleanze, accordati scambi commerciali o semplicemente ritrovarsi per una buona birra.
- **Comunità**: I partecipanti gestiranno la comunità di San Cosma, difendendola con i propri mezzi e farla crescere nonostante le avversità.
- **Avventura**: Uomini e Donne coraggiosi prenderanno parte di una missione che li spingerà nei luoghi più pericolosi del Sanctum Imperium.
- **Infralive**: Fra un Live e l'altro il proprio Personaggio si terrà impegnato nella vita di tutti i giorni del Sanctum.

REGOLE COMPORTAMENTALI

- Per poter partecipare agli eventi è necessario aver compiuto 18 anni.
- I Master hanno autorità sul Live. Essi indossano abiti in nero con il logo del **"Re Bianco"** oppure muniti di fascetta bianca con scritta **"Re Bianco"**.
- Tutti i partecipanti, armi, scudi, oggetti, attrezzature, oggetti in gioco e fuorigioco devono essere omologati prima di entrare a far parte del Live.
- Ogni individuo è responsabile del conteggio dei colpi che egli stesso riceve e non di quelli che da.
- Ogni individuo è responsabile del proprio equipaggiamento e attrezzatura. Gli organizzatori dell'evento declinano ogni responsabilità su oggetti danneggiati ed eventuali furti.
- È vietato introdurre qualunque tipo di stupefacente o sostanza illegale.
- In situazioni di reale pericolo (malore, incendi, infortuni) va contattato un Master e seguire le istruzioni indicate.
- L'assunzione di bevande alcoliche durante l'evento è permessa se in quantità moderata.
- Il contatto fisico è concesso entro i limiti del buonsenso. Qualunque atto, seppur simulato, che arreca danno reale fisico a oggetti e persone è severamente vietato, così come la costrizione fisica dei Giocatori fuori dalle meccaniche di gioco.
- Ogni evento disporrà di un orario d'inizio (chiamato **TIME IN**) e uno di fine live (chiamato **TIME OFF**) comunicato dagli Organizzatori della pagina di Facebook "**Re Bianco**". A partire dal **TIME IN** tutti i Giocatori sono **SEMPRE** considerati in gioco a meno che non siano costretti ad uscire momentaneamente dal Personaggio previo avviso allo Staff.
- I Master si riservano il diritto di ammonire o allontanare dal Live tutti coloro che commettono violazioni volontarie del regolamento o attuano una serie di comportamenti che mettono a rischio la sicurezza propria e degli altri partecipanti.

VINCERE O PERDERE

L'unico obiettivo di un Gioco di Ruolo dal Vivo è divertirsi. E l'unico modo per vincere è quando tutti si divertono. Per raggiungere tali obiettivi bisogna cominciare con una premessa importante: non tutti si divertono allo stesso modo perché il divertimento stesso è una sensazione che proviamo quando vengono solleticate le giuste parti del nostro cervello.

I Giocatori che partecipano principalmente per la sfida danno molta importanza al raggiungimento degli obiettivi in gioco.

La vittoria per loro è la parte più importante.

È la parte che solletica il loro cervello.

I Giocatori interessati alla trama hanno bisogno di avere chiaro l'obiettivo principale perché esso da slancio al loro viaggio e li fa sentire parte integranti della storia. Altri invece vogliono far parte di un team cooperando a un obiettivo comune. Alcuni vogliono sottomettere al proprio volere gli altri creando un proprio seguito, oppure perseguitano una ricerca infinita di ciò che definiscono il vero potere.

Ora, ciò che rende i Giochi di Ruolo dal Vivo grandi e complicati è che ci possono essere molti obiettivi diversi da raggiungere. E che i partecipanti coinvolti possano definire i propri obiettivi. Nel mondo distopico di **Sine Requie**, la sopravvivenza è il motore che muove tutti gli eventi principali. Cosa saresti in grado di fare pur di rimanere in vita? Chi abbandoneresti al suo destino? A quali patti scenderesti con te stesso per rimanere in contatto con la realtà e non scivolare nella pazzia?

Questo può essere raggiunto solo definendo quali sono i propri obiettivi. Spesso troverai persone che condivideranno i tuoi ideali o scopi, e dovrai fare attenzione che non ti stiano semplicemente usando. Vincere o perdere non hanno una definizione universale in questi contesti; si tratta di cosa ti aspetti di raggiungere per te stesso. E quando l'obiettivo è chiaro, la vittoria o la sconfitta sono sempre personali.

IL PERSONAGGIO

Il "Personaggio" è il ruolo interpretato dal Giocatore. Una volta letta l'ambientazione ci si rende subito conto quale stato d'animo si respira nei Live del **Re Bianco**.

Il Giocatore ha la possibilità di creare il proprio Personaggio che sia in linea con tutto ciò che è successo finora, e di poter interagire in prima persona con altre persone creando la propria storia! Certo, ci sono alcuni preamboli e regole da rispettare prima di cominciare…

AZIONI REALI E SIMULATE

Nei Giochi di Ruolo dal Vivo si fanno due distinzioni quando si interpreta un Personaggio: le **Azioni Reali** e **Azioni Simulate**.

- Le **Azioni Reali** dipendono dalle tue reali capacità: il Personaggio legge come leggi tu, corre come corri tu, parla come parli tu...
  tuttavia puoi anche decidere che non sia in grado di correre perché è zoppo, non ci vede da un occhio perché è orbo, non può parlare perché gli è stata tagliata la lingua e così via.
- Le **Azioni Simulate** sono imitazioni di una data azione: colpire con armi in lattice,ricucire le ferite, dichiarare un effetto attraverso un comando verbale, sparare con le pistole con dardi in gommapiuma, scassinare una serratura, creare un farmaco etc. Queste azioni sono necessarie per dare e ricevere informazioni su come bisogna interpretare alcune situazioni che, nelle azioni reali, risultano pericolose o impossibili da realizzare.

Ai Giocatori viene richiesto di non compiere azioni pericolose o moleste e allo stesso tempo esseri consci che è previsto un certo livello di contatto fisico e scontro verbale. Tutto questo deve rimanere nella sfera di gioco, poiché è uno dei tanti obbiettivi per raggiungere un buon livello d'interpretazione e realizzazione corale della scena.

TERMINI DI GIOCO

Nei Giochi di Ruolo dal Vivo vengono usate delle terminologie per indicare determinate condizioni del Personaggio che si sta interpretando in quel momento.

- **IN GIOCO / IN GAME**: Spesso riferito con l'acronimo IG, In Gioco si identifica con tutte le attività e azioni interpretate dal vostro Personaggio conforme con l'ambientazione e le circostanze presentate.
- **FUORIGIOCO / OFF GAME**: Spesso riferito con l'acronimo FG/OFF (usato maggiormente il termine OFF) si identifica con tutte le attività al di fuori dell'area di gioco, l'assenza fittizia di una persona in un determinato luogo o la sospensione momentanea delle proprie azioni In Gioco per chiarimenti o emergenze personali.

Essere **In Gioco** comporta non uscire mai dal ruolo, interpretare le terminologie meccaniche inserendole in una conversazione sensata, non utilizzare cellulari, né nulla fuori dal suo contesto. È d'obbligo impostare la modalità silenziosa del proprio cellulare ed eventualmente consultarlo nelle apposite aree fuorigioco.

Questo serve per non disturbare gli altri Giocatori e mantenere la concentrazione sugli eventi in corso. Generalmente è preferibile dirigersi verso l'area fuorigioco per riposarsi, scambiare quattro chiacchiere con i presenti tenendo il volume della voce basso o prendersi una pausa in generale.

Durante il Live i Giocatori sono sempre considerati **In Gioco** finché non hanno bisogno di una pausa o devono eseguire delle operazioni fuori dal contesto interpretativo. In tali situazioni essi devono allontanarsi nelle aree fuorigioco indicate dallo Staff e rientrare una volta pronti per reinterpretare il proprio Personaggio.

Esempio di conversazione In Gioco e una Fuorigioco

"Frank ha retto ben tre Morti in una volta sola, ma son sicuro di averlo visto sanguinare!"

E uno fuorigioco nello stesso contesto:

*"Frank con Forza 3 ha fermato tre simplex, ma uno di essi è riuscito a ferirlo con la chiamata **BLEED**"*

Il primo esempio è ciò che il Giocatore sta narrando ad altri rimanendo nel Personaggio. Nel secondo è ciò che sta comunicando in confidenza ad un arbitro presente per non spezzare la sospensione dell'incredulità.

È bene ricordare che fra Giocatori deve regnare il buon senso, rispetto dell'interpretazione, la sicurezza personale per vivere assieme una scena memorabile.

CHIAMATE

Le Chiamate sono comandi verbali codificati per comunicare informazioni complesse o simulare effetti impossibili da realizzare in sicurezza.

ALL

- Colpisce tutti i bersagli che ascoltano la Chiamata.[1]

BLEED

- Si subisce un (1) danno e la Condizione *FERITO*.

CRUSH

- Rende inutilizzabile un oggetto, equipaggiamento o arto.
- Se colpito un arto, il bersaglio subisce un (1) danno e l'arto è inutilizzabile.
- Se colpisce il torso, il bersaglio subisce un (1) danno e la Condizione *ESAUSTO*. La condizione *ESAUSTO* dura finché non verrà adeguatamente trattata la ferita da **CRUSH**.

DOMINATE

- Il bersaglio obbedisce ad un singolo comando tralasciando qualsiasi attività in corso.
- Il bersaglio mantiene i ricordi di ciò che è avvenuto.

EXPLOSION

- Colpisce tutti i bersagli entro cinque (5) metri dall'origine della Chiamata.
- L'origine della Chiamata per le Granate è al loro punto di impatto.

FEAR

- Per dieci (10) secondi bisogna fuggire dalla fonte della chiamata interrompendo la linea di visuale.

GRAPPLE

- La Chiamata **GRAPPLE** associata al valore numerico di **FORZA FISICA** prepara due partecipanti a uno scontro corpo a corpo.

Es. GRAPPLE 2 e di risposta GRAPPLE 1

- Chi possiede un valore superiore di **FORZA FISICA,** controlla e blocca il proprio avversario, altrimenti quest'ultimo può liberarsi in qualsiasi momento.
- In caso di parità, entrambi i partecipanti possono liberarsi dalla lotta in qualsiasi momento.
- Qualsiasi contatto fisico violento o irrispettoso è strettamente proibito.

1 Si possono usare/subire più Chiamate

Es. ALL FEAR o CRUSH MUTILATE

HEADSHOT

- Si può dichiarare questa Chiamata usando un'arma da fuoco ad un metro di distanza e colpendo con successo il bersaglio.
- I Punti Salute del Bersaglio scendono a zero (0).
- Le restrizioni delle zone vietate da colpire rimangono invariate.

MAIM

- Se colpisce il bersaglio, i Punti Salute scendono immediatamente a zero (0)[3].

MUTILATE

- Come **MAIM**, ma in aggiunta l'arto colpito subisce il Difetto *"Mutilazione"*[3].

NO EFFECT

- Immune agli effetti di una chiamata subita.[2]

PAIN

- Si subisce un (1) danno ai Punti Sanità.
- Il bersaglio colpito cade a terra simulando agonia e dolore estremo per dieci (10) secondi.

PUSH

- Simulando una spinta, il bersaglio indietreggia in sicurezza di qualche passo.
- Se impossibilitati da ostacoli invalicabili, terreno accidentato o persone alle proprie spalle, si cade in ginocchio per tre (3) secondi prima di riprendersi.

STRIKEDOWN

- Si cade a terra in sicurezza.
- Se impossibilitati da terreno accidentato o ostacoli, bisogna rimanere inginocchiati per tre (3) secondi.

STUN

- Poggiando il manico di un'arma sulla spalla del bersaglio si può sussurrare la Chiamata **STUN**. Il bersaglio cade a terra nella condizione *SVENUTO* per un minuto, simulando incoscienza.
- Non è possibile stordire una persona in combattimento.

TERROR

- Si subisce un (1) danno sui Punti Sanità.
- Come **FEAR**, ma la durata è di un (1) minuto.
- Bisogna rannicchiarsi e tremare se non ci sono vie di fuga.

WEAKNESS

Si subisce la Condizione *ESAUSTO* per un'ora.

2 Se vi sono chiamate multiple, bisogna specificare il NO EFFECT. Esempio:

NO EFFECT CRUSH su CRUSH BLEED

3 *Vale anche per chi indossa armatura o protezioni di qualsiasi tipo*

ARMI E COMBATTIMENTO

Le armi utilizzate per il GRV devono essere adatte per colpire in sicurezza senza recare danno al bersaglio. L'apparenza delle armi deve essere molto simile alle loro controparti reali.

Tutti i colpi infliggono un (1) punto di danno e devono provenire da armi idonee per il GRV. È il colpo stesso che conta e non la forza che viene utilizzata. **L'uso di forza eccessiva per infliggere un colpo è severamente vietato**.

Quando viene inflitto un (1) danno, il bersaglio è considerato nella condizione *FERITO*.

È vietato spingere e/o sbilanciare fisicamente una persona, va solo simulato l'atto.

Tipo di armi

- **Agricole:** Coltelli, Bastoni, Manganelli, Attrezzi, Daghe, Martelli, Accette, Tubi.
- **Guerra:** Spade, Spadoni, Asce a due mani, Martelli a due mani, Stocchi, Lance e Alabarde.
- **Tiro:** Arco, Balestra e Armi idonee senza anima interna.
- **Fuoco:** Pistole, Fucili, Automatici, Esplosivi (solo repliche senza vero esplosivo), Mitragliatori Pesanti, Fucile da Cecchino, Lanciarazzi.

ZONE COLPITE

- Le aree da colpire sul corpo sono sei (6): Torso, Schiena, Addome, Braccia, Cosce, Gambe.
- È vietato colpire la faccia, il collo, il seno, mani, piedi e i genitali.

CONDIZIONI

Le "Condizioni" rappresentano la salute del Personaggio. Le scritte in ROSSO sono l'interpretazione che deve dare il Giocatore sul proprio Personaggio per comunicare in ruolo la sua condizione.

SANO
Condizioni psicofisiche perfette.
FERITO
Ferita aperta, se non viene trattata con **PRONTO SOCCORSO 2** dopo cinque minuti si aggiunge la condizione Esausto. Dopo altri cinque minuti si passa alla condizione Morente.
MALATO
• All'interno di un Cartellino speciale, vengono descritti i sintomi di una malattia appena subita.
ESAUSTO
Mancanza di forze, dura un'ora. • Non si possono utilizzare le proprie abilità. • Non si possono utilizzare i Doni. • È impossibile combattere o resistere alle chiamate di GRAPPLE.
SVENUTO
Perdita dei sensi. Il Giocatore simula incoscienza per un (1) minuto.
MORENTE
Perdita dei sensi, vicino alla Morte. • Si crolla a terra in sicurezza simulando incoscienza, inizia il conteggio di Distanza dalla Morte. • Per un (1) minuto il Personaggio può solo sussurrare quanti secondi sono passati a qualsiasi persona che si avvicini. Se nessuno interviene o viene dato il colpo di grazia, si passa alla Condizione *MORTO*.
MORTO
Il Personaggio si trasforma in un Morto. Il tipo di Morto è scritto nel Cartellino all'interno della Scheda del Personaggio. Una volta distrutto anche la forma da Morto (*fatto a pezzi o bruciato*) si potrà creare un nuovo personaggio.

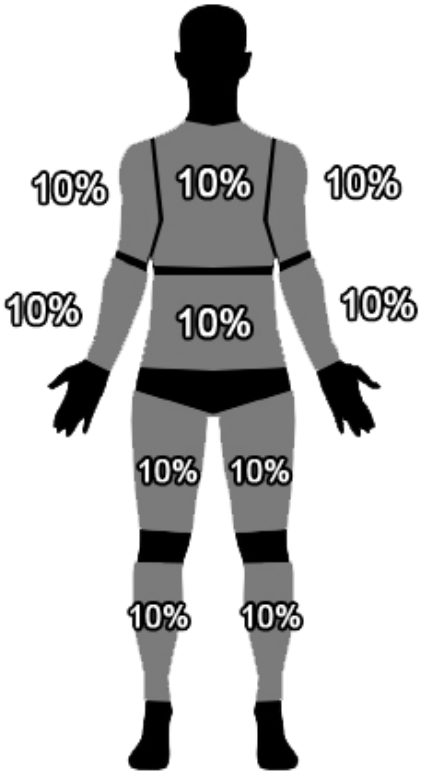
ARMATURA

- I pezzi di armatura proteggono chi li indossa e aumentano i Punti Salute del Personaggio.

+1 se coprono il 60% di tutto il corpo.

+2 se coprono il 100% di tutto il corpo.

- È permesso trasportare un singolo scudo (solo Templari).
- Lo Scudo protegge da qualsiasi danno, ad eccezione dalle armi esplosive.
- Si possono utilizzare scudi alti fino all'ascella del suo utilizzatore e non più larghi di entrambe le spalle.
- I materiali validi per proteggersi sono vestiti in pelle pesante, cuoio o metallo.
- Le armature in metallo sono riservate esclusivamente a Templari e Sorelle di Ferro.



FERITI, MALATTIE E MORTE

- Subire un (1) danno da un'arma idonea per il GRV ferisce il Personaggio con la condizione "FERITO".
- La condizione "FERITO" fa morire lentamente il Personaggio. Se entro cinque (5) minuti non viene trattata la ferita con l'abilità di **PRONTO SOCCORSO 2**, si cade nella condizione "Esausto". Se nei successivi cinque (5) minuti non viene trattata la ferita con l'abilità di **PRONTO SOCCORSO 2**, si cade a terra in sicurezza nella condizione "Morente" e inizia il conteggio di Distanza dalla Morte.
- Quando i Punti Salute di un partecipante arrivano a zero (0) esso cade a terra in sicurezza nella condizione Morente e inizia il conteggio di Distanza dalla Morte.
- Il Conteggio della Distanza dalla Morte dura un (1) minuto. Durante questa fase, il Partecipante deve sdraiarsi a terra in un luogo sicuro, evitando di essere calpestato se in presenza di un combattimento in corso.
- Una volta a terra si simula incoscienza per un minuto, dove non potrà parlare né interagire con nessuno. Se non tratto in salvo, il Partecipante dovrà aprire la sua Scheda ed estrarre il Cartellino Morto all'interno per scoprire in cosa si trasformerà.
- Quando raggiungerà zero (0) Punti Salute da Morto, ripeterà il processo della Distanza dalla Morte. Se non verrà fatto a pezzi simulato con armi idonee del GRV, al termine del minuto si rialzerà con i Punti Salute ripristinati.
- Quando un Personaggio viene infetto da un batterio o virus, vengono consegnati dei Cartellini consultabili in qualsiasi momento con l'obbligo di ruolare i sintomi del contagio. Solo i medici sanno come fermare il contagio con il giusto farmaco prima che la malattia peggiori.

Una volta eliminato definitivamente la versione da Morto, il Partecipante potrà creare un nuovo personaggio seguendo le indicazioni di un Master.

LOTTA CORPO A CORPO

La Chiamata **GRAPPLE** associata al valore numerico di **FORZA FISICA** prepara due partecipanti a uno scontro corpo a corpo.

Es. GRAPPLE 2 e di risposta GRAPPLE 1

- Chi possiede un valore superiore di **FORZA FISICA,** controlla e blocca il proprio avversario prendendo le sue spalle, altrimenti quest'ultimo può liberarsi in qualsiasi momento.
- In caso di parità, entrambi possono liberarsi dalla lotta in qualsiasi momento.
- La persona bloccata può ancora attaccare utilizzando una sola mano libera.

Qualsiasi contatto fisico violento o irrispettoso è proibito.

PERQUISIZIONE

- Dopo trenta (30) secondi di perquisizione simulata il bersaglio consegna tutti gli oggetti in gioco in suo possesso.
- Per perquisire una persona il personaggio deve essere svenuto, consenziente, morto o non in grado di ribellarsi perché bloccato o legato.

SCASSINARE

- Simulando per trenta (30) secondi utilizzando dei Grimaldelli, si può aprire il Cartellino Lucchetto.
- Se si possiede un valore pari o maggiore in GRADI del Cartellino Lucchetto, la prova di scassinare riesce.

STORDIRE

- Poggiando il manico di un'arma sulla spalla del bersaglio si può sussurrare la Chiamata "**STUN**". Il bersaglio cade a terra nella condizione *SVENUTO* per un minuto, simulando incoscienza.
- Non è possibile stordire una persona in combattimento.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il primo passo per avvicinarsi al mondo di Sine Requie è creare il proprio Personaggio. La prima fase è la creazione della sua storia, ovvero il **Background**.

BACKGROUND

Il Background rappresenta la storia del Personaggio, un resoconto sommario della sua vita, esperienze vissute e la visione che ha del mondo. Il Background è il primo passo per poter creare il proprio Personaggio nell'ambientazione di **Sine Requie.** Una volta approvato, si potrà passare alla creazione della Scheda.

Le linee guida sottostanti permettono una generazione rapida in linea con l'ambientazione di **Sine Requie.** Questa generazione guidata fornisce solo gli agganci narrativi essenziali. Tutti i dettagli di come si sono svolti gli eventi andranno trascritti personalmente e inviati attraverso l'indirizzo e-mail:

sinerequieliveroma@gmail.com

È bene ricordare che la Generazione Guidata è una linea guida di come dovrà essere strutturata la storia del Personaggio, divisa in questi punti principali:

1. Nome e Cognome
2. Luogo di Provenienza
3. Data di Nascita
4. Dov'era nel 6/6/1944
5. Eventi Significativi

Per rendere verosimile le vicende passate del tuo Personaggio è consigliato leggere il file di Ambientazione o i manuali ufficiali di **Sine Requie.**

NOME E COGNOME

Qui sotto forniamo una lista di nomi e cognomi italiani idonei per presentare un Personaggio del 1958 (anno di gioco). È possibile personalizzare il proprio nome e cognome purché sia verosimile e accettato dai Master.

Nome		Cognome
Maschio	Femmina	
Agostino	Adele	Costa
Alfredo	Agnese	D'amico
Armando	Amedea	Milani
Attilio	Angela	Fontana
Basilio	Assunta	Costantini
Berengario	Beatrice	Gentile
Cesare	Bianca	Caruso
Clemente	Brigitta	Riva
Dario	Camilla	Greco
Domenico	Carmela	Basile
Egidio	Carolina	Ferretti
Eugenio	Cecilia	Barbieri
Ezechiele	Clara	De Rosa
Felice	Costanza	Palmieri
Filippo	Cristina	Mancini
Giorgio	Elena	Montanari
Giulio	Filomena	Silvestri
Isidoro	Ida	Longo
Italo	Isabella	Pellegrino
Leone	Letizia	Giuliani
Massimo	Margherita	Innocenti
Michele	Marianna	Amato
Massimo	Margherita	Sanna
Michele	Marianna	Santoro
Orazio	Nicoletta	Palumbo
Ottavio	Rachele	Pellegrini
Pellegro	Raffaela	Ferraro
Roggero	Rita	Bruno
Salvatore	Rosa	Parisi
Saverio	Serafina	De Santis
Sebastiano	Silvia	Casadio
Siro	Teodora	Martinelli
Tommaso	Teresa	Rinaldi
Umberto	Tomasina	Cecchini
Vincenzo	Valentina	Moretti
Vito	Vincenza	Rizzo
Valter	Vittoria	Proietti
Vittorio	Viviana	Gavotta

LUOGO DI PROVENIENZA

Nel file di Ambientazione alla voce **"Mappa delle province ecclesiastiche del Sanctum"** è presente la descrizione di ciò che sta accadendo nelle varie regioni italiane e nel sud della Francia (detta Piccola Italia).

- Il Luogo di provenienza stabilisce anche la lingua madre del Personaggio.
- È richiesta una certa coerenza con le proprie origini e bisogna evitare di scimmiottare una lingua straniera, o è necessario conoscerla veramente.

Luogo di provenienza	
Abruzzo	Piemonte
Calabria	Puglia
Campania	Sardegna
Emilia Romagna	Sicilia
Liguria	Toscana
Lombardia	Umbria
Lucania	Vaticano
Marche	Veneto
Molise	Venezia Giulia
Piccola Italia	Venezia Tridentina

DATA DI NASCITA

Gli eventi del Re Bianco sono ambientati nel 1958, perciò è importante scegliere un'età vicina alla vostra età attuale!

Es. un partecipante di 25 anni avrà la data di nascita vicina al 1933.

- È possibile interpretare personaggi più giovani o anziani, purché siano credibili nella resa scenica attraverso l'uso di soluzioni cosmetiche ad-hoc o di un camuffamento credibile.

DOV'ERA NEL 6/6/1944

Come ha vissuto dal '44 al '58 il tuo Personaggio? Cosa ha dovuto fare per sopravvivere nel Giorno del Giudizio? Chi ha lasciato dietro alle sue spalle pur di salvare la propria pellaccia?

EVENTI SIGNIFICATIVI

Nelle tabelle seguenti sono presenti vari scenari affrontati dal tuo Personaggio.

- Si può scegliere singolarmente un evento per tabella oppure tirare casualmente un numero da 1 a 10 attraverso qualsiasi sistema di astrazione, come carte da gioco, dadi, simulatori virtuali etc.
- I dettagli di questi eventi devono essere riempiti a tua discrezione, restando in linea con l'ambientazione di **Sine Requie.**

CIRCOSTANZE DELLA NASCITA

N°	Descrizione
1	**Povertà**
	Sei nato/a tra i contadini o abitanti delle periferie. Sei cresciuto/a lavorando la terra intorno a un paese o un maniero, praticando commercio rurale e vita di campagna.
2	**Media Borghesia**
	Sei nato/a nella classe media, che comprende mercanti, artigiani e professori universitari. Hai trascorso una vita agiata e sei istruito/a.
3	**Rampollo**
	Sei nato/a privilegiato nella nobiltà o con un buon patrimonio alle spalle. La tua famiglia serviva un nobile di rango superiore rispettato all'epoca.
4	**Adottato/a**
	Sei stato accolto/a da un'altra famiglia e trattato/a come un/a loro figlio/a.
5	**Figlio/a bastardo/a**
	Sei il risultato di una relazione illegittima. Conosci uno dei tuoi genitori, ma l'altro rimane sconosciuto o al massimo una presenza distante.
6	**Criminali**
	Sei cresciuto/a fra i criminali e gente poco di buono.
7	**Religione diversa**
	Sei cresciuto/a da una famiglia non cristiana.
8	**Orfanotrofio**
	Sei cresciuto/a in un orfanotrofio senza mai conoscere i tuoi genitori o essere stato adottato.
9	**Nomade**
	Sei cresciuto/a senza fissa dimora, spostandoti di paese in paese con o senza la tua famiglia.
10	**Trauma**
	Non ricordi la tua infanzia a causa di un forte trauma che ti ha causato un'amnesia.

RICORDI DI GIOVENTÙ

N°	Descrizione
1	**Formazione accademica**
	Hai frequentato una scuola universitaria dove hai studiato una serie di abilità e ottenuto una formazione nella tua attuale professione.
2	**Morte in famiglia**
	Sei stato/a profondamente colpito/a dalla morte del parente più vicino a te o da chi consideravi come un parente.
3	**Rischiato di morire**
	Ti sei avvicinato/a così tanto alla morte da aver avuto un'epifania sul significato della vita.
4	**Primo omicidio**
	Hai avuto il sangue sulle mani sin da giovane, quando hai tolto la vita di qualcuno per la prima volta.
5	**Amore travagliato**
	Il tuo primo amore ti ha turbato/a e segnato/a nel profondo per via della distanza, prospettive, morte o differenze di classe o famiglia.
6	**Prigioniero**
	Sei stato imprigionato/a o finito/a in carcere, punito/a ed esposto/a in pubblico come un criminale. Che tu abbia commesso o meno il crimine, l'esperienza è rimasta con te.
7	**Eredità**
	Una grande somma di ricchezza o proprietà ti è stata lasciata in eredità in giovane età. Il costo della vita giornaliero ha smesso di preoccuparti.
8	**Disastro grave**
	Hai assistito – e sei sopravvissuto – a un grave disastro nel tuo luogo di origine, come un grande incendio, inondazione, terremoto o tempesta.
9	**Gioventù ordinaria**
	La tua gioventù è stata abbastanza ordinaria, senza grandi benedizioni o catastrofi, in netto contrasto con la vita di tutti i giorni. Hai vissuto godendoti la routine quotidiana di tutti i giorni.
10	**Tradimento**
	Un amico o un familiare di cui ti fidavi più di chiunque altro ti ha tradito/a. Da allora non ti sei mai fidato/a completamente di nessuno e preferisci affidarti alle tue capacità.

CONFLITTO INTERIORE

N°	Descrizione
1	**Crimine**
	Hai commesso un crimine come una rapina, trasgressione, vandalismo o sequestro di persona.
2	**Promessa infranta**
	Hai fatto un giuramento o un voto importante per qualcun altro, ma non hai mantenuto la promessa.
3	**Umiliazione**
	Hai pubblicamente umiliato qualcuno con informazioni vere o diffamatorie.
4	**Tradimento**
	Hai tradito qualcuno che si fidava ciecamente di te.
5	**Imbroglio**
	Hai infranto una regola, una legge, un contratto o un accordo per il tuo tornaconto.
6	**Mentito**
	Hai deliberatamente fatto credere a qualcuno qualcosa che non era vero per promuovere i tuoi obiettivi.
7	**Omicidio**
	Hai ucciso qualcuno.
8	**Sesso**
	Hai fatto sesso fuori dal sacro vincolo del matrimonio.
9	**Insuccesso**
	Hai deluso un amico, un familiare o una persona cara che dipendeva da te per svolgere un compito importante.
10	**Negligenza**
	Hai causato sofferenza a qualcun altro per la tua inazione, ignoranza o eccessiva incoscienza.

N°	Oggetto del Conflitto
1	Civile
2	Militare
3	Nemico o Rivale
4	Nobile
5	Clero
6	Criminale
7	Bambino o Giovane
8	Amante o Ex Amante
9	Membro della Famiglia
10	Caro Amico

N°	Motivazione del Conflitto
1	Giustizia
2	Amore
3	Manipolato
4	Religione
5	Famiglia
6	Soldi
7	Gelosia
8	Odio o malizia
9	Piacere
10	Intrattenimento

N°	Risoluzione del Conflitto
1	Rammarico e Penitenza
2	Rimpianto pubblico
3	Rimpianto segreto
4	Conflitto di emozioni
5	Negazione dell'accaduto
6	Nessun senso di colpa
7	Ti andava di farlo
8	Vendetta
9	Fuga
10	Eccitazione

CARTA D'IDENTITÀ (LA SCHEDA)

Racchiude tutte le informazioni in gioco e fuorigioco del Personaggio.

- È accessibile esclusivamente dallo Staff, Master e rispettivo proprietario.
- Viene distribuita in fase di segreteria e ritirata al termine del Live.
- All'interno della Carta d'Identità vi è sigillato il Cartellino del Morto.
- Il Cartellino del Morto è segreto e potrà essere aperto solo con la morte definitiva del Personaggio.

CARATTERISTICHE

- **Punti Salute:** Misurano quanti colpi può incassare Personaggio prima di crollare a terra Morente.
- **Punti Sanità:** Misurano la capacità del Personaggio di poter affrontare i Morti, eseguire Rituali, resistere alla Tortura o utilizzare i propri Doni Occulti.
- **Forza Fisica:** Abilità misurata in Gradi numerici per simulare la forza di un personaggio.

ABILITÀ

Sono capacità fittizie legate alle meccaniche di gioco.

- Sono misurate in GRADI da 0 a 3.
- Ogni GRADO sblocca della capacità particolari usufruibili dal partecipante.
- Il GRADO 3 di un'abilità sblocca una specializzazione. Si può scegliere una sola specializzazione per abilità.

PUNTI ESPERIENZA

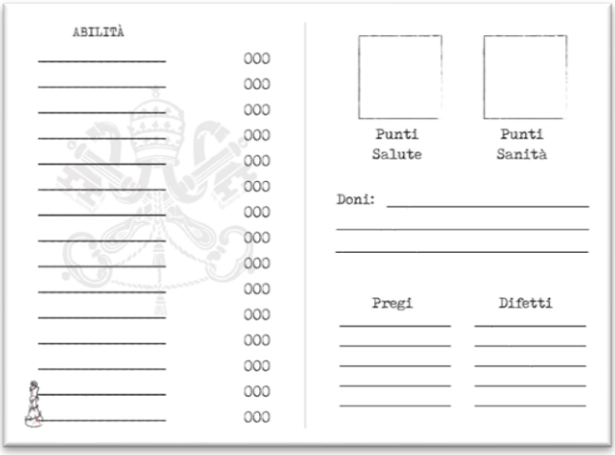
I Punti Esperienza (PE) sono il sistema di progressione del Personaggio. Tramite i Punti Esperienza possono essere acquisite le Abilità. Il costo delle Abilità in Punti Esperienza è pari al loro GRADO.

GRADO 1 = 1 Punto Esperienza
GRADO 2 = 2 Punti Esperienza (totale 3)
GRADO 3 = 3 Punti Esperienza (totale 6)

La Carta d'identità (Scheda) del Giocatore. Questa parte può essere letta da chiunque.

SANCTUM IMPERIUM
COMUNE DI
CARTA D'IDENTITÀ
N°
DI
Cognome
Nome
nato il
Cittadinanza
Residenza
Via
Stato civile
Professione
Statura
Capelli
Occhi
Segni particolari

Qua sotto la parte leggibile solo da Staff e dal suo Proprietario


ABILITÀ
Punti Salute
Punti Sanità
Doni:
Pregi
Difetti

DONI

Sono i poteri occulti in possesso del Personaggio e del loro costo in Punti Sanità.

PREGI E DIFETTI

Sono caratteristiche peculiari note ai PNG e negli eventi Infralive. Alcuni di essi danno bonus o malus in determinate situazioni di gioco.

ABILITÀ DI PARTENZA

- **ARMI DA FUOCO** – Competenza Pistole
- **ARMI DA MISCHIA** – Competenza Armi da Mischia Agricole
- **FORZA FISICA GRADO 0** – Competenza Armature Imbottite/Pelle

PROFESSIONE

- All'interno del Sanctum Imperium vi sono diverse "Professioni" riconosciute che sono parte organica dell'ambientazione ufficiale.
- La scelta di una Professione è obbligatoria per determinare l'equipaggiamento iniziale e quanti Scudi Papali guadagna fra un evento e un altro grazie al suo ruolo.
- L'equipaggiamento iniziale della Professione scelta è gratuito.
- Le Professioni richiedono la spesa in Punti Esperienza per soddisfare i requisiti di abilità adatti al ruolo. I PE in avanzo possono essere spesi a piacere o trattenuti.
- **I Punti Esperienza iniziali sono 10.**
- Le donne non sono ammesse alle seguenti Professioni: Converso, Frate Benedettino, Frate Gesuita, Frate Penitenziale, Padre Castigatore, Padre Esorcista, Padre Semplice, Templare Errante.
- Gli uomini non sono ammessi alle seguenti Professioni: Suora Infermiera della Santissima Addolorata, Sorores Ferrum.

CACCIATORI DI MORTI

Ex-Militari, padri di famiglia, vecchie canaglie, con o senza i templari viaggiano armati ed equipaggiati pronti per difendere la popolazione dagli attacchi dei Morti. Spesso vestiti con equipaggiamenti della seconda guerra mondiale, i Cacciatori di Morti sono senza paura e rischiano la loro vita. La rischiano non per la gloria ma dietro un pagamento, soldi, cibo e munizioni, sigarette e benzina tutto ciò che è commerciabile.

- **Abilità**: /
- **Scudi Papali**: 100
- **Equipaggiamento:** Arma da Fuoco, Arma da Mischia e Foglio di Via.
- **Abbigliamento:** Civile, Cacciatore o Militare.

CIVILE

Impiegati, artisti, ingegnere, medico, artigiani, contadini, e altri professionisti, i Civili sono la maggior parte della popolazione del Sanctum Imperium, persone ordinarie catturati nel turbine degli orrori della morte dilagante. Improbabili protagonisti, spesso testimoni di eventi che avrebbero preferito non assistere o ricordare.

- È possibile partecipare con una professione da Civile personalizzata concordando con lo Staff il tipo di impiego, gli Scudi Papali e l'Equipaggiamento di partenza.

Professione	Scudi	Abilità e Equipaggiamento
Artigiano	150	**6 PE**: Artigianato 3 **EQUIP:** Kit da Artigiano
Avvocato	300	**6 PE**: Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Legge e Politica) **3 PE**: Leggere e Scrivere 2 (Italiano e Inglese) **EQUIP**: Orologio da Polso o da Taschino
Contadino	140	**6 PE**: Conoscenze Scienze 3 (Agronomia) **EQUIP:** Due Armi da Mischia (Agricole)
Farmacista	210	**3 PE**: Chimica Farmaceutica 2 **3 PE** - Conoscenze Scienze 2 **1 PE** - Leggere e Scrivere 1 (Italiano) **EQUIP**: Kit di Chimica Farmaceutica.
Medico Generico	160	**1 PE**: Leggere e Scrivere 1 (Italiano) **3\ PE:** Pronto Soccorso 2 **EQUIP:** Borsa Medica.
Medico Specializzato	210	**1 PE:** Leggere e Scrivere 1 (Italiano) **6 PE:** Pronto Soccorso 3 (Chirurgo o Psichiatria). **EQUIP:** Borsa Medica.
Mercante	200	**6 PE:** Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Legge e Politica). **EQUIP:** 10 Cartellini Risorsa casuali.
Professore	180	**6 PE:** Conoscenze (qualsiasi) 3 **EQUIP:** Orologio da polso o da taschino.

COMMISSARIO DEL SANTO UFFIZIO

Veri e propri agenti segreti all'ordine dell'Inquisizione. Ogni inquisitore ha sotto di sé uno di questi agenti spesso con un passato nel controspionaggio fascista. Si spostano di città in città per carpire informazioni utili a smascherare eretici, nemici della chiesa, spie del IV Reich.
Vengono inviati prima dell'arrivo dell'inquisitore in modo da agevolare i processi e sondare il terreno. Abili nel travestimento e nell'uso delle armi, sono inflessibili e pericolosi.

- **Abilità**
  3 PE: Armi da Mischia 2
  3 PE: Armi da Fuoco 2
  3 PE: Leggere e Scrivere 2 (Italiano e Tedesco)
- **Scudi Papali:** 100
- **Equipaggiamento:** Foglio di Via, Arma da fuoco (pistola o fucile).
- **Abbigliamento:** Civile

CONVERSO

I Conversi sono il personale laico che accompagna e protegge un Inquisitore. Questi uomini pronti a tutto possono portare con sé armi da fuoco ed armi bianche e sono esperti nel loro utilizzo. Tra di loro si trovano molti ex criminali e uomini che hanno sempre scelto la violenza nella conduzione della loro vita, spesso anche prima del Giorno Del Giudizio. I Conversi portano sul proprio abito, segni o fasce con raffigurato il santo o l'icona scelta dal proprio inquisitore, al quale devono la più assoluta obbedienza. Ognuno di loro porta con un sé un Foglio di Via che gli consente di portare le armi in giro per il Sanctum Imperium.

- **Abilità**: /
- **Scudi Papali:** 90
- **Equipaggiamento:** Foglio di Via.
- **Abbigliamento:** Civile, ma necessitano di un simbolo di riconoscimento assegnato dal loro Inquisitore che li contraddistingue per il loro ruolo.

CROCIATO

I Crociati sono i soldati dell'Esercito Pontificio, la Sancta Milizia. Addestrati in accademie laiche rispondono ai loro superiori che a loro volta prendono ordini direttamente al Papa. Il loro compito è aiutare i sopravvissuti in difficoltà nella Piccola Italia e in altre zone di confine, ma sono preparati per affrontare scenari di guerriglia urbana o in campo aperto.
Usati anche contro i morti, di supporto ai templari e pronti a combattere una guerra contro il IV Reich e le sue mire. La loro divisa è come quella del vecchio esercito italiano (di colore blu) con l'aggiunta di una croce bianca stampata o ricamata sul davanti.

- **Abilità**:
  6 PE: Armi da Fuoco 3 (Artigliere)
  1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano),
- **Scudi Papali:** 120
- **Equipaggiamento:** Arma da Fuoco e da Mischia.
- **Abbigliamento:** Indossa una divisa militare italiana blu con stampato o ricamato una croce bianca sul davanti.

EXCUBITOR

Si occupano di mantenere l'ordine pubblico e di indagare sui crimini interni alla città. Sono alle dirette dipendenze del Padre semplice e sostituiscono quelli che un tempo erano le forze di polizia italiane. Sono sempre vestiti con pantaloni e giacca nera con camicia bianca, in modo da renderli subito riconoscibili alla popolazione. La loro "caserma" è la Domus Populi.

- **Abilità**:
  1 PE: Armi da Fuoco 1
  6 PE: Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Legge e Politica)
  1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
- **Scudi Papali**: 80
- **Equipaggiamento:** Foglio di Via, Arma da Mischia.
- **Abbigliamento:** Giacca/Spolverino e Pantaloni Neri, camicia bianca e un rosario o simbolo religioso attorno al collo.

FRATE BENEDETTINO

Seguaci di San Benedetto che seguono il motto "Ora et Labora" (prega e lavora). Questo ordine si divide in due sottogruppi: I Forgiatori e i Liberatori. I Forgiatori hanno lo scopo di progettare e costruire nuove armi e mezzi per la Sacra Militia, oltre a preparare le armi a motore per gli Inquisitori e per i Templari. I Liberatori si occupano del disboscamento e della bonifica delle paludi e della creazione di campi coltivabili in modo da creare nuovi luoghi abitabili. Il Generale di quest'ordine è Frate Gugliemo Salvemi, Forgiatore.

- **Abilità:**

6 PE: Artigianato 3 se Forgiatore
6 PE: Conoscenze 3 Scienze (Agronomia) se Liberatore
1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
1 PE: Teologia 1.

- **Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalla Comunità.
- **Equipaggiamento:** Kit da Artigiano.
- **Abbigliamento:** Indossano un Saio nero stretto in vita da una cintura di pelle o da un cordone bianco.

FRATE GESUITA

L'Ordine dei Gesuiti, o "Compagnia di Gesù", lavora incessantemente agli studi teologici ed esegetici (la comprensione delle sacre scritture), e funge da organo supremo di consiglio per tutte le prediche e i discorsi ufficiali di vescovi e cardinali. Essi in pratica sono l'organo che giudica dell'ortodossia formale e sostanziale di ogni affermazione ufficiale della Chiesa, al quale persino il Papa deve appellarsi. Alcuni Gesuiti, detti "Provinciali", vivono viaggiando e spostandosi continuamente, raccogliendo informazioni e carpendo segreti, fornendo suggerimenti sibillini o ordini strategici, così da influenzare e dirigere la società e il potere senza entrarvi direttamente. Il Generale dell'Ordine è attualmente Nero degli Alfieri.

- **Abilità:**

1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
1 PE: Teologia 1

- **Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalla Comunità.
- **Equipaggiamento:** /
- **Abbigliamento:** Civile oppure indossano un Saio marrone stretto in vita da una cintura di pelle o da un cordone bianco.

FRATE PENITENZIALE

Nel mondo teocratico del Sanctum Imperium sono i Frati Francescani Penitenziali che si occupano della Pronto Soccorso. Questi Frati hanno studiato biologia e Pronto Soccorso, così da poter mandare avanti degnamente le Misericordie, i nuovi ospedali, sostituendo lentamente i vecchi medici. Sebbene abbiano un approccio spesso fatalista e forse una preparazione ed una curiosità scientifica inferiore a quella dei medici laici, questi frati sono oggi coloro che si occupano degli aspetti sanitari del paese. Spesso accompagnano gruppi di Templari, Excubitores o Cacciatori di Morti per fornire loro cure di emergenza.

- **Abilità:**

3 PE: Chimica Farmaceutica 2
1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
3 PE: Pronto Soccorso 2
1 PE: Teologia 1.

- **Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalla Comunità.
- **Equipaggiamento:** Borsa Medica o Kit da Chimico.
- **Abbigliamento:** Civile oppure indossano un Saio marrone stretto in vita da una cintura di pelle o da un cordone bianco.

GIORNALISTA LAICO

Uomini e Donne dal coraggio ardito, esplorano i luoghi più cupi e pericolosi del Sanctum Imperium armati di taccuino, macchina fotografica e della loro abilità con la lingua e penna. Spesso in viaggio con i Cacciatori di Morti per vederli nel mezzo della battaglia o alla ricerca di notizie

importanti da vendere alla Santa Romana Chiesa oppure a qualche testata giornalistica illegale nel Sanctum Imperium.

- **Abilità:**

6 PE: Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Giornalismo)
1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)

- **Scudi Papali:** 180
- **Equipaggiamento:** Macchina Fotografica.
- **Abbigliamento:** Civile.

MISSIONARIO

È l'unico gruppo ecclesiastico annoverato nelle fila dell'esercito. Provenienti dai diversi Ordini monastici, questi uomini rispondono alla disciplina di Dio e dei loro ufficiali, anch'essi uomini di fede. Addestrati alle tecniche di sopravvivenza, alla diplomazia, alle tecniche mediche di base, all'uso di alcune armi e soprattutto di alcuni strumenti tattici, i Missionari vengono impiegati per aiutare le popolazioni in difficoltà, portando sia aiuto che medicinali, e cooperando nell'organizzazione e nella ricostruzione di aree riconquistate alla ferocia dei Morti. Spesso questi gruppi sono armati e più preparati ad affrontare situazioni pericolose.

- **Abilità:**

1 PE: Armi da Fuoco 1
1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
1 PE: Pronto Soccorso 1
1 PE: Teologia 1.

- **Scudi Papali:** 220 iniziali, poi guadagna in base alla Comunità assegnata.
- **Equipaggiamento:** Arma da Fuoco.
- **Abbigliamento:** Indossano gli abiti del loro precedente Ordine, modificati con una "M" sormontata da una croce posta sul petto, aggiungendo anche parti di abbigliamento militare come anfibi, elmetti, zaini e pantaloni comodi.

PADRE CASTIGATORE

Si occupano di amministrare il Sacramento della Confessione e della Denunzia e della riscossione della decima, oltre che svolgere il compito dell'Ostiario (cioè custodire la chiesa). Ve ne è uno in ogni diocesi e può svolgere la messa in assenza del Padre Semplice. Sotto di loro vi sono i Probi Viri che li aiutano a mantenere la legge, nel caso il peccatore denunziato non voglia sottomettersi alla pena inflitta dal Castigatore. La Denunzia NON è obbligatoria, sebbene chi non l'ha pratica è spesso malvisto. Ribellarsi ad un Padre Castigatore (o ad i suoi Probi Viri) verrebbe dire rifiutarsi di redimere la propria anima dal peccato commesso e quindi si incorrerebbe in un'affermazione di eresia. Uno dei compiti del Padre Castigatore è la raccolta e pagamento delle Decime da distribuire

- **Abilità:**

1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
6 PE: Teologia 3 (Liturgia dei Giusti)

- **Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.
- **Equipaggiamento:** /
- **Abbigliamento:** Indossano un saio nero legato da una cintura o da un cordone bianco.

PADRE ESORCISTA

Gli Esorcisti sono ecclesiastici addestrati a riconoscere e ad affrontare i demoni che infestano i corpi di coloro che sono posseduti dal maligno. Vivono spostandosi di paese in paese e solo in pochi casi risiedono in grandi città dove il lavoro non manca mai troppo a lungo. Hanno ormai capito, sulla loro pelle, che alcuni posseduti sono invece Morti con una ragione, cosa che va contro le credenze della Chiesa ma sulla quale mantengono il segreto, limitandosi ad usare l'ascia quando la croce non basta.

- **Abilità:**

1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
1 PE: Occulto 1. *Ignora il prerequisito di Iniziazione Occulta*
6 PE: Teologia 3 (Corazza di San Patrizio)

- **Scudi Papali:** 150
- **Equipaggiamento:** Pala e Accetta
- **Abbigliamento:** Indossano un saio nero legato da una cintura o da un cordone bianco. Portano con sé la croce di San Benedetto, importante per gli esorcismi.

PADRE SEMPLICE

I Padri Semplici sono il punto di contatto diretto tra il popolo e la Chiesa. I Padri Semplici sono sacerdoti che, dopo cinque anni di seminario, possono amministrare i sette Sacramenti della Chiesa Cattolica: Penitenza (la Confessione e la Denunzia), Battesimo, Eucarestia, Confermazione (conosciuta con il nome di Cresima), Matrimonio, Ordine Sacro e Unzione degli Infermi. I Padri Semplici hanno il compito di amministrare i Sacramenti e per questo ad ognuno di loro viene affidata una Parrocchia e la responsabilità per tutte le anime dei cittadini della zona di influenza della loro chiesa. In presenza del Padre Castigatore egli non si occuperà più del Sacramento della Penitenza, a meno che non lo ritenga opportuno. I Padri Semplici hanno anche il compito di coordinare l'operato degli Excubitores e di accettarne di nuovi. I Padri Semplici fanno voto di castità, povertà e obbedienza.

- **Abilità:**

1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
6 PE: Teologia 2

- **Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.
- **Equipaggiamento**: /
- **Abbigliamento:** Indossano un saio marrone legato da una cintura o da un cordone bianco.

SORORES FERRUM

Le Soreres Ferrum (Sorelle di Ferro) sono delle Suore Combattenti che, in modo simile ai templari, si dedicano a proteggere la popolazione dai Morti. Queste donne, pur rimanendo delle monache, sono autorizzate a portare e utilizzare armi sia da mischia che da fuoco, compresa la possibilità di indossare le armature in ferro, dettaglio da cui deriva il loro nome. Inoltre è stata ideata per loro una speciale tipologia di arma a motore, detta "Rosarium": si tratta di una motosega montata attorno ad un fucile a pompa con incameramento ad otto cartucce, del peso complessivo di 4 kg, con un rosario avvolto intorno al calcio, da cui deriva il nome dell'arma. Ne esiste una versione più leggere per le suore meno prestanti, denominata "Rosarium Minor". Quest'ultima sfrutta un frullino montato su una pistola, del peso complessivo di 1,4 kg, mantenendo inalterato le altre peculiarità. Ogni arma a motore ha un proprio nome scelto dalla Suora che lo impugna. Trattandosi combattenti il loro abito è ben più pratico di quello delle classiche suore: vige sempre l'obbligo di essere completamente coperte al di fuori di volto e mani, così come quello del velo, ma l'abito talare è ridotto ad una tabarda sotto al ginocchio tenuto in vita da una cinta nera a cui è appeso un rosario. Sotto la tabarda le suore possono indossare il vestiario che ritengono più adeguato, purché coprente e di colore nero. Come i Templari, ogni Sorores rinuncia a tutti i titoli nobiliare o istituzionali precedentemente posseduti. Ogni Sorores si fa chiamare "Sorella" e usa il meno possibile il proprio cognome. Per evitare confusioni, ogni Sorores si fa chiamare assieme alla propria virtù teogale (Per esempio, Sorella Paola della Temperanza). Il motto delle Sorores Ferrum è "Pacem in terris et gloriam in Caelo", ovvero "Nel Cielo per la gloria, sulla terra per la Pace".

- **Abilità:**

1 PE / 3 PE: Arma da Fuoco 1 ***oppure*** Armi da Mischia 2
1 PE: Forza Fisica 1
1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
3 PE: Pronto Soccorso 2
1 PE: Teologia. *Non possono progredire oltre su questa abilità.*

- **Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.
- **Equipaggiamento**: Borsa Medica, Armatura di Ferro o Cuoio, Arma da Fuoco, Arma da Mischia, Foglio di Via.
- **Abbigliamento:** Indossano un saio da suora nero legato da una cintura o da un cordone bianco. Possono permettersi comodità sotto le vesti come stivali, guanti in pelle e via dicendo, purché non rivelino la loro pelle o siano succinti.

SUORE INFERMIERE DELLA SANTISSIMA ADDOLORATA

Le Suore Infermiere dell'Addolorata, che prestano la loro opera nella Misericordia Valduce e in altre sedi, s'ispirano ai principi evangelici vissuti e realizzati dalla Beata Giovannina Franchi, fondatrice del suddetto Istituto. A differenza delle altre donne ecclesiastiche all'interno dei Monasteri in clausura, le Suore Infermiere della Santissima Addolorata viaggiano nelle terre del Sanctum Imperium per portare assistenza ai malati. L'intento di queste suore è quello di dedicarsi alla cura spirituale e corporale di coloro che non hanno i mezzi per farsi ricoverare o non sono in grado di procacciarsi l'assistenza necessaria. Vivono spesso all'interno di una Comunità sotto la guida del Padre Semplice o della Badessa (ma senza l'obbligo di clausura), oppure viaggiano scortati da Cacciatori di Morti mentre trasportano viveri e medicinali di prima necessità. L'Ordine è gestito dalla Madre Generalissima Giulia Branciforti, che guida le sue consorelle dalla sede a Monza.

- **Abilità:**

1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
3 PE: Pronto Soccorso 2
1 PE: Teologia. *Non possono progredire oltre su questa abilità.*

- **Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.
- **Equipaggiamento**: Borsa Medica
- **Abbigliamento:** Civile con l'obbligo del velo blu o bianco sulla testa.

TEMPLARE ERRANTE

Gli Erranti sono il nerbo portante dell'Ordine, coloro che rischiano la vita per difendere il Papa, gli ecclesiastici e la popolazione contro ogni minaccia diretta alla loro incolumità.

Un Errante è pronto a rinunciare a tutto pur di servire l'Ordine, la Chiesa di Roma e per di-fendere i cittadini dell'Imperium. Un Errante deve essere sempre pronto ad abbandonare la propria Rocca per avventurarsi nei territori più pericolosi, laggiù dove c'è bisogno di lui e della sua spada. Non è raro che gli Erranti vengano inviati dai Maestri in missioni dove debbano affiancare, guidare o proteggere un gruppo di laici o di religiosi. Un Templare non può né giudicare né emettere sentenze sui laici o ecclesiastici, lascia il giudizio al tribunale Vescovile o quello Inquisitoriale. Non può amministrare i Sacramenti e rinuncia ad ogni ti-tolo nobiliare o istituzionale precedentemente posseduto. Ogni templare si fa chiamare "Fratello" e usa il meno possibile il proprio cognome. I Maestri si fanno chiamare Fratello solo dai propri pari, e per evitare confusioni i Templari si fanno chiamare con il proprio nome di battesimo seguito dal luogo dove sono nati e cresciuti. Il loro motto è "Non nobis, Domine, non nobis, sed nomini Tuo da gloriam" (Non a noi, o Signore, non a noi, ma al tuo nome dà Gloria.)

- **Abilità:**

3 PE: Arma da Mischia 2
3 PE: Forza Fisica 2
1 PE: Leggere e Scrivere 1 (Italiano)
1 PE: Teologia.

- **Scudi Papali:** 225
- **Equipaggiamento**: Arma da Mischia, Armatura di Ferro.
- **Abbigliamento:** Indossano abiti bianchi con una croce rossa ricamata sul davanti, il loro simbolo raffigura due cavalieri in groppa sullo stesso destriero (simbolo della doppia natura monastica-guerriera dell'Ordine).

LISTA ABILITÀ

Sono capacità fittizie legate alle meccaniche di gioco.

- I Giocatori iniziano con dieci (10) Punti Abilità a disposizione da distribuire.
- Il GRADO 3 di un'abilità sblocca una specializzazione. **Si può scegliere una sola specializzazione per abilità.**

ARMI DA FUOCO
GRADO 1
• Competenza Fucili mono-colpo.
GRADO 2
• Competenza Fucili automatici. • Competenza Esplosivi.
GRADO 3
ARTIGLIERE • Competenza Fucile da Cecchino • Competenza Lanciarazzi • Competenza Mitragliatori Pesanti
PISTOLERO • Una volta ogni cinque (5) minuti, colpendo un bersaglio si può dichiarare **STRIKEDOWN** (solo Pistole e Fucili mono-colpo).

ARMI DA MISCHIA
GRADO 1
• Competenza Armi da Tiro (Archi, Balestre e Armi senz'anima interna).
GRADO 2
• Competenza Armi da Guerra (Spade, Asce a due mani, Spadoni, Martelli a due mani, Mazzafrusti, Stocchi e Alabarde).
GRADO 3
MAESTRO D'ARMI • Sì può dichiarare **NO EFFECT** contro i **CRUSH** sulle armi impugnate.
TIRO TATTICO • Una volta ogni cinque (5) minuti, con un'arma da Tiro come arco o una balestra si può dichiarare **STRIKEDOWN** colpendo con successo un bersaglio.

ARTIGIANATO	
• Specificare fra parentesi la specializzazione di Artigianato. *Per esempio, Artigianato 2 (Fabbro).* • Questa abilità può essere acquisita più volte su specializzazioni diverse. *Per esempio, Artigianato 2 (Fabbro, Artigianato 1 (Armaiolo).*	
GRADO 1	
Armaiolo	Riparare Armi da Fuoco in dieci (10) minuti di lavoro.
Conciatore	Riparare Armature, Abbigliamento in pelle o cuoio in dieci (10) minuti di lavoro.
Fabbro	Scassinare Lucchetti
Falegname	Riparare Barricate in dieci (10) minuti di lavoro.
GRADO 2	
Armaiolo	Fabbricare Munizioni e Esplosivi di Tipo I
Conciatore	Lavorare la pelle degli animali allevati in Comunità durante le Infralive.
Fabbro	Riparare Elmetti e Scudi di Ferro in dieci (10) minuti di lavoro.
Falegname	Riparare Armi e Scudi di Legno in dieci (10) minuti di tempo.
GRADO 3	
Armaiolo	Fabbricare Munizioni e Esplosivi di Tipo II
Conciatore	Dopo dieci (10) minuti di lavoro su un abito in pelle o cuoio lo si rinforza donandogli un Punto Salute aggiuntivo sul Massimale del Perso-naggio. Questo bonus lo si perde dopo aver subito un (1) danno.
Fabbro	Riparare Armature e Armi in Ferro in dieci (10) minuti di lavoro.
Falegname	Riparare Strutture nelle Infralive.

CHIMICA FARMACEUTICA
GRADO 1
• Ricettario di Tipo I
GRADO 2
• Ricettario di Tipo II
GRADO 3
FARMACISTA • Ricettario di Tipo III • I Farmaci prodotti dimezzano i tempi di ricovero dalle ferite.
CUOCO • Si possono creare Droghe e Psicofarmaci.

CONOSCENZE	
GRADO 1	
Comprensione base della materia generica scelta: Ingegneria, Letteratura e Arte, Militare, Scienze.	
GRADO 2	
Richiede Leggere e Scrivere 1 Comprensione scolastica della materia generica scelta.	
GRADO 3	
Comprensione specifica della materia generica scelta. Specializzarsi in una materia nello stesso campo di studi costa 3 PE, mentre per gli altri bisogna ripartire da 0. *Per esempio, Ingegneria (Civile) costa 6 PE, ma dato che Telecomunicazioni è nella stessa materia generica è possibile specializzarsi su di esso spendendo solo 3 PE.*	
Ingegneria	
Civile	Progettare strutture nelle Infralive.
Mineraria	Dirigere una spedizione per l'estrazione dei minerali.
Telecomu-nicazioni	Contatto Radio all'interno della Comunità.
Letteratura e Arte	
Legge e Politica	Si ottiene il Pregio "Conoscenze Importanti: Politico".
Storia e Filosofia	Accesso a Libri Illegali.
Giornalismo	Informazioni riservate prima di ogni Live.
Militare	
Artiglieria	Progettare Armi da Fuoco durante le Infralive
Strategia e Tattica	Guidare un assalto armato durante le Infralive da un vantaggio alla prova.
Scienze	
Agronomia	+1 Cartellino Risorsa per ogni pianta coltivata.
Medicina	+1 Punto Salute curato su abilità Pronto Soccorso.
Psicologia	+1 Punto Sanità curato su abilità Pronto Soccorso (Psichiatria).

FORZA FISICA
GRADO 1
• Si può dichiarare **PUSH** un numero di volte al giorno pari ai gradi di **FORZA FISICA**. • Si recuperano gli utilizzi dopo cinque (5) minuti di riposo.
GRADO 2
• Si può dichiarare **STRIKEDOWN** con le armi da mischia un numero di volte pari ai gradi di **FORZA FISICA**. • Si recuperano gli utilizzi dopo cinque (5) minuti di riposo. • Un personaggio Templare o Sorores Ferrum in aggiunta è addestrato all'utilizzo degli scudi e armature di ferro.
GRADO 3
TENACIA • +1 Punto Salute Extra
IMPETO • Si può dichiarare **CRUSH** con le Armi da mischia che richiedono due mani per essere impugnate un numero di volte pari ai gradi di **FORZA FISICA**. • Si recuperano gli utilizzi dopo cinque (5) minuti di riposo.

LEGGERE O SCRIVERE
GRADO 1
• Il Personaggio sa leggere e scrivere nella lingua italiana.
GRADO 2
• Il Personaggio conosce una lingua straniera europea.
GRADO 3
• Il Personaggio conosce altre due lingue straniere europee.

OCCULTISMO

GRADO 1

Richiede Pregio Iniziazione Occulta.

- Comprensione dei testi occulti e conoscenza della lingua nera.
- Si possono aprire i Cartellini Occulti e apprenderne il contenuto.

GRADO 2

- Si può compiere o partecipare attivamente ad un Rituale.

GRADO 3

- Si ottiene un Dono. I poteri di un Dono sono trascritti in Tarocchi Speciali fra 22 disponibili. La scelta del Dono è in base ad un'estrazione casuale di tre carte coperte dal mazzo. Scegliendo una carta le altre due vengono scartate. Il giocatore può decidere di accettare o meno la carta scelta dopo aver letto il suo contenuto. In caso di rifiuto, la carta scelta inziale viene scartata e altre tre carte verranno estratte con la stessa metodologia. Sono possibili fino a tre estrazioni.
- Si parte con un Cartellino Occulto.
- A ogni Live vengono ripristinati i Cartellini Occulto per i Doni.

PERSEVERANZA

- +1 Cartellino Occulto per i Doni.

COSTANZA

- Si recupera un (1) Punto Sanità ogni ora fino al suo massimale.

PRONTO SOCCORSO

GRADO 1

- Premendo contro la ferita si interrompe il conteggio di **DISTANZA DALLA MORTE** per dieci (10) minuti.
- Terminati i dieci (10) minuti complessivi o smettere di premere contro la ferita fa ricominciare il conteggio di **DISTANZA DALLA MORTE.**
- Ulteriori tentativi o partecipanti non aumentano la durata di interruzione del conteggio di **DISTANZA DALLA MORTE**.

GRADO 2

- Usando gli strumenti medici adeguati viene ripristinato un (1) Punto Salute alla fine di cinque (5) minuti di lavoro.

GRADO 3

CHIRURGO

- Si può guarire un arto che ha subito la chiamata **CRUSH**.

PSICHIATRIA

- Con una seduta psichiatrica di dieci (10) minuti si ripristina un (1) Punto Sanità.
- Si può ripristinare massimo un (1) Punto Sanità al giorno con questa abilità.

ROBUSTEZZA

GRADO 1

- La Condizione *FERITO* fa perdere un (1) Punto Salute ogni cinque (5) minuti invece di subire anche la Condizione *ESAUSTO*.

GRADO 2

- Si recupera un (1) Punto Salute aggiuntivo alla fine del ricovero dalle ferite.

GRADO 3

TENACIA

- +1 Punto Salute.

STRINGERE I DENTI

- La Condizione *ESAUSTO* non limita l'uso delle Armi da Mischia, da Tiro, delle armature in ferro, degli scudi e dell'abilità **FORZA FISICA**

SANITÀ

GRADO 1

- Non si perde il Punto Sanità dopo il conteggio di **DISTANZA DALLA MORTE.**

GRADO 2

- Non si perde il Punto Sanità dopo aver letto un Cartellino Occulto.

GRADO 3

PERSERVERANZA

- +1 Cartellino Occulto per il Dono.

CORAGGIOSO

- +1 Punto Sanità

TEOLOGIA
GRADO 1
• Comprensione della lingua Latina, conoscenze seminariali, dettami della Santa Romana Chiesa. • Permette di aprire i Cartellini Teologici e comprenderne il loro contenuto.
GRADO 2
• Si possono compiere gli Esorcismi, Purificazioni e Santificazioni di luoghi e oggetti tramite un rituale in latino di 10 minuti o seguendo le istruzioni del Cartellino Teologico associato.
GRADO 3
CORAZZA DI SAN PATRIZIO • Attraverso una cerimonia religiosa, gli alleati della stessa fede possono dichiarare **NO EFFECT** contro una singola Maledizione.
LITURGIA DEI GIUSTI • Attraverso una cerimonia religiosa, gli alleati della stessa fede possono dichiarare **NO EFFECT** contro una singola Chiamata di **FEAR**.

TORTURARE
GRADO 1
• È possibile simulare una tortura su un Personaggio catturato e legato. • Non bisogna fare nodi stretti, legare con le mani dietro la schiena o sul collo. Non creare situazioni realmente degradanti o pericolose. • Per ogni quindici (15) minuti di tortura è possibile dichiarare la Chiamata **DOMINATE** e obbligare il Personaggio a rispondere sinceramente e in maniera inequivocabile a una singola domanda. La tortura non può durare più di un'ora. • Se il prigioniero desidera interrompere la scena, dovrà rispondere sinceramente a tutte le domande rimanenti del torturatore (ma in ogni caso l'interrogatorio non può durare più di un'ora complessiva). • Finita la tortura il torturatore è convinto della versione dei fatti dichiarata dal bersaglio • Il bersaglio non può essere torturato più di una volta al giorno. Se accade, il bersaglio blatera cose senza senso, sviene o non è in grado di dichiarare altre risposte. • Conclusa la tortura, il bersaglio subisce la condizione *ESAUSTO*.
GRADO 2
• Si possono chiedere due domande per ogni quindici (15) minuti di Tortura.
GRADO 3
SPEZZARE IL CORAGGIO • Alla fine dell'interrogatorio, i Punti Sanità del prigioniero scendono a zero (0) e non potranno essere recuperati in nessuna maniera per un giorno intero.
COERCIZIONE • Dopo quindici (15) minuti è possibile al posto delle due domande dichiarare **DOMINATE** e obbligare il Personaggio a eseguire un ordine impartitogli dal suo torturatore.

ACQUISIRE NUOVE ABILITÀ

Per poter avanzare con le Abilità è necessario riempire il Form Infralive nel sito del Re Bianco, usare una delle Azioni disponibili (Addestramento) e spendere un numero di Punti Esperienza pari al costo del GRADO scelto. Le Azioni possibili nelle Infralive corrispondono a un lasso di tempo fra un Live e l'altro. *Per esempio, se possediamo FORZA FISICA 1 e vogliamo proseguire verso il grado successivo, dovrò spendere un totale di 2 Punti Esperienza, poiché il GRADO 2 di un'abilità corrisponde alla spesa di 2 Punti Esperienza.*

In ogni caso, è consentito massimo uno step di avanzamento per punto Azione (Addestramento). Per esempio, servono due Punti Azione per far progredire FORZA FISICA da 1 a 3.

ACCUMULO DEI PUNTI ESPERIENZA E LIMITE UMANO

- Una volta speso un totale di 20 Punti Esperienza (10 creazione + 10 dai Live) il giocatore potrà cominciare a mettere da parte i Punti Esperienza che andranno a sommarsi per il suo prossimo nuovo Personaggio. *Per esempio, mettendo da parte 4 Punti Esperienza, il prossimo Personaggio inizierà con 14 Punti Esperienza da distribuire.*

Arrivati a 30 Punti Esperienza spesi (10 creazione + 20 dai Live) il Personaggio avrà raggiunto il suo limite umano, perciò non potrà acquistare nuove abilità e tutti i Punti Esperienza successivi finiranno per il prossimo Personaggio.

PREGI E DIFETTI

Che siano il modo di fare, l'aspetto fisico o altro, questi tratti influenzano la vita del Personaggio e come esso viene percepito dalle persone. Pregi e Difetti sono spunti di interpretazione con alcune possibili applicazioni alle meccaniche del regolamento.

I PNG quando vengono a conoscenza direttamente o indirettamente di un particolare Pregio o Difetto, ne tengono conto e potrebbero cambiare opinione o atteggiamento nei confronti del Personaggio. Questo discorso invece fra Giocatori è lasciato al buon senso e libero arbitrio dei partecipanti.

Per acquisire un Pregio si utilizzano i Punti Esperienza, mentre per abbassarne il costo si utilizzano i Difetti. Si possono scegliere fino a 5 Pregi e Difetti per Personaggio e devono essere consistenti con l'interpretazione: scegliere il Pregio "Bella Calligrafia" e saper fare solo le X non è accettabile. Stesso vale per Pregi e Difetti poco adatti in combinazione, come Parlantina e Balbuziente.

Pregi	Costo
Affascinante	
Hai un qualcosa che ti fa avere un certo ascendente sul sesso opposto, forse la voce, il portamento o il modo in cui parli.	+1
Amato	
Qualcuno ti ama e farà di tutto per dimostrartelo.	+2
Bella Calligrafia	
La calligrafia del personaggio è incredibilmente ordinata e gradevole, dono assai raro in un popolo di semi-analfabeti.	+1
Bisex	
Sei attratto da entrambi i sessi. Va ricordato che la pena per la sodomia è il rogo.	+1
Buona Reputazione	
Godi di una certa stima in un determinato ambiente a prescindere dai tuoi meriti (Taverna o Comunità).	+1
Comportamento Educato	
Le persone tenderanno ad avere una buona prima impressione di te, se apprezzano il comportamento educato.	+1
Conoscenze di un ambiente	
Conosci la Piccola Italia come le tue tasche. Ottieni delle informazioni riservate durante i Live Avventura.	+2
Conoscenze Importanti	
Conosci personalmente qualcuno di molto importante. Scegli fra Ecclesiastico, Politico o Malavita e il Gruppo Re Bianco te ne assegnerà uno con cui avrai una corrispondenza personale attraverso i telegrammi.	+2
Coraggioso	
Il personaggio non si fa intimidire facilmente. Una volta al giorno Chiamata **NO EFFECT** contro **FEAR**.	+3
Dinoccolato	
Godi di un'ottima coordinazione fisica e riesci a sfruttare al massimo la flessibilità delle proprie articolazioni. Una volta al giorno puoi dichiarare **NO EFFECT** contro **GRAPPLE**.	+3
Empatia	
Comprendi istintivamente lo stato d'animo delle persone.	+1

Iniziazione Occulta	
Ti hanno introdotto nelle arti oscure proibite dal Sanctum Imperium…e nonostante rischi il rogo riesci a trarne una grande consapevolezza e potere. Permette di accedere all'Abilità Occultismo.	+4
Nobile	
Hai un cognome importante.	+2
Orologio biologico	
Un intenso regime di sonno ha modificato il tuo orologio biologico. Puoi impostare una sveglia col cellulare o altri mezzi a una determinata ora, purché la puoi udire soltanto tu (esempio solo con vibrazione).	+2
Portato per le Lingue	
Grazie a tuoi studi o ad una predisposizione particolare, impari le lingue più in fretta. Per ogni GRADO su Leggere e Scrivere si apprende una lingua aggiuntiva.	+2
Possedimento iniziale	
Hai qualcosa che ti è stato regalato, oppure è un vero cimelio di famiglia. Puoi scegliere gratuitamente un singolo oggetto dall'Equipaggiamento fino a un valore di 150 Scudi.	+2
Resilienza	
Il tuo fisico e mente sono in grado di resistere in qualunque condizione avversa. Puoi dichiarare un singolo **NO EFFECT** al giorno senza spendere Punti Sanità durante una tortura.	+3
Ricco	
Grazie al duro lavoro od a un'eredità hai messo insieme un buon patrimonio. Hai a disposizione tre (3) Cartellini Risorsa basati su possedimenti terrieri o oggetti preziosi. Questi Cartellini possono essere barattati in cambio di beni o servizi.	+4
Saper Mentire	
Sei bravissimo nell'inventare menzogne veritiere e far credere che sia vero tutto quello che dici. Durante la tortura puoi mentire su una singola domanda posta.	+3
Simpatico	
Grazie al tuo carisma, sei una persona affidabile e divertente.	+1

Sopravvivenza	
Sei in grado di adattarti facilmente all'ambiente e recuperare materiali di prima necessità. All'inizio di ogni Live Comunità o Avventura ottieni due Cartellini Risorsa casuali.	+3
Stimato Professionalmente	
Sei molto rispettato nel tuo ambiente e questo le persone lo riconoscono facilmente.	+1
Superdotato o Maggiorata	
I tuoi caratteri sessuali sono evidenti e provano una forte attrazione, oltre a essere stimato e invidiato dai tuoi simili.	+1

Difetti	Recupero
Abitudine ossessiva	
Hai l'impulso di eseguire in maniera ossessiva una determinata azione durante l'arco della giornata e ti irriti tremendamente qualora non hai la possibilità di farlo.	-1
Allocco	
Sei facilmente raggirabile e credi facilmente a tutto.	-2
Albino	
Sei affetto da Albinismo, la tua pelle come ogni pelo del tuo corpo e capelli sono bianco latte, i tuoi occhi sono rossi e ti sarà praticamente impossibile passare inosservato.	-4
Antipatico	
Nei momenti meno opportuni te ne esci con qualche battuta, critica o freddura veramente imbarazzante.	-1
Astemio	
L'alcol non ti piace, ti fa schifo il suo sapore oppure perché sei stato alcolista e ora non puoi più avvicinarti a una bottiglia senza star male. Dai di stomaco ogni volta che bevi una bevanda alcolica.	-1
Balbuziente	
F-f-fa-fa-fai- po-po-cc-co l-l-o-o sp-spi-spi-ri-i-i-to-o-o-s-so.	-2
Brutta cicatrice	
Hai una cicatrice molto grande e evidente che ti deturpa il volto: non solo sei più brutto, ma anche più riconoscibile.	-2
Bugiardo	
Non puoi fare a meno di mentire, non ne puoi fare a meno.	-4

Il dramma è che nessuno sa quando crederti e, forse, non lo sai neanche tu. Questo difetto non funziona durante una Tortura.	
Cachettico	
Per via di una grave malattia metabolica, di un tumore, di un lungo digiuno, di una profonda coltivazione religiosa o altro, sei magrissimo e tendi a nutrirti con poco. Non puoi accedere al **GRADO 2** e **3** di **FORZA FISICA** e **ROBUSTEZZA**.	-3
Cattiva Reputazione	
Sei ben conosciuto, ma per i motivi sbagliati. Qualsiasi cosa tu abbia combinato, dev'essere veramente grave.	-3
Curioso	
Potrebbe non sembrare un difetto ma…cos'è quel rantolio in cantina? Sarà meglio che vado a controllare…	-1
Difetti d'udito	
Eh? Che hai detto? Porto Mio? Non ho capito e non ti ho sentito!	-1
Difetti di vista	
Chi è quel tipo laggiù? Sembra in difficoltà. Lei signore che cammina lentamente e geme, potrebbe avvicinarsi? No perché AAAAAHH!!!	-1
Distratto	
Sei costantemente e bellamente immerso nei tuoi pensieri e non hai una visione chiara di ciò che ti succede attorno. Una volta al giorno subisci gli effetti della Chiamata **STUN** anche quando sei perfettamente conscio della presenza di altre persone.	-2
Familiare a carico	
Hai un familiare a carico (una moglie, un figlio, ecc.). Perdi 15 Scudi Papali più 10 per ogni familiare a carico all'inizio di ogni Live.	-3
Fedina penale sporca	
Hai infranto la legge in passato e questa cosa potrebbe rendere la Comunità e gli Excubitores particolarmente sospettosi nei tuoi confronti qualora lo venissero a sapere.	-3
Fobia	
Sei irrazionalmente terrorizzato da qualcosa, come cani di qualsiasi tipo, ragnetti innocui, essere in uno spazio angusto etc. Non puoi accedere al **GRADO 2** e **3** di Sanità.	-3
Fumatore	
Ti porti dietro le sigarette o i sigari ovunque e sei di pessimo umore se non li hai con te.	-1
Giocatore incallito	
Hai un bisogno compulsivo di giocare a carte o a qualunque altro gioco d'azzardo. Se non riesci a compiere questa azione diventi estremamente irritabile.	-1
Grasso	
Sei lento, impacciato e poco attraente verso l'altro sesso. Quando corri sei visibilmente più lento degli altri.	-2
Idealista	
Combatti sempre e comunque per i tuoi ideali. Queste ti rende un pochino rigido nelle posizioni e nel valutare gli altri.	-1
Impotente/Frigida	
La tua vita sessuale è un disastro, provi un po' di vergogna e senso d'inferiorità. Cercherai di evitare situazioni similmente imbarazzanti e rifiuterai inizialmente possibili storie romantiche.	-1
Impulsivo	
Tendi ad agire senza pensare alle possibili conseguenze. Ti getti a capofitto nella mischia rischiando la tua vita.	-2
Innamorato	
Affronterai qualunque pericolo pur di difendere e proteggere la persona amata.	-2
Invidioso	
Avrai sempre di chi essere invidioso, non essendo mai contento della propria situazione.	-1
Libidinoso	
Hai un costante bisogno di attività sessuale, se privato per lungo tempo potresti addirittura arrivare a commettere follie.	-1
Mutilazione	
Hai un arto mutilato. L'arto è considerato inutilizzabile e inoperabile. Se sul torso, non è possibile indossare armature, zaini, trasportare persone o carichi pesanti. Il valore di **FORZA FISICA** scende di	-4

1 (minimo 0) e non può progredire oltre il **GRADO 2**.	
Narcisista	
Sei ossessionato dalla tua forma fisica. Quando senti una Chiamata di **CRUSH** o **MUTILATE** fuggi via a gambe levate!	-3
Nemico Mortale	
Hai un nemico che vorrebbe fartela pagare per qualcosa … e potrebbe ucciderti senza esitazione. Ti darà la caccia finché rimarrai in vita.	-3
Obeso	
Sei incredibilmente grasso, mangi come un elefante bulimico! Non puoi correre in nessuna circostanza, al massimo camminare velocemente.	-4
Omosessuale	
Di per sé non è un Difetto, ma la sodomia nel Sanctum Imperium è punita con l'evirazione.	-3
Puzzolente	
Le secrezioni del tuo corpo sono particolarmente acri, hanno un odore sgradevole e inconfondibile.	-
Ricercato	
Hai commesso un grave crimine e sei ricercato nel Sanctum Imperium. Prega di non essere trovato!	-4
Segreto minaccioso	
Mantieni un segreto che, se svelato, potrebbe mettere te stesso o qualcuno a cui tieni in dei guai molto grossi.	-2
Segreto Mortale	
Mantieni un segreto che, se svelato, potrebbe avere conseguenze gravissime (persino la morte) per te stesso o per qualcuno a cui tieni molto.	-4
Sommerso dai debiti	
Devi parecchi soldi a molta gente e non basterà questa vita per estinguere i tuoi debiti. Dovrai 50% del tuo denaro ai tuoi debitori.	-3
Sonno pesante	
Nemmeno un colpo di mortaio ti sveglierebbe. Qualcuno ricorderà senz'altro di ciò…	-1
Superstizioso	
Non passerai mai sotto una scala, ti spaventano i gatti neri e qualsiasi cosa che possa portare iella.	-1
Tatuaggio	
Grande e brutto, piccolo e curato è comunque un marchio che, come o più di una cicatrice, ti rende riconoscibile e mal visto in alcune società.	-2
Travestito	
Ti sei sempre vestito con gli abiti dell'altro sesso in privato, ma adesso hai iniziato a farlo anche in pubblico! Sarà bene che il tuo travestimento sia perfetto oppure potresti passare qualche guaio…	-3
Troppo sincero	
Hai l'impulso spontaneo di dire sempre la verità, anche quando mentire risulterà poco credibile. Durante la tortura non puoi usare i tuoi Punti Sanità e risponderai sempre sinceramente.	-3
Turbe mentali	
Hai qualche problema mentale (come un leggero ritardo o essere effetto da una psicosi) purtroppo inguaribile.	-4
Zoppia	
Fra i Cacciatori di Morti vi è un detto: "Non devi essere più veloce dei Morti, ma solo degli altri vivi." Per te è impossibile correre.	-4

DENARO

La moneta utilizzata all'interno del Sanctum Imperium è lo Scudo Papale.

Lo Scudo Papale è diviso in diversi tagli di carta: 1, 5, 10, 50.

L'uso del denaro è poco diffuso nei piccoli centri lontani dalle grandi città, dove si preferisce il baratto allo scambio monetario, e dove spesso si condivide ciò che si produce con chi non lo possiede in cambio di lavori o altri mezzi di sostentamento.

DECIMA

Essere un cittadino del Sanctum Imperium significa anche pagare una tassa chiamata la "**Decima**".

Questa Decima equivale al 10% dello stipendio nella professione scelta dal Personaggio.

Questo denaro verrà redistribuito per pagare gli Excubitor e altri servizi per la Comunità.

EQUIPAGGIAMENTO

Una volta stabilito il Denaro iniziale, lo si può spendere per estendere il proprio equipaggiamento. Le Tabelle seguenti sono il costo di un bene con il valore dello Scudo Papale.

Questi prezzi sono riservati solo per la scelta dell'equipaggiamento iniziale. Ulteriori acquisti a fine creazione personaggio potranno essere effettuati solo tramite il baratto o lo scambio commerciale in denaro con altri personaggi o durante le sessioni di Infralive, usando le tabelle come costo indicativo del valore di un oggetto o servizio.

Abbigliamento	Costo
Abito da donna	40
Abito da uomo	40
Anfibi militari	10
Anfibi militari da assalto	12
Berretto di lana	2
Berretto di pelliccia	30
Calze di cotone	2
Calze di lana	1
Camicia comune	2
Camicia elegante	6
Camicia militare	5
Cappello da donna	3
Cappello da uomo	3
Cappotto comune	50
Foulard	1
Giacca Comune	18
Giacca elegante	30
Gilet tattico	12
Guanti di lana	2
Guanti di pelle	6
Impermeabile militare	6
Maglia di cotone	3
Maglia di lana	2
Maglione di lana	9
Mimetica militare completa	11
Pantaloni comuni	2
Pantaloni da lavoro	3
Pantaloni eleganti	10
Pantaloni militari	4
Pastrano elegante	90
Poncho	3
Scarpe comuni	9
Scarpe eleganti	30
Scarpe da lavoro	20
Sciarpa	3
Stivali	10
Tuta da lavoro	5

Mezzi di Trasporto e Comunicazioni	Costo
Aereo biposto	70.000
Automobile di lusso	20.000
Automobile economica	8.000
Bicicletta	350
Biglietto per carrozza	1
Biglietto del treno	15
Camion militare blindato	7.000
Carretto	400
Carro	600
Carro coperto	700
Cavallo da carrozza	150
Cavallo da guerra/parata	1.000
Cavallo da sella	1.000
Cavallo da soma	100
Fuoristrada	6.000
Furgone	6.000
Messaggio radio	1
Moto di grossa cilindrata	3.500
Moto di piccola cilindrata	1.500
Sidecar	400
Spedizione lettera	1
Spedizione pacco	2
Telegrafo	700
Telegramma	1

Vitto e Alloggio	Costo
1 Kg di pane	1
1 Lt di acqua minerale	1
1 Lt di latte	1
1 Lt di vino	2
1 Pinta di birra	1
Bicchierino di superalcolico	4
Bottiglia di vino pregiato	15
Dolce o fetta di torta	1
Medio pasto	1
Notte in dormitorio comune	5
Ottimo pasto	5
Razioni per una settimana	5
Rimessa	2
Scatola di thè	3
Sovraprezzo per stanza doppia	3
Stallaggio	2
Stanza singola in albergo	8
Stanza singola in locanda	2

Munizioni (max 10 per genere)	Costo
Fucile o Fucile Automatico - 6,5x52 mm Mannlicher-Carcano (Nerf Nero)	5
Pistola Parabellum 9x19 mm (Nerf Blu)	4
Revolver - .357 Magnum JHP (Nerf Arancione)	15
Frecce/Quadrelli	1

Armi	Costo
Accetta	2
Arco	20
Ascia	3
Ascia bipenne	20
Baionetta	5
Balestra	23
Bazooka	1.000
Bomba a mano / Dinamite	50
Coltello a serramanico	1
Fioretto	20
Fucile Automatico	270
Fucile Mono-colpo	150
Machete	3
Manganello	1
Mazza chiodata	12
Pistola Automatica	100
Pistola Mono-colpo	70
Pistola Revolver	80
Pugnale da lancio	3
Sciabola	20
Scure	20
Shotgun	50
Spada lunga	22
Spadone a due mani	45

Armature	Costo
Bracciali di cuoio	10
Bracciali di metallo	25
Corazza di metallo	100
Cotta di maglia	100
Elmetto militare	30
Elmo di metallo	30
Flat-Jacket	200
Gorgiera di metallo	25
Guanti di cuoio	5
Guanti di metallo	15
Schinieri in cuoio	10
Schinieri in metallo	25
Scudo in legno o metallo	40
Spallacci di cuoio	5
Spallacci di metallo	20

Oggetti vari	Costo
40 Fiammiferi	1
5 Candele	1
Anello nuziale	20
Bastone da passeggio	3
Batteria per torcia elettrica	14
Baule	10
Benzina 1Lt	100
Binocolo	30
Boccetta di inchiostro	1
Borraccia 1,5 Lt	1
Borsa a tracolla	10
Borsa da cintura	2
Borsa Medica	50
Brandina	15
Bussola	40
Carte da gioco	15
Cartina topografica	50
Cartucciera	7
Cassaforte	30
Catena 6 Mt	2
50 Chiodi da carpentiere	1
Colla	4
Collier di gioielli preziosi	3.000
Coltello multiuso svizzero/tedesco	50
Contatore geiger	1.700
Coperta pesante	1
Corda di canapa 20mt	1
Cote	1
Cucina da campo	16
Dadi da gioco	5
Faretra	5
Fischietto	2
Fogli da lettera	1
Fondina	5
Fornello da campo	15
Grammofono	2.100
Grimaldelli da scasso	30
Kit da Artigiano	30
Lanterna ad olio	5
Libro	5
Lucchetto GRADO 1	3
Lucchetto GRADO 2	30
Lucchetto GRADO 3	100
Macchina da scrivere	100
Macchina fotografica tascabile	120
Manette	10
Marmitta	60
Matita	1
Microscopio	355
Mirino di precisione	1.000
Occhiali da aviatore	10
Occhiali da vista	5
Orologio da polso	80
Orologio da taschino	50
Otre 5 Lt	2
Pacco di tabacco	1
Piccozza	3
Piede di porco	5
Pipa	5
Radio	1.500
Radiotrasmittente	1.700
Rullino 15 Pose	15
Sacco a pelo	9
20 Sigarette	2
Telegrafo	700
Torcia elettrica	13
Zaino civile	3
Zaino militare	8

CAPITOLO 3
STRUTTURA DEI LIVE

INFRALIVE

L'Infralive è l'insieme delle azioni che i personaggi compiono tra un Live e l'altro. Queste azioni servono sia a dare continuità alla storia che si sta vivendo, sia a fare tutto ciò che nel Live non è possibile compiere.

L'Infralive è diviso in **AZIONI**. Le Azioni sono il numero di scelte che può compiere il Personaggio all'interno dell'Infralive.

- Ogni Personaggio ha un numero di Azioni pari alla metà della somma fra Punti Salute e Punti Sanità arrotondando per difetto.

  (Punti Salute + Punti Sanità) : 2

- Di base, un personaggio con 3 Punti Salute e 1 Punto Sanità ha a disposizione un totale di 2 Punti Azione.

I Punti Azione possono essere spesi nelle seguenti attività:

Acquisti/Vendite
Per acquistare o vendere proiettili, armi, protezioni o risorse.
Addestramento
Spendendo un'Azione e i Punti Esperienza necessari si può apprendere una nuova abilità. È consentito un solo step di avanzamento sulle abilità per Punto Azione. I giocatori non possono addestrare un altro personaggio.
Costruire/Fabbricare
Costruire nuove strutture per la comunità o lavorare gli oggetti a disposizione in un laboratorio personale.
Investigare
Recuperare informazioni in base ai propri contatti e risorse a disposizione.
Parlare con un PNG Conosciuto
Incontrare e parlare con un PNG noto all'interno dell'Ambientazione.
Varie
Comprendono azioni come inviare una missiva, fare un viaggio in treno etc.

Per poter utilizzare il sistema dell'Infralive va riempito un Form all'interno del sito del Re Bianco, compilando tutti i passaggi necessari. È possibile compiere Azioni entro due settimane dall'evento (dopodiché non sarà più possibile inviare il Form).

Nome Giocatore: Ovvero il nome e cognome reale del giocatore.

E-mail Giocatore: L'email dove arriverà la risposta in base alle Azioni richieste.

Nome Personaggio/Gruppo: Il nome del Personaggio associato al Giocatore o di quale Gruppo fa parte.

Pregi/Difetti: I Pregi e Difetti del Personaggio, importanti al fine della risoluzione dell'azione.

Messa SI o NO: Se il Personaggio partecipa regolarmente alle messe.

Denunzia SI o NO: La Denunzia è la confessione del Personaggio dei propri peccati commessi. Non solo, è anche tenuto a denunciare chiunque abbia commesso peccato qualora ne sia venuto a conoscenza. La Denunzia è anonima (se desiderata) e non obbligatoria, sebbene chi non commette Denunzia è mal visto dagli organi della chiesa. In caso di Sì, specificare il nome del personaggio da Denunziare e il suo peccato.

Azione: Come nella tabella sopra, viene specificato il tipo di Azione richiesto da compiere.

In seguito, vi sarà uno spazio apposito dove potrete descrivere l'Azione che state compiendo, purché sia sufficientemente chiara e ruolata. L'esito dell'Azione sarà stabilito attraverso l'estrazione dei Tarocchi da parte dei Cartomanti (fatta eccezione per l'Addestramento che avrà un successo garantito) e comunicata tramite e-mail.

REGOLE INFRALIVE

Per una gestione migliore, seguiremo alcune regole.

1 – **Azioni Semplici:** Vanno postate descrivendo brevemente l'azione *"Cerco un incarico come cacciatore di Morti a Marsiglia"*. Il giocatore può ruolarla liberamente di come svolge l'azione rispettando gli spazi forniti dal Form.

2 – **Interazioni:** *"Vado dal Dottor Sacchetti per chiedere informazioni"* in questi casi si dovrà specificare la richiesta in forma semplice *"...se può aiutarmi a recuperare quattro flaconi di Antibiotici"*.

3 – **Risoluzione:** Il Personaggio non è in grado di autodeterminare il successo di un'azione nella sua descrizione, ciò è compito dei Cartomanti in Nero.

4 – **Ferite:** Se l'Azione svolta è pericolosa o mortale, si rischia una penalità determinata dai Cartomanti in Nero durante il prossimo Live.

5 – **Azione di Gruppo:** Due o più personaggi possono partecipare nella stessa azione Infralive. Il Form deve essere inviato da una sola persona e specificare chi nel gruppo partecipa nell'azione. Tutti i partecipanti consumano il proprio Punto Azione per partecipare, altrimenti verranno esclusi dall'Azione di Gruppo.

Questo è un esempio di Infralive:

Nome Giocatore: Francesco Foglietta
E-Mail: XXXXXXX@hotmail.com
Nome Personaggio: Sebastiano Sacchetti
Pregi/Difetti: Conoscenze Importanti, Stimato Professionalmente, Abitudine Ossessiva, Grasso.
Messa: SI
Decima: SI
Denunzia: SI, sono tornato a casa durante il coprifuoco per questioni di lavoro ma non ho da Denunziare nessuno.
Azione: Lavoro, Missiva.

Lavoro: Ho continuato il mio lavoro come Chirurgo all'interno della Misericordia di Saint-Clair, scherzando di tanto in tanto con le Suore-Infermiere della Santissima Addolorata e prendendomi una pausa quando era possibile.

Missiva: Mi son recato presso la Stazione del Telegrafo di Marsiglia per inviare una missiva a Roma riguardo a strani avvenimenti accaduti nelle vicinanze di Avignone. Sono preoccupato e devo informare alcuni miei colleghi delle mie recenti scoperte.

ESORCISMO

Ad un tratto, il vostro amico inizia a blaterare una lingua sconosciuta o compie gesti che normalmente non sarebbe in grado di fare. Nel luogo dove ti trovi le porte cominciano a chiudersi da sole, si sentono sussurri nell'aria e una strana sensazione di essere osservati…

L'Esorcismo è la capacità di scacciare via le Presenze, le Maledizioni e le Possessioni.

Le Presenze sono specifiche entità non presenti sul piano reale, un qualcosa parallelo al nostro mondo. Esse hanno diversi gradi di manifestazione, da semplici sussurri nel vento fino ad una figura intera che ti scorge nell'anima.

Le Maledizioni sono i Malocchi delle streghe, le sciagure scagliate da vecchie cartomanti o la superstizione dell'individuo che sembra attirare tutta la sfortuna su di sé.

Le Possessioni, demoni che prendono il controllo di anime innocenti, prendendosi gioco dei vivi facendogli compiere cose impossibili o blasfeme.

Una volta accertatosi di una Presenza, Maledizione o una Possessione, bisogna trovare il modo per scacciare via il Male. L'esorcismo può essere compiuto solo se si è in grazia di Dio: l'esorcista ed i partecipanti devono essersi confessati, non essere già caduti in peccato mortale ed aver preso messa (la può officiare anche l'Esorcista se vuole).

Un esorcismo può durare 10 Minuti o richiedere più tentativi nell'arco della giornata. (demoni e spiriti più potenti sono difficili da debellare).

Di solito un esorcismo è composto da:

1) Invocare la Benedizione della croce di San Benedetto

2) Una preghiera a S. Michele Arcangelo.

3) Recita dell'esorcismo presente sulla medaglia di S. Benedetto.

4) Un Salmo che canti della potenza di Dio contro il Maligno ed a difesa dell'uomo.

5) Invocazioni di aiuto divino seguite da un comando di andarsene, da imposizioni di oggetti sacri (ostie consacrate, crocifissi, acqua benedetta, reliquie).

- Queste cinque fasi possono essere ripetute più volte. Oltre all'Esorcista è consigliata presenza dei Probi Viri o di chiunque con provata fede (un posseduto ha una forza molto superiore ad un qualsiasi uomo). Possono anche partecipare dei fedeli che dovranno pregare durante il rito.
- Tutti i presenti devono prima confessarsi dal Padre Castigatore ed espiare la pena assegnatagli.
- La Benedizione della Croce di San Benedetto, la preghiera a S. Michele Arcangelo e la Recita dell'esorcismo sulla medaglia di S. Benedetto sono state trascritte qui. Salmo e le invocazioni di aiuto sono a carico del Padre Esorcista in base alla situazione presentata.

BENEDIZIONE DELLA CROCE DI SAN BENEDETTO

*+ = Segno della Croce **E** = Esorcista*
F = Fedeli

E: + In nòmine Patris et Filii et Spiritus Sancti. Amen. Adjutòrium nostrum in nòmine Dòmini.
F: Qui fecit caelum et terram.
E: Exorcizo vos, numismata, per Deum + Patrem omnipoténtem, qui fecit caelum et terram, mare et òmnia, quae in eis sunt. Omnis virtus adversàrii, omnis exércitus diàboli et omnis incùrsus, omne phantàsma sàtanae, eradicare et effugare ab is numismàtibus. Ut fiant òmnibus, qui eis usùri sunt, salus mentis et còrporis.
In nòmine Patris + Omnipotentis, et Iesu + Christi Filii ejus, Dòmini nostri, et Spiritus + Sanctus Paràcliti, et in caritàte ejusdem Dòmini nostri Jesu Christi, qui ventùrus est judicare vivos et mòrtuos, et saeculum per ignem.
F: Amen.
E: Dòmine, exàudi orationem meam.
F: Et clamor meus ad te vèniat.
E: Dòmine vobiscum.
F: Et cum spiritu tuo.
E: Deus omnipotens, bonòrum òmnium largìtor, sùpplices te rogàmus, ut per intercessiònem sancti Benedicti his sacris numismàtibus tua benedictiònem + infùndas, ut omnes, qui ea gestàverint ac bonis opéribus inténti fùerint, sanitàtem mentis et còrporis, et gràtiam sanctificatiònis, atque indulgéntias nobis concéssas cònsequi merentur, omnésque diàboli insìdias et fraudes, per auxilium misericòrdiae tuae, stùdeant devitàare et in cospéctu tuo sancti et immaculàti vàleant apparére. Per Christum Dòminum nostrum.
F: Amen.
E: + In nòmine Patris et Filii et Spiritus Sancti. Amen.

PREGHIERA A SAN MICHELE ARCANGELO

Gloriosissimo Principe delle Celesti Milizie, Arcangelo San Michele, difendici nella battaglia contro le potenze delle tenebre e la loro spirituale malizia. Vieni in aiuto degli uomini creati da Dio a sua immagine e somiglianza e riscattati a gran prezzo dalla tirannia del demonio.

Tu sei venerato dalla Chiesa quale suo custode e patrono ed a te il Signore ha affidato le anime che un giorno occuperanno le sedi celesti. Prega, dunque, il Dio della Pace a tenere schiacciato Satana sotto i nostri piedi, affinché non possa continuare a tenere schiavi gli uomini e danneggiare la Chiesa. Presenta all'Altissimo con le tue le nostre preghiere, perché discendano presto su di noi le Sue divine misericordie e tu possa incatenare il dragone, il serpente antico, Satana, ed incatenato ricacciarlo negli abissi, donde non possa più sedurre le anime. Amen.

ESORCISMO DI SAN BENEDETTO

+ = Segno della Croce

In nomine Patris et Filii et Spiritui Sancto +. Croce Santa sii la mia Luce e non sia mai il dragone mio duce. Va indietro satana! Non mi persuaderai di cose vane. Sono mali le cose che mi offri, bevi tu stesso il tuo veleno. Nel Nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo +. Amen.

- Da questo punto va recitato un Salmo che canti della potenza di Dio contro il Maligno ed a difesa dell'uomo, al seguito diverse invocazioni di aiuto divino seguite da un comando di andarsene, da imposizioni di oggetti sacri (ostie consacrate, crocifissi, acqua benedetta, reliquie). Se tutto andrà bene, il Maligno avrà lasciato il corpo dell'anima innocente… altrimenti servirà molto più tempo e dedizione.

OCCULTISMO

Benché nel Sanctum Imperium la pratica delle arti nere è proibita e punibile con la morte, esiste ancora una forte resistenza che trama nelle ombre.

L'Occultismo è diviso in due categorie: Magia Innata e Rituale

La Magia Innata è la manifestazione di un Dono. Nessuno ha idea come nasca né da dove provenga, ma chiunque può possedere un tale potere. Ce ne sono molti e di vario genere, alcuni sono più evidenti come la distruzione di oggetti con il semplice tocco, altri più sottili come la dominazione mentale.

Chiunque disponga del Dono porta con sé un Tarocco (consegnato dallo Staff) con la lista dei poteri disponibili. Ogni potere ha un costo in Cartellini Occulto, necessari per utilizzare il Dono.

I Cartellini Occulto derivati dal Dono sono pari al punteggio di Punti Sanità del Personaggio. Per usare il Dono bisogna strappare un numero di Cartellini Occulto pari al costo del potere indicato sul tarocco.

È d'obbligo ricordare che i Cartellini Occulto strappati non vanno gettati a terra ma conservati, onde evitare di inquinare il luogo di gioco.

I Rituali sono composti da miriade di elementi che hanno il solo scopo di creare atmosfera, di potenziare le suggestioni, di coprire falle di rituali effettuati da officianti senza alcun potere per platee di uomini privi di ogni essenza.

I Rituali sono un momento di spettacolo e macabra bellezza. Le forze che operano al di là della comprensione terrena se ne fregherebbero di una cerimonia ridicola come bruciare una mandragora, consumare oppiacei, offrire il sangue di una vergine o qualsiasi elemento povero dell'officiante.

- **Nessuna entità superiore resterebbe soddisfatta di rituali approssimativi.**

Ma, in termini terreni, significa avere bene in chiaro la scenografia da adoperare in misura della richiesta da effettuare. Più la richiesta è "grande" maggiore sarò lo spettacolo da presentare di fronte a un Master in Nero che ne valuterà soggettivamente la qualità.

I Cartellini Occulto possono presentare le istruzioni di come fare un Rituale specifico e quali criteri seguire.

Una volta che tutto è pronto, concordare la presenza di un Master in Nero in modo che possa assistere in disparte e valutare la qualità del Rituale. Le richieste possibili per un rituale sono molteplici e spesso di natura sovrannaturale, come ottenere risposte divinatorie, maledire una persona, salvare la vita di individuo attraverso l'intervento di potere sconosciuto e molte altre da scoprire.

Va tenuto a mente che non sarà comunque possibile ottenere poteri decisamente non contemplati (come viaggiare nel tempo, teletrasportarsi da un punto all'altro, distruggere una città etc.) e bisognerà collaborare con il Master in nero per trovare una soluzione adeguata.

Concluso il rituale, il Master in Nero comunicherà con l'Officiante l'esito finale. Il giudizio potrebbe essere palese o sussurrato, molto dipenderà dalla natura del Rituale e se è andato a buon fine. Se non è andato a buon fine, di sicuro qualcuno se ne accorgerà.

PRONTO SOCCORSO E RICOVERO DELLE FERITE

L'abilità di **PRONTO SOCCORSO** rappresenta le conoscenze e le capacità di salvare un individuo dalle condizioni fisiche e mentali estreme.

- Per esercitare questa abilità servono attrezzi consoni per simulare le operazioni chirurgiche o di pronto soccorso e i Cartellini Risorsa in base al tipo di ferita dichiarata dal bersaglio. Una volta concluse le operazioni di Pronto Soccorso, comunicare al ferito il tempo di ricovero necessario per recuperare le forze.
- **Pronto Soccorso fa guadagnare un (1) Punto Salute alla fine della prima operazione di Pronto Soccorso che ha una durata cinque (5) minuti. Più interventi non aumentano l'ammontare di Punti Salute recuperati.**
- Segnalare l'arto ferito con una fasciatura insanguinata e restituirla una volta conclusi i minuti di Ricovero.
- **Un bersaglio guarito recupera il suo massimale di Punti Ferita dopo una notte di riposo.**

I medicinali più a buon mercato e facili da reperire sono quelli dei Frati Francescani Penitenziali, che seppur meno efficaci non hanno il rischio di essere sequestrati dagli Inquisitori o dal Padre Castigatore. Per rappresentare in gioco la somministrazione dei medicinali, ecco alcuni suggerimenti:

- **Disinfettante:** Contenitore trasparente con acqua colorata rosa, applicazione su panno o cotone sulla ferita per prevenire infezioni.
- **Siringhe di Anestetico:** Siringa riempita d'acqua senz'ago, crea sonnolenza.
- **Siringhe di Antidolorifico:** Come sopra, ma crea euforia.
- **Pastiglie di Antibiotici:** Caramelle Galatine, prevengono le infezioni.
- **Pillole di Psicofarmaci:** Caramelle Tic Tac, per…scopi terapeutici.
- **Antibiotico:** Siringa riempita d'acqua senz'ago oppure Sciroppo. Occhio alle allergie!

RICOVERO DELLE FERITE

BLEED / FERITO	
CURA	Disinfettante o Antibiotico
BRACCIA O GAMBE	**Condizione:** Arto ferito **Tempo:** 10 Minuti di Ricovero
TORSO O PANCIA	**Condizione:** Torso ferito **Tempo:** 10 Minuti di Ricovero
DISTANZA DALLA MORTE	**Condizione:** Esausto **Tempo:** 20 Minuti di Ricovero

CRUSH	
CURA	Disinfettante o Antibiotico
BRACCIA O GAMBE	**Condizione:** Arto inutilizzabile **Tempo:** 20 Minuti di Ricovero
TORSO O PANCIA	**Condizione:** -1 FORZA FISICA (min. 0), non si possono trasportare o trascinare oggetti e persone. **Tempo:** 40 Minuti di Ricovero
DISTANZA DALLA MORTE	**Condizione:** Esausto **Tempo:** 40 Minuti di Ricovero

MAIM	
CURA	Disinfettante e Antibiotico
BRACCIA O GAMBE	**Condizione:** Arto inutilizzabile **Tempo:** 30 Minuti di Ricovero
TORSO O PANCIA	**Condizione:** -2 FORZA FISICA (min. 0), non si possono trasportare o trascinare oggetti e persone. **Tempo:** 30 Minuti di Ricovero
DISTANZA DALLA MORTE	**Condizione:** Esausto **Tempo:** 60 Minuti di Ricovero

MUTILATE	
CURA	Disinfettante e Antibiotico
BRACCIA O GAMBE	**Condizione:** Arto perduto **Tempo:** 60 Minuti di Ricovero
TORSO O PANCIA	**Condizione:** -3 FORZA FISICA (min. 0), non si possono trasportare o trascinare oggetti e persone. **Tempo:** 120 Minuti di Ricovero
DISTANZA DALLA MORTE	**Condizione:** Esausto **Tempo:** 120 Minuti di Ricovero

MALATTIA

Le Malattie sono effetti debilitanti che piegano anche il più forte dei guerrieri. Queste vengono rappresentate sottoforma di Cartellini consegnati al giocatore dallo Staff quando viene a contatto con un virus o batterio. Tali Cartellini danno una descrizione dei suoi effetti e di come vanno ruolati.

Questi Cartellini possono essere consultati in ogni momento poiché in essi non c'è la soluzione di come guarire dalla malattia, ma solo la descrizione dei sintomi. Sarà il giocatore a dover capire la giusta diagnosi confrontando le informazioni a disposizione con quelle riportate su questo manuale. Nel Cartellino saranno descritti solo alcuni sintomi. Un'errata diagnosi comporterà un peggioramento della malattia fino alla debilitazione totale e, in alcuni casi, alla morte.

LISTA DELLE MALATTIE

INFLUENZA

È una malattia infettiva respiratoria acuta causata dal virus dell'influenza.

Causa: Trasmissione via aerea attraverso gocce di saliva infette, alto rischio epidemico.
Sintomi: Febbre, brividi, mal di testa, dolori alle articolazioni, sudorazione, tosse e malessere generale.
Cura: Assunzione di liquidi, riposo al letto, consumare pasti facilmente digeribili e in caso di soggetti a rischio o accelerare il decorso della cura fare uso di Analgesici o Antipiretici. Questi farmaci sono efficaci dopo un'ora dalla loro assunzione.

MORSO DA MORTO

Il morso dei Morti è doloroso e talvolta può trasmettere delle malattie infettive sul malcapitato.

Causa: Morso di un morto.
Sintomi: Segno di dentatura e inizio cicatrizzazione sull'arto colpito, rossore sulla ferita, febbre, malessere generale.
Cura: Pulire l'arto colpito, disinfettarlo e assumere antibiotico per via orale.
Peggioramento: Infezione grave, -1 a **FORZA FISICA** e **SANITÀ** ogni ora (min. 0).

TIFO

È una malattia infettiva sistemica provocata dal batterio della Salmonella enterica.

Causa: Infezione delle vie orali causate da scarsa igiene, presenza di pidocchi.
Sintomi: Febbre, brividi, malessere generale, stanchezza, diarrea o stitichezza.
Cura: Cloramfenicolo e assunzione di liquidi. Il farmaco ha efficacia entro un'ora dall'assunzione.
Peggioramento: -2 Sanità (min. 0). Se la Sanità raggiunge lo zero, il soggetto è in costante delirio e vede allucinazioni. Dopo dodici (12) ore, porta alla morte.

DISSENTERIA

È una malattia infettiva che colpisce l'apparato digerente.

Causa: Ingestione di alimenti infetti o di acqua contenente microrganismi.
Sintomi: Febbre, dolore addominale, vomito e frequente diarrea.
Cura: Ciprofloxacina e continua assunzione di liquidi. Il farmaco ha efficacia dopo un'ora dall'assunzione. Il peggioramento va mantenuto fino alla fine del Live.
Peggioramento: -1 Punto Salute ogni ora (Min. 1). Dopo dodici (12) ore, porta alla morte.

TUBERCOLOSI

È una malattia infettiva provocata da un micobatterio chiamato "Bacillo di Koch".

Causa: Trasmissione via aerea attraverso gocce di saliva infette, basso rischio epidemico.
Sintomi: Tossire sangue, stanchezza, febbre, sudorazione e dolore toracico.
Cura: Isoniazide e Rifampicina. Vanno assunte regolarmente per sei (6) mesi per evitare che i batteri sviluppino una resistenza agli antibiotici.
Peggioramento: Tutti i farmaci Antibiotici non hanno effetto sul personaggio. -1 a **FORZA FISICA** e **ROBUSTEZZA** ogni dodici ore (min. 0). Quando **FORZA FISICA** e **ROBUSTEZZA** arrivano a zero (0) porta alla morte.

SHELLSHOCK

È un disturbo da stress post-traumatico causato da eventi sconvolgenti assistiti in guerra.

Causa: Shock da scenari di guerra
Sintomi: Tremori, ipersensibilità al rumore, allucinazioni, delirio.
Cura: Ansiolitico e un minimo di tre sedute psichiatriche per superare il trauma.
Peggioramento: Sanità a zero (0), **FEAR** in presenza di armi in vista, **TERROR** in presenza di esplosivi, comportamento catatonico.

DIFTERITE

Malattia dell'apparato respiratorio che colpisce anche i tessuti cutanei.

Causa: Trasmissione per contatto diretto con una persona infetta o da secrezioni di lesioni di un paziente.
Sintomi: Mal di gola, febbre, brividi, malessere, perdita dell'appetito, tosse, parlata biascicata.
Cura: Una dose di Tossoide Difterico ogni mese per tre mesi.
Peggioramento: Insufficienza respiratoria, si crolla a terra simulando una sensazione di annegare. Dopo cinque minuti, si entra in **DISTANZA DALLA MORTE.**

TETANO

È una malattia infettiva acuta causata da un batterio sotto forma di spore.

Causa: Contatto con le spore nell'ambiente attraverso una ferita aperta.
Sintomi: Febbre, sudorazione, irritabilità, irrigidimento muscolare.
Cura: Non esiste una cura definitiva. Intervento chirurgico per rimuovere il tessuto necrotico infetto, somministrazione di antibiotico una volta al mese per tutta la vita.
Peggioramento: Embolia polmonare, si crolla a terra simulando spasmi muscolari. È richiesto intervento chirurgico immediato entro dieci (10) minuti o si passerà subito alla condizione Morto.

SIFILIDE

È una malattia infettiva trasmissibile sessualmente.

Causa: Rapporto sessuale con un soggetto già infetto.
Sintomi: Lesione cutanea su bocca e genitali.
Cura:
Peggioramento:

- Cangrena Gassosa
- Scorbuto
- Lebbra
- Colera

CHIMICA FARMACEUTICA E ERBORISTERIA

Nell'ambientazione di Sine Requie i medicinali veri e propri sono difficili da reperire, oltre al fatto di essere osteggiati dagli Inquisitori per il sospettato procedimento alchemico che suggerisce un'attività stregonesca. La strumentazione è spesso obsoleta e mal sterilizzata. Frati Penitenziali e Suore Infermiere realizzano farmaci naturali a partire da sostanze vegetali e animali, e per tale ragione sono ben visti dall'Inquisizione.

LABORATORIO (CHIMICA FARMACEUTICA)

Ogni Personaggio con GRADI su Chimica Farmaceutica potrà realizzare dei Farmaci seguendo le istruzioni del Ricettario. Ma per poter operare è necessario il Laboratorio, spazio con strumentazioni adeguate che consente di creare i Farmaci necessari per effettuare le operazioni di Pronto Soccorso o Chirurgia con l'impiego dei Cartellini Risorsa associati.

Allestire un Laboratorio curato è un'operazione necessaria che va intrapresa con occhio critico e metodo. La simulazione deve essere di buon livello, completamente in gioco e esteticamente valida. I criteri di valutazione sono i seguenti:

- Un laboratorio deve avere a disposizione tutta la strumentazione necessaria per effettuare le operazioni di un singolo farmaco. In mancanza di quella strumentazione, non è possibile cominciare il lavoro.
- Il laboratorio deve sembrare tale e non una semplice valigia o angolo con boccette, fiale etichettate, pestello e mortaio e poco altro, non importa quanto ordinato. Deve contenere una certa varietà di materiali in linea con la professione esercitata.
- Il laboratorio deve essere funzionale nel suo scopo e Fuorigioco totalmente sicuro.
- Un laboratorio è prima di tutto al servizio del gioco e rende partecipe il giocatore alla scenografia del Live.

Lo Staff Re Bianco valuterà l'allestimento del Laboratorio e, se rispetta tutti i criteri, sarà approvato.

ORTO

Un Orto consente di avere una fonte affidabile di nuove sostanze vegetali per la realizzazione di farmaci naturali. Ogni giorno lo Staff del Re Bianco rilascerà dei Cartellini Risorsa in base al tipo di Orto coltivato. Più l'Orto sarà curato e più Cartellini Risorsa verranno consegnati. Per realizzare un Orto richiede cura e dedizione. La simulazione deve essere di buon livello, completamente in gioco e esteticamente valida.

La grandezza dell'Orto può influire sulla quantità, ma non sulla qualità, e senza raggiungere un minimo livello qualitativo non si otterranno Cartellini Risorsa. I criteri di valutazione sono i seguenti:

- Un Orto fornisce sostanze vegetali senza andare a procacciarle in giro o attraverso la compravendita. Quindi è importante prendersene cura durante l'arco della giornata.
- Un Orto deve sembrare tale e non una semplice aiuola: adornare un vasetto con dei sassi senza alcun senso scientifico non è un orto.
- Un Orto dev'essere curato nei suoi dettagli, tipologie di piante, tipo di coltivazione, disposizione, attrezzatura utilizzata e funzionalità.

PROCEDIMENTO DELLA CHIMICA FARMACEUTICA

Una volta approvato sia il Laboratorio che l'Orto, si passerà alla realizzazione pratica dei Farmaci. Gli ingredienti grezzi sono l'inizio del processo alchemico.

All'interno dell'Orto verranno legati dallo Staff dei Cartellini Risorsa in base al tipo di Pianta coltivata, come è stata coltivata e in che numero. Il processo di Chimica Farmaceutica segue una metodologia semplice tipica dei giochi di ruolo per realizzare un oggetto attraverso formula l'alchimica:

A + B = C

A – Rappresenta l'ingrediente sintetizzato in un reagente attraverso un processo chimico.
B – Rappresenta la base applicata da mescolare.
C – Il risultato fra l'unione del reagente e la sua base creano il farmaco.

Collezionare quindi i Cartellini Risorsa dall'Orto è solo l'inizio del procedimento. In base al tipo di farmaco voluto seguendo le istruzioni del Ricettario, l'ingrediente verrà processato per trasformarlo in un reagente (A), mescolato con una base (B) e infine ottenere il farmaco desiderato (C). Una volta conclusa l'operazione, i Cartellini Risorsa andranno consegnati al Master in Nero che provvederà a fornire il Farmaco associato.

ATTREZZATURA PER IL LABORATORIO DI CHIMICA FARMACEUTICA

ALAMBICCO
Un vaso di vetro fine con un beccuccio lungo e delicato, utilizzato per separare i composti attraverso la distillazione.

BOTTIGLIA
Un contenitore di vetro per la conservazione di liquidi.

BRACIERE
Un piatto portatile e un supporto, realizzato in metallo, dove può essere acceso un piccolo fuoco.

CRUCIBOLO
Una ciotola in ceramica utilizzata per riscaldare ingredienti a temperature molto elevate.

PALLONE ALCHEMICO
Un contenitore resistente in vetro spesso o metallo per l'uso su una fiamma libera.

MACINA
Una piccola mola azionata a mano per portare gli ingredienti in una polvere fine.

MORTAIO E PESTELLO
Una ciotola e un bastoncino usato per frantumare, ammaccare o rompere gli ingredienti.

PRESSA A MANO
Un aggeggio in legno o metallo di piastre e viti, usato per applicare pressione su un ingrediente.

LISTA PER LA PREPARAZIONE DEL REAGENTE

AFFUMICATO
Equipaggiamento: Braciere.
L'ingrediente viene conservato usando il fumo, senza bruciarlo.

AL VAPORE
Equipaggiamento: Braciere, Pallone Alchemico.
L'ingrediente viene polimerizzato attraverso l'esposizione a vapore con temperature elevate.

DISTILLATO
Attrezzatura: Acqua, Alambicco, Bottiglia, Braciere.
L'ingrediente viene leggermente schiacciato e riscaldato in un piccolo quantitativo d'acqua.
Il calore è attentamente controllato in modo che solo la parte più pura del materiale evapora.

ESSICCATO
Attrezzatura: nessuna.
L'ingrediente viene essiccato al sole o all'aria aperta.

ESTRATTO
Attrezzatura: Alcool, Bottiglia, Mortaio e Pestello.
L'ingrediente è immerso nell'Alcool ad alta resistenza o simile solvente. L'ingrediente filtra lentamente nel liquido per un lungo periodo di tempo.

FERMENTATO
Attrezzatura: bottiglia.
L'ingrediente viene conservato lasciandolo inacidire, a volte in aceto. La preparazione è pronta in una settimana dal suo primo imbottigliamento.

IMMERSO
Attrezzatura: Bottiglia, Mortaio e Pestello.
L'ingrediente viene posto in acqua, sigillato e lasciato infondere lentamente.

IN POLVERE
Attrezzatura: Macina.
L'ingrediente viene macinato in una polvere fine senza cambiare la sua composizione (con il calore, per esempio).

PREPARATO
Attrezzatura: Acqua, Bottiglia, Braciere, Pallone alchemico.
L'ingrediente viene fatto bollire in acqua e i solidi vengono rimossi. La preparazione risultante viene raffreddata e imbottigliata per un uso successivo.

PRESSATO
Attrezzatura: Bottiglia, Pressa a mano.
L'ingrediente viene sottoposto ad alta pressione per spremere una piccola quantità di liquido.

LISTA DELLA BASE DA APPLICARE

OLI
Oli, grassi, pomate, resine e unguenti creano uno strato unto applicabile sulla pelle per dare una sensazione di sollievo.

SOLVENTE
Alcool Etilico, Nafta e Aceto sono composti volatili che possono reagire violentemente se trattati in modo approssimativo.

VELENO
Tossine, Icore, Vetriolo sono veleni trasmissibili attraverso una lama oliata o mediante una bomba tossica, ma quelli più potenti e mortali devono essere consumati dalla vittima designata.

ACQUA
Bollita, temperatura ambiente o ossigenata, l'acqua è diversa dalle altre basi in quanto non ha una particolare gerarchia di efficacia ma solo metodi di preparazione.

RICETTARIO DI TIPO I

DISINFETTANTE NATURALE
Componenti: Bergamotto
Base: Alcool Etilico
Procedimento: Estratto.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Due Essenze di Bergamotto, efficace come Disinfettante.

ANTIBIOTICO NATURALE
Componenti: Echinacea
Base: Alcool Etilico
Procedimento: Estratto, Essiccazione.
Applicazione: 15 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Due Estratti di Echinacea, efficace come Antibiotico.

CALMANTE
Componenti: Passiflora
Base: Acqua
Procedimento: Preparato.
Applicazione: 5 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Due Infusi di Passiflora. L'ingestione ha un effetto calmante sull'individuo.

VELENO NATURALE DI TIPO I
Componenti: Cardo, Paris Quadrifolia
Base: Olio
Procedimento: Preparato, Pressato.
Applicazione: 15 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Veleno Parigino, l'ingestione causa la condizione Malato per 6 ore.

SONNIFERO
Componenti: Papavero, Cardo, Paris Quadrifolia
Base: Olio

Procedimento: Preparato.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Infuso di Papavero. L'ingestione provoca gli effetti della Chiamata **STUN** per un'ora sull'individuo.

RIMEDIO DELLA DOMENICA MATTINA

Componenti: Menta, Salvia, Iperico
Base: Acqua
Procedimento: Preparato, In Polvere, Immerso, Distillato.
Applicazione: Preparare Salvia e Iperico per 10 minuti. Nel frattempo Macinare in polvere la menta. Immergere la menta e spegnere il fuoco, lasciare raffreddare per 10 minuti. Distillare il tutto.
Prodotto finale: Distillato contro la sbornia. Efficace nel giro di 1 minuto. Per le serate brave.

RICETTARIO TIPO II

ELISIR DI VALENTINO

Componenti: Calendula, Camomilla, Assenzio Maggiore
Base: Acqua o Vino
Procedimento: Preparato, Al Vapore, Fermentato.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: L'Elisir di Valentino riduce l'inibizione e aumenta le prestazioni sessuali di chi lo ingerisce. Usato come rimedio per l'impotenza.

ANTIDOLORIFICO NATURALE

Componenti: 2 Eufrasie Officinali, Papavero, Valeriana
Base: Olio
Procedimento: Preparato, In Polvere, Distillato.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Distillato di Eufrasia. Efficace come Antidolorifico.

GIURAMENTO INFRANTO

Componenti: Paris Quadrifolia, Belladonna, Calendula
Base: Nafta
Procedimento: Affumicato, In Polvere, Al Vapore, Distillato.
Applicazione: 15 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Stimolante dell'Amigdala. L'ingestione causa un'ira ingiustificata e l'urgenza di fare del male a chiunque nelle vicinanze per 1 minuto. Durante questo periodo si è immuni dalla Chiamata **FEAR**.

ANTITOSSINA GENERICA DI TIPO II

Componenti: Cardo, Belladonna, Carbone
Base: Acqua
Procedimento: Preparato, Arso, Pressato, In Polvere, Distillato.
Applicazione: 15 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Distillato contro Veleni Generici, somministrazione tramite Siringa. Debella gli effetti di un **VELENO TIPO II.**

VELENO NATURALE DI TIPO II

Componenti: Belladonna, Amanita Muscaria, Assenzio Maggiore.
Base: Vino
Procedimento: In Polvere, Distillato.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Veleno di Belladonna, l'ingestione provoca la Condizione *MALATO* e *ESAUSTO* per 6 ore.

DECOTTO DI CALENDULA

Componenti: Ortica, 2 Calendule
Base: Acqua
Procedimento: Al Vapore, Distillato.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Decotto di Calendula, migliora le capacità di ricovero sui malati. Alla fine del Ricovero delle Ferite si recupera 1 Punto Ferita extra.

TONICO DEL TORTURATORE

Componenti: Fungo Reishi, 2 Belladonna
Base: Alcool
Procedimento: Estratto, Distillato.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Tonico del Torturatore, aumenta di trenta (30) minuti la durata della tortura sul bersaglio. Va somministrato tramite siringa. Ulteriori somministrazioni non sono cumulabili.

RICETTARIO TIPO III

SIERO DELL'OBLIO

Componenti: Salvia, Due Cardi, Belladonna, Carbone, Amanita Muscaria.
Base: Vino
Procedimento: Al Vapore, Affumicato, Pressato, Fermentato.
Applicazione: 20 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Siero dell'Oblio.
L'ingestione causa la perdita di memoria degli avvenimenti nelle ultime 24 ore.

CLORAMFENICOLO

Componenti: Due Calendule, Due Tarassachi.
Base: Acqua
Procedimento: In Polvere, Immerso, Al Vapore, Distillato.
Applicazione: 30 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Antibiotico efficace contro il Tifo. Somministrazione per endovena.

ANTICOAGULANTE

Componenti: Trifoglio, Ortaggio a Foglia verde.
Base: Aceto
Procedimento: In Polvere, Fermentato, Essiccato.
Applicazione: 20 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Due Anticoagulanti. Per ingestione tramite pasticche o somministrazione tramite Siringa.

Per tre (3) ore quando si subisce un (1) danno non si ottiene la condizione *FERITO*.

ANESTETICO

Componenti: Valeriana, Eufrasia officinale, Camomilla, Tradescantia sillamontana.
Base: Acqua
Procedimento: Preparato, In Polvere, Al Vapore, Distillato.
Applicazione: 20 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Distillato di Tradescantia, efficace come Anestetico.

ENERGIZZANTE

Componenti: Belladonna, Eufrasia officinale, Paris Quadrifolia, Carbone
Base: Acqua
Procedimento: Essiccato, Arso, Al Vapore, Distillato.
Applicazione: 10 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Ingestione o per iniezione tramite siringa si ottiene +1 al Massimale dei Punti Salute per un'ora. Più usi non si cumulano ma non causano effetti collaterali.

CIPROFLOXACINA

Componenti: Due Eufrasie officinali, Camomilla, Amanita muscaria
Base: Alcool
Procedimento: In Polvere, Immerso, Al Vapore, Distillato.
Applicazione: 30 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Antibiotico efficace contro la Dissenteria. Somministrazione per endovena o pasticche.

ISONIAZIDE

Componenti: Calendula, Cardo, Assenzio maggiore
Base: Alcool
Procedimento: Preparato, estratto, distillato.
Applicazione: 30 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Antibiotico efficace contro la Tubercolosi. Va assunto assieme per endovena al Farmaco Rifampicina per avere efficacia.

RIFAMPICINA

Componenti: Calendula, Due Tarassachi, Trifoglio
Base: Alcool
Procedimento: Preparato, Immerso, al Vapore.
Applicazione: 30 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Antibiotico efficace contro la Tubercolosi. Va assunto assieme per endovena al Farmaco Isoniazide per avere efficacia.

DROGHE E PSICOFARMACI

ANALGESICO

Componenti: Oppio
Base: Alcool Etilico
Procedimento: Estratto, Essiccato.
Applicazione: 30 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Eroina. Va assunta attraverso una siringa. L'assunzione crea uno stato di euforia, distacco mentale dai problemi, incapacità di attenzione e forte desiderio di comunicare con gli altri. Si può utilizzare come Anestetico, ma dopo due utilizzi sulla stessa persona nella stessa giornata ella diventa dipendente e ottiene il Difetto "Abitudine Ossessiva".

SIERO DI ERCOLE

Componenti: Belladonna, Melograno, Fungo Reishi.
Base: Olio
Procedimento: Pressato, Essiccato, Preparato.
Applicazione: 15 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Steroidi sperimentali. Assunzione attraverso Siringa. Si ottiene un bonus alla **FORZA FISICA** di +2 per 10 minuti, dopodiché **WEAKNESS** per 30 minuti. Se viene assunta un'altra dose, si ottiene un altro +2 alla **FORZA FISICA** e la capacità di dichiarare **CRUSH** con qualsiasi arma da mischia, persino a mani nude durante una Chiamata **GRAPPLE**, ma invece di durare 10 minuti l'effetto si esaurirà in 30 secondi, dopodiché l'individuo subirà un arresto cardiaco e inizierà il suo conteggio di **DISTANZA DALLA MORTE**.

PSICOFARMACO

Componenti: Eufrasia Officinale, Belladonna, Fungo Psilocybe Cubensis.
Base: Acqua
Procedimento: In Polvere, Preparato, Distillato.
Applicazione: 15 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Farmaco di Psilocibina.

Assunzione tramite pasticche o per ingestione. Causa deliri e allucinazioni, cura stati d'ansia e depressione nell'individuo a breve termine. Cura 1 Punto Sanità e aumenta il numero di Punti Sanità massimi di 1 per un'ora. Più usi di questo Farmaco non curano ne aumentano i Punti Sanità, ma intensificano i deliri e le allucinazioni.

TRANQUILLANTE PER ELEFANTI

Componenti: Ammonita, Due Papaveri, Menta.
Base: Alcool Etilico, Olio.
Procedimento: Preparato, Estratto, Distillato.
Applicazione: 20 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Dose di Tranquillante.

Per ingestione o somministrazione attraverso Siringa causa nell'individuo uno stato di rapida sonnolenza (uso della Chiamata **STUN**). Al risveglio, per 6 ore sarà sotto gli effetti della condizione *ESAUSTO* ma dimostrerà uno stato di pace interiore e incapacità di percepire il pericolo. Non sarà in grado di intendere e volere, per lo più farà discorsi senza senso, ma non manifesterà nessun atteggiamento aggressivo neanche sotto minaccia.

VELENO PARALIZZANTE

Componenti: Paris Quadrifolia, Valeriana, Cicuta
Base: Alcool Etilico
Procedimento: Immerso, Fermentato, Preparato, Distillato.
Applicazione: 20 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Veleno del Burattinaio. L'ingestione causa la paralisi del corpo e incapacità di parlare per mezz'ora.

SIERO DELLA VERITÀ

Componenti: Tradescantia sillamontana, Eufrasia Officinale, Oppio.
Base: Alcool Etilico
Procedimento: Estratto, Essiccato, Distillato.
Applicazione: 15 Min. di creazione simulata.
Prodotto finale: Tiopental. Per ingestione o somministrazione tramite siringa il soggetto non è in grado di mentire per un'ora. Se viene somministrato o ingerito un'altra dose durante questa ora, causa un arresto cardiaco e il soggetto va immediatamente in **DISTANZA DALLA MORTE**.

FABBRICARE MUNIZIONI E ESPLOSIVI

Munizioni e esplosivi sono rari da trovare nel Sanctum, tuttavia c'è chi si cimenta nella loro creazione per rifornire le truppe della Santa Milizia sul fronte o per scopi personali.

LABORATORIO (MUNIZIONI E ESPLOSIVI)

Ogni personaggio con GRADI (dal 2 al 3) su Artigianato (Armaiolo) potrà realizzare munizioni e esplosivi seguendo le istruzioni delle liste di TIPO I o II. Come per Chimica Farmaceutica, servirà uno spazio di lavoro con le strumentazioni adeguate al fine di creare munizioni e esplosivi.
Le regole di creazione sono identiche come il laboratorio di Chimica Farmaceutica, la simulazione deve essere di buon livello, completamente in gioco e esteticamente valida. I criteri di valutazione sono i seguenti:

- Un laboratorio deve avere a disposizione tutta la strumentazione necessaria per effettuare le operazioni di una singola munizione o esplosivo. In mancanza di quella strumentazione, non è possibile cominciare il lavoro.
- Il laboratorio deve essere funzionale nel suo scopo e Fuorigioco totalmente sicuro.
- Un laboratorio è prima di tutto al servizio del gioco e rende partecipe il giocatore alla scenografia del Live.

Lo Staff Re Bianco valuterà l'allestimento del Laboratorio e, se rispetta tutti i criteri di valutazione, sarà approvato.

PROCEDIMENTO PER MUNIZIONI E ESPLOSIVI

Una volta approvato il Laboratorio, si passerà alla realizzazione pratica delle Munizioni e Esplosivi. L'unione di tre elementi principali (bossolo, innesco e proiettile per le munizioni, corpo, innesco e riempitivo per gli esplosivi) risulterà nella creazione del prodotto finale.

A + B + C = D

A – Bossolo o Corpo
B – Innesco
C – Pallottola o Riempitivo

A differenza dell'Orto della Chimica Farmaceutica, non c'è modo per "coltivare" i materiali necessari per la creazione di munizioni e esplosivi. Tali materiali vanno acquistati o recuperati durante i Live.

Munizioni e Esplosivi sono divisi in due categorie di potenza e complessità. Quelle presentate in seguito sono formule base accessibili a chiunque, ma non le uniche nell'ambientazione di Sine Requie. Sta al giocatore scoprire per sé stesso quali altri tipi di oggetti è in grado di fabbricare.

MUNIZIONI

Le munizioni sono divise in tre parti:

BOSSOLO
Il Bossolo è rappresentato da un proiettile Nerf già usato e che può essere riutilizzato.

INNESCO
L'Innesco è una piccola capsula che viene inserita nel fondello del bossolo della cartuccia attraverso il quale passa la fiamma prodotta dalla percussione dell'innesco che da inizio alla combustione della polvere da sparo.

PALLOTTOLA
La pallottola è un proiettile metallico espulso dalla reazione dell'innesco dell'arma da fuoco.

ESPLOSIVI

Anche gli esplosivi sono divisi in tre parti:

CORPO
Il Corpo è ciò che riveste e contiene l'esplosivo (Es. la riproduzione di una granata MK2). Il giocatore fornisce l'aspetto della granata.

INNESCO
L'innesco permette granata di funzionare attraverso la detonazione del Riempitivo. Anch'esso viene fornito dal giocatore.

RIEMPITIVO
Il Riempitivo è la sostanza chimica o esplosiva che ne determina l'uso e il tipo di Chiamata

ATTREZZATURA

Per le munizioni è necessaria una Pressa o Tappatrice per simulare l'incapsulamento, un barattolo contenente caffè per simulare la Polvere da Sparo, i Cartellini Risorsa per l'Innesco e il Proiettile.

Per gli Esplosivi serve un Corpo che rappresenta la forma dell'esplosivo, un barattolo contenente caffè per simulare la polvere da sparo o sostanza chimica all'interno, un cucchiaio per simulare il Riempitivo e i Cartellini Risorsa associati. Ogni Cartellino Risorsa è necessario per realizzare un singolo oggetto, e verrà riconsegnato a un Master in nero una volta conclusa l'operazione.

PROIETTILI DI TIPO I

9X19 mm PARABELLUM

Bossolo: Nerf Blu o Nero
Innesco: Berdan o BSP
Pallottola: FMJ o JHP
Tempo di creazione: 5 Minuti
Capacità speciali: Nessuna

6,5x52 mm MANNILICHER-CARCANO

Bossolo: Nerf Blu o Nero
Innesco: Berdan o BSR o BLR
Pallottola: Cilindrico Ogivale
Tempo di creazione: 5 Minuti
Capacità speciali: Nessuna

.380 ACP

Bossolo: Nerf Blu o Nero
Innesco: SPS
Pallottola: Rimless
Tempo di creazione: 5 Minuti
Capacità speciali: Nessuna

PROIETTILI DI TIPO II

.357 MAGNUM JHP

Bossolo: Nerf Rosso
Innesco: Boxer
Pallottola: JHP
Tempo di creazione: 10 Minuti
Capacità speciali: STRIKEDOWN

7,92 x 57 mm MAUSER

Bossolo: Nerf Nero o Arancione
Innesco: LR
Pallottola: FMJ
Tempo di creazione: 20 Minuti
Capacità speciali: Ogni venti (20) Minuti di creazione si producono cinque (5) munizioni, ma solo per fucili automatici.

M6A3 (HEAT)

Bossolo: Proiettile Bazooka
Innesco: Propellente solido
Pallottola: Carica cava
Tempo di creazione: 20 Minuti
Capacità speciali: EXPLOSION CRUSH MAIM

ESPLOSIVI DI TIPO I

BOMBA A MANO

Corpo: MK2 o Stielhandgranate
Innesco: Spoletta
Riempitivo: Tritolo
Tempo di creazione: 10 Minuti
Capacità speciali: EXPLOSION CRUSH MAIM

GRANATA FRASTORNANTE

Corpo: MK2 o Stielhandgranate
Innesco: Spoletta
Riempitivo: Miscela di Magnesio e Perclorato di potassio
Tempo di creazione: 10 Minuti
Capacità speciali: EXPLOSION STRIKEDOWN

ESPLOSIVI DI TIPO II

C-4

Corpo: Panetto color ocra
Innesco: Detonatore
Riempitivo: RDX
Tempo di creazione: 30 Minuti
Capacità speciali: EXPLOSION CRUSH MUTILATE

GRANATA STORDENTE

Corpo: MK2 o Stielhandgranate
Innesco: Spoletta
Riempitivo: Miscela di Alluminio e Nitrato di Potassio
Tempo di creazione: 30 Minuti
Capacità speciali: EXPLOSION STUN

GRANATA DEBILITANTE

Corpo: MK2 o Stielhandgranate
Innesco: Spoletta
Riempitivo: GAS CS
Tempo di creazione: 30 Minuti
Capacità speciali: EXPLOSION WEAKNESS

COMBATTIMENTO

1. Hanno colpito il mio mantello o il centro della mia gonna, è valido come colpo?
Sì: Tutto l'abbigliamento e l'attrezzatura indossata contano al fine nel determinare se si viene colpiti da un'arma idonea al GRV. Il danno viene applicato alla parte del corpo a cui è attaccato l'abbigliamento o l'attrezzatura, anche se il colpo non avrebbe colpito affatto il corpo.

2. Ho uno scudo attaccato alla mia schiena. Se vengo colpito alla schiena da un'arma ma c'è lo scudo, subisco ugualmente il danno?
No: Lo scudo protegge da qualsiasi danno (tranne esplosivi), non importa dove si trova sul tuo corpo o come è attaccato.

3. Se vengo colpito sulla mia arma da tiro o da fuoco, subisco anch'io il danno?
Sì: Le Armi da Tiro e le Armi da Fuoco sono considerate attrezzature se indossate. Un colpo valido sull'attrezzatura indossata infligge un (1) danno al Personaggio.

4. Se blocco un colpo con la mia arma da mischia, ma quella avversaria riesce comunque a toccarmi, il colpo è valido?
Sì: Se tocca l'abbigliamento o l'attrezzatura e l'attacco è stato portato con intenzione, il colpo è valido. È importante solo che il colpo vada a segno, non con quale forza venga applicata (che comunque dovrà essere moderata).

5. Ricevo il colpo dalla sezione piatta di una lama, il danno è valido?
Sì: Se tocca l'abbigliamento o l'attrezzatura e l'attacco è stato portato con intenzione, il colpo è valido.

6. I miei guanti, cappello, conchiglia, stivali, cappuccio in pelle/acciaio valgono come armature?
No: Le parti del corpo valide per un'armatura sono: Torso, Schiena, Addome, Braccia, Cosce, Gambe.

7. Una freccia o proiettile è deviata dalla sua traiettoria ma è riuscita comunque a colpirmi. Il danno è valido?
Sì: I colpi da freccia, proiettile o arma da tiro contano nel danno inflitto se colpiscono il bersaglio. Pertanto, è possibile che una singola freccia o proiettile produca più colpi validi.

8. C'è un limite di velocità con cui possono essere portati i colpi?
No ma…: L'attacco non deve essere inflitto con eccessiva forza o tambureggiando rapidamente l'avversario. È consigliato un attacco non inferiore ad un secondo, o più tempo in base al peso simulato dell'arma.

9. Sto usando un'arma a due mani ma ho un braccio inutilizzabile. Posso usare l'arma per bloccare i colpi?
No: Le armi a due mani devono essere usate con entrambe le mani. Con un solo braccio è possibile solo impugnarla e trascinarla, ma non è possibile ferire.

10. Sto tenendo due armi ad una mano sulla stessa mano, posso attaccare con entrambi per infliggere due danni?
No: Per poter attaccare con una mano specifica, devi avere un'unica arma in quella mano.

11. Tengo la lancia con entrambe le mani e una pistola nella mano sinistra. Posso comunque attaccare?
No ma…: Per attaccare con la pistola, o qualsiasi arma che richiede una singola mano per essere impugnata, deve essere l'unica arma impugnata nella mano utilizzata. Perciò, la tua mano sinistra deve prima rimuovere la sua presa dalla pistola riponendola nel fodero o lasciarla cadere per poter attaccare con lancia, mentre si può

sparare con la pistola tenendo la lancia nell'altra mano.

12. Attacchi con affondo sono permessi?
No: Gli attacchi con affondo sono proibiti per ragioni di sicurezza.

13. Posso attaccare senza vedere il mio obiettivo (Sul lato di un edificio, sopra/sotto un muro, ecc)?
Si ma…: Tuttavia è necessario assicurarsi che ogni azione intrapresa sia sempre sicura. In caso contrario, verrai momentaneamente allontanato dal gioco.

14. Il mio avversario ha copertura, tranne sulla testa. Posso provare a colpirlo sulla testa?
No: Gli attacchi sulla testa sono proibiti.

15. Posso spingere/tirare uno scudo con la mia arma?
No: è consentito colpire uno scudo come se fosse un attacco regolare, ma vanno evitati contatti prolungati tra l'arma e uno scudo.

16. Posso trattenere l'arma o l'equipaggiamento di qualcun altro con il mio corpo, le mie armi o il mio equipaggiamento?
No: Forza eccessiva e contatto fisico non previsto dalla chiamata **GRAPPLE** è vietato fra entrambi i partecipanti.

MORTE E FERITE

1. Una mia gamba o entrambe sono inutilizzabili. Posso strisciare via?
Sì: Quando una gamba è inutilizzabile in seguito ad una Chiamata di MUTILATE o CRUSH, bisogna sedersi sul ginocchio e strisciare da quella posizione. Quando sono entrambe inutilizzabili, bisogna invece sedersi su entrambe le ginocchia o sdraiarsi.

2. Posso spostare il corpo di qualcuno o una persona che ha perso una o entrambe le gambe?
Sì ma…: Bisogna avere il consenso o un segno della persona per questo contatto fisico. In aggiunta, la persona non può muovere sé stessa se non in caso di necessità in base alle circostanze presentate, come un combattimento in corso o un terreno accidentato.

3. Posso parlare quando sono in DISTANZA DALLA MORTE o quando sono Morto?
No: In queste due situazioni non è possibile parlare, salvo comunicare con un sussurro il tempo a disposizione della **DISTANZA DALLA MORTE** o usare Chiamate quando ci si trasforma in Morto.