

# Sine Requie Live: Re Bianco



## Regolamento

### 1.5

Guida alla creazione del personaggio per i Live GRV del Re Bianco  
creato da Francesco Foglietta, Marco Rufini, Flavio Finocchi e Francesco Tullio

# **Sine Requie Live: 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

**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 immaturo 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 manuale 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.

---

# INDICE

Capitoli	Pag.
<b>I. Prefazione</b>	5
<b>II. Regole Comportamentali</b>	6
<b>III. Termini di Gioco</b>	7
Chiamate	9
<b>IV. Creazione Personaggio</b>	11
Background	11
Scheda	11
Abilità	12
Acquisire nuove Abilità	20
Professioni	21
Denaro	28
Equipaggiamento	29
Descrizione Equipaggiamento	30
Pregi e Difetti	32
Infralive	35
<b>V. Combattimento</b>	37
Danni in combattimento	37
Specifiche di sicurezza sul combattimento	38
Comportamenti in situazione di Reale pericolo	38
Lotta	38
Perquisizione	38
Chiamate Multiple	39
<b>VI. Esorcismo</b>	39
Benedizione della Croce di San Benedetto	40
Preghiera a San Michele Arcangelo	40
Esorcismo di San Benedetto	40
<b>VII. Rituali Occulti</b>	41
<b>VIII. Chimica Farmaceutica e Erboristeria</b>	42
Laboratorio	42
Orto	42
Procedimento della Chimica Farmaceutica e Erboristeria	43
Lista della Preparazione del Reagente	44
Lista della Base da applicare	45
Ricettario	45
<b>IX. Ambientazione</b>	49
Sanctum Imperium	49
Piccola Italia	51
Marsiglia	52
Suore Infermiere della Santissima Addolorata e Sorores Ferrum	53
Cronologia del Sanctum Imperium	54

## I. PREFERAZIONE

---

Il 6 Giugno 1944 segnò l'inizio dell'apocalisse nel mondo. I Morti si risvegliarono e diedero la caccia al genere umano.

L'anno corrente è il 1957: Papa Leone XIV guida l'attuale Italia in una teocrazia sprofondata in un medioevo anacronistico. L'Inquisizione innalza nuovi roghi nel tentativo di eliminare con ferocia ogni possibile minaccia al potere di Roma, Santa Sede del Vaticano. Templari e Cacciatori di Morti viaggiano ovunque per preservare la popolazione dalla minaccia dei Morti.

Eretici, Sette Scismatiche e vere proprie bande criminali tentano di minare il predominio del Papa, mentre dal nord la minaccia del IV Reich e dei suoi orrori genetici si fa di giorno in giorno più pesante.

---

**I Vivi non provano pietà.  
I Morti non provano tregua.  
L'umanità è un lusso per pochi.  
L'estinzione non è un'opzione.**

---

“**Sine Requie Live: Re Bianco**” è un gruppo 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

Dal Wikipedia, “Il gioco di ruolo dal vivo (abbreviato in **GRV**, in inglese **LARP**, Live Action Role-Playing) è una forma di gioco di ruolo in cui i partecipanti interpretano fisicamente i personaggi con il proprio agire, rappresentando le situazioni fittizie nello spazio reale che li circonda. È comune, per accentuare l'immedesimazione, l'uso di costumi, equipaggiamento e scenografie a tema con l'ambientazione del gioco, sia essa storica o di pura fantasia. Si può considerare un'attività ludica di forma teatrale e individuarvi un genere artistico nel campo del teatro ludico, anche se è opportuno sottolineare che di norma il gioco di ruolo dal vivo non prevede un pubblico ed è a esclusivo uso e consumo dei partecipanti.”

All'interno degli eventi del Re Bianco i giocatori affronteranno in prima persona un mondo sprofondato nella paura, nell'assolutismo e nell'intrigo politico di uomini potenti ancora 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.

Gli Eventi, chiamati “Live” sono divisi in quattro categorie:

- **Taverna:** Sono caratterizzate da uno stile di gioco politico, dove vengono strette alleanze, accordati scambi commerciali o semplicemente ritrovarsi per una buona birra.
- **Comunità:** I partecipanti gestiranno una comunità, la faranno crescere e la difenderanno dalla minaccia dei Morti e dei Predoni.
- **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 del Sanctum.

Per poter partecipare a questi eventi è necessario compilare il form richiesto nella pagina Web del Re Bianco e seguire le istruzioni riportate. <http://www.rebianco.com/>

## II. Regole Comportamentali

---

- 1) Per poter partecipare agli eventi è necessario aver compiuto **18 anni**.
  - 2) È vietato introdurre all'interno dell'area di gioco designata per l'evento qualunque tipo di stupefacente o sostanze illegali. Lo Staff allontanerà prontamente dall'evento qualunque persona sorpresa nell'utilizzo di tali sostanze.
  - 3) L'assunzione di bevande alcoliche durante l'evento è permessa se in quantità moderata. Qualunque persona che risulterà in stato alterato dall'alcool verrà allontanata dall'area di gioco dallo Staff.
  - 4) È severamente vietato introdurre qualunque arma non conforme agli standard stabiliti dagli organizzatori (descrizione approfondita nel capitolo Descrizione Equipaggiamento).
  - 5) Il contatto fisico è concesso entro i termini del buonsenso. Qualunque atto, seppur simulato, che arreca danno reale fisico a oggetti e persone è severamente vietato, così come è vietato la costrizione fisica dei Giocatori fuori dalle meccaniche di gioco.
  - 6) Gli organizzatori dell'evento declinano ogni responsabilità su oggetti danneggiati ed eventuali furti.
  - 7) 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.
  - 8) Lo Staff inoltre si riserva il diritto di ammonire o allontanare dall'evento 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.
- 

## La Regola D'oro

### La Regola d'Oro nel Gioco di Ruolo dal Vivo è divertirsi e far divertire!

**Dai del tuo meglio quando interpreti il tuo personaggio, in particolar modo quando interagisci con gli altri partecipanti! Rendi il tuo combattimento coreografico!  
Entra negli abissi dell'animo umano, interagisci con un mondo fatto di orrore e di mistero!**

---

Per interpretare il proprio personaggio, sono possibili Azioni Reali e Azioni Simulate.

Le Azioni Reali dipendono dalla tua reale capacità: il tuo Personaggio legge come leggi tu, corre come corri tu, parla come parli tu...tuttavia puoi anche decidere che il tuo personaggio 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, sparare con le armi Nerf simulando uno scontro a fuoco etc.

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 obiettivi per raggiungere un buon livello d'interpretazione.

### III. Termini di Gioco

---

Durante i Live verranno utilizzate delle terminologie per codificare alcune meccaniche di gioco. Questo facilita e velocizza la comprensione di alcuni sotto testi che andrebbero a perdersi con l'atmosfera di gioco.

- **In Gioco:** Spesso riferito con l'acronimo IG, In Gioco si identifica con tutte le attività e azioni interpretate dal vostro personaggio conforme con l'ambientazione.
- **Fuorigioco:** Spesso riferito con l'acronimo FG, Fuorigioco si identifica con tutte le attività al di fuori dell'area di gioco o che richiedono un chiarimento arbitrario sospendendo le azioni IG del proprio personaggio.

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 contesto. È d'obbligo impostare la modalità Silenziosa il proprio cellulare e eventualmente consultarlo nelle apposite aree fuori gioco. Questo serve per non disturbare altri giocatori durante le loro attività In Gioco. Generalmente è preferibile dirigersi verso l'area fuorigioco per riposarsi, scambiare quattro chiacchiere con i presenti o prendersi una pausa in generale. Un esempio di terminologia In Gioco da sfruttare potrebbe essere:

*“Frank ha retto ben tre Simplex in una volta sola, ma son sicuro di averlo visto sanguinare!”  
Decisamente meglio di: “Frank con Forza 3 li ha retti bene tre Simplex, il problema è che uno di loro gli ha dichiarato il **MAIM** e quindi ora sta in **BLEED**”.*

Il PG nel primo esempio ha comunicato la situazione appena avvenuta senza far uso esplicito delle terminologie di gioco (*quindi restando IG*), mentre il secondo si è espresso meccanicamente su quanto successo (*esprimendosi FG*). Quindi mentre applicare i termini meccanici durante un'azione serve per far comprendere rapidamente alle persone attorno come reagire, raccontare l'episodio invece non è necessario e disturba la sospensione dell'incredibilità.

In altre parole, durante i 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.

---

**È bene ricordare che fra Giocatori deve regnare il buon senso,  
rispetto dell'interpretazione, la sicurezza e il divertimento!**

---

In seguito, sono elencati tutti i termini di gioco più importanti da conoscere.

<b>ABILITÀ</b>	Capacità fittizia del Personaggio numerata in Gradi nel realizzare una determinata Azione Simulata associata.
<b>AGGRESSORE</b>	Colui che da inizio a una Chiamata di gioco contro il Difensore.
<b>ARMA DA MISCHIA</b>	Armi in lattice, plastazote o idonee per essere utilizzate in mischia nel Gioco di Ruolo dal Vivo.
<b>ARMA DA FUOCO</b>	Armi Giocattolo della linea Nerf e Buzzbee utilizzati come riproduzione di armi da fuoco usando proiettili di gommapiuma
<b>ARMATURA</b>	Protezione in cuoio o ferro che garantisce un ammontare di Punti Ferita extra.
<b>BARRICATA</b>	Strisce di scotch di Carta utilizzati per simulare gli assi di legno per barricare una porta o una finestra.
<b>CARTA D'IDENTITÀ</b>	La Scheda del Personaggio di un Giocatore è camuffata nella Carta d'Identità di gioco, che contiene le informazioni come la descrizione fisica, le origini, le abilità di gioco e il Cartellino del Morto.
<b>CARTELLINO</b>	Biglietto di carta che può rappresentare una Risorsa in Gioco oppure informazioni leggibili solo da coloro che ne soddisfano il requisito.
<b>DIFENSORE</b>	Bersaglio delle Chiamate o in genere chi subisce gli effetti di una Chiamata.
<b>DISTANZA DALLA MORTE</b>	Quando un Personaggio raggiunge i 0 Punti Ferita, esso cade a terra simulando uno stato di incoscienza. Se nessuno entro un minuto lo salverà da questo stato, il Personaggio morirà definitivamente e diventerà un Morto, le creature fameliche che governano l'ambientazione di Sine Requie.
<b>FORZA FISICA</b>	Abilità misurata in Gradi per determinare la Forza simulata di un Personaggio.
<b>FG/FUORIGIOCO</b>	Giocatore che svolge attività fuori dall'area di gioco.
<b>INDICE ALZATO</b>	La persona va considerata Fuorigioco mentre tiene l'indice della mano alzata.
<b>IG/IN GIOCO</b>	Giocatore che svolge attività all'interno dell'area di gioco.
<b>GIOCATORE</b>	Il Partecipante dell'evento mentre interpreta il proprio Personaggio.
<b>GRADI</b>	Indicano il livello di bravura simulata di un Personaggio nello svolgere un'attività di gioco associata.
<b>LIVE</b>	Nome generale dell'Evento di Gioco.
<b>LUCCHETTO</b>	Presentato come Cartellino, viene utilizzato per segnalare quando una porta è chiusa a chiave e necessita l'uso di attrezzi o delle maniere forti per essere aperto.
<b>MANO APERTA</b>	Segnalazione ai presenti del consumo di Punti Sanità per attivare una determinata abilità o capacità.
<b>MORTO</b>	Quando un Personaggio muore, esso si risveglia come un Morto. I Morti sono le creature fameliche a caccia dei vivi. Quando questo avviene, il Giocatore apre la sua scheda di gioco e legge il Cartellino nascosto al suo interno per scoprire in quale Morto si trasformerà.
<b>PG</b>	Acronimo per Personaggio, interpretato dal Giocatore.
<b>PNG</b>	Acronimo per Personaggio Non Giocante, interpretato dallo Staff
<b>PUNTI FERITA</b>	Misurano quanti colpi può incassare un Personaggio prima di crollare a terra e cominciare il conteggio di Distanza dalla Morte.
<b>SANITÀ</b>	Misura la capacità del Personaggio di poter affrontare i Morti, eseguire Rituali, resistere alla tortura o utilizzare i propri Doni Occulti.
<b>SCUDO</b>	Lo Scudo Papale è la moneta di gioco utilizzata e base dell'economia all'interno del Sanctum Imperium nell'ambientazione di Sine Requie.



## Le Chiamate

Le Chiamate sono un linguaggio di gioco per codificare informazioni meccaniche usando termini precisi in Inglese. Esse sono pronunciate in maniera ben scandita e udibile da essere compresa dai presenti o da chi subisce direttamente i suoi effetti. Lo scopo delle Chiamate è simulare capacità che il tuo Personaggio ha ma che FG non è in grado di fare.

Esistono due generi di Chiamate nel Regolamento:

**Chiamate Masteriali** – Sono le chiamate utilizzabili solo dallo Staff, comunicate ad alta voce per annunciare le seguenti situazioni:

<b>TIME IN</b>	Inizio ufficiale del Live / Ripresa del Live
<b>TIME OFF</b>	Chiusura ufficiale del Live
<b>FREEZE</b>	Momentanea sospensione del Live. Tutti i personaggi non saranno considerati in gioco fino a nuova comunicazione dallo Staff. Questa chiamata può essere sostituita dall'uso di un fischietto a portata dello Staff.
<b>MAN DOWN</b>	Può essere utilizzata anche dai Giocatori. La si utilizza per segnalare la presenza di un Giocatore che si è realmente fatto male.

**Chiamate di Gioco** – Sono chiamate utilizzabili da parte dei Personaggi Giocanti (PG) e Personaggi Non Giocanti (PNG). Queste Chiamate rappresentano situazioni, condizioni o danni sperimentati sul Personaggio. Ognuna di queste Chiamate richiede una recitazione degli effetti subiti per mantenere alta l'immersione di Gioco. Per l'interpretazione è consigliato prendere spunto da altri Giocatori o sperimentare FG con altre persone: l'importante è non lesinare sulla resa scenica, fornire il giusto spettacolo e divertirvi nel recitare tali situazioni al meglio delle vostre possibilità!

<b>ALL</b>	Questa Chiamata precede gli effetti di una o più chiamate (es. <b>ALL BLEED POISON</b> ). Quando ciò avviene, tutti i bersagli entro 5 metri dalla fonte della Chiamata subiscono tutti gli effetti delle chiamate annunciate. Per esempio, con <b>ALL BLEED POISON</b> tutti i bersagli entro 5 metri subiscono gli effetti della Chiamata <b>BLEED</b> e <b>POISON</b> .
<b>BLEED</b>	Il bersaglio sta sanguinando. Ogni volta che si subisce un danno da un'arma da mischia, da una chiamata <b>MAIM</b> o da un'arma da fuoco, si subiscono gli effetti di questa Chiamata. Se la condizione non viene curata entro 5 minuti, il bersaglio entra in <b>WEAKNESS</b> e subisce un ulteriore danno. Se per i successivi 5 minuti non ha ancora curato questa condizione, cadrà a terra a 0 Punti Ferita e comincerà il conteggio di <b>DISTANZA DALLA MORTE</b> . <i>I Morti sono normalmente immuni a questa chiamata.</i>
<b>CRUSH</b>	Si spezza un oggetto, una porta o un arto. Un oggetto, una porta, un'arma o un'armatura spezzata è inutilizzabile finché non viene riparata con l'attrezzatura adeguata, mentre un arto spezzato è inutilizzabile finché non viene adeguatamente soccorso e medicato.
<b>DOMINATE</b>	Il bersaglio dovrà obbedire a un ordine specifico al meglio delle sue possibilità, tralasciando qualsiasi altra azione stesse eseguendo in quel momento. Finché non conclude l'azione o non cade a terra incosciente, cercherà in ogni modo eseguire l'ordine richiesto. Il bersaglio manterrà la sua personalità e ricordi di quanto è successo se non diversamente specificato. <i>I Morti sono normalmente immuni a questa Chiamata.</i>
<b>FEAR</b>	Bisogna interrompere la linea di visuale e allontanarsi dalla fonte della Chiamata per 10 secondi. <i>I Morti sono normalmente immuni a questa Chiamata.</i>

<b>FIRE</b>	Si subisce un danno all'inizio e ogni 5 secondi seguenti. Per interrompere gli effetti di questa Chiamata, bisogna simulare di spegnere il fuoco su di sé (rotolare in sicurezza a terra, qualcuno che copre le fiamme con una coperta etc.). Mentre si è in questa condizione, non si subiscono ulteriori effetti e Chiamate di <b>FIRE</b> . Un bersaglio sotto la Chiamata <b>FIRE</b> può dichiararlo a sua volta se vince il <b>GRAPPLE</b> contro il suo Difensore. La Chiamata <b>FIRE</b> uccide immediatamente un Morto quando raggiunge i 0 Punti Ferita.
<b>GRAPPLE</b>	Simulazione di una costrizione fisica fra due o più individui. L'Aggressore dev'essere a un passo di distanza dal Difensore per poter dichiarare questa Chiamata. Quando questo avviene, deve dichiarare il proprio valore in gradi di <b>FORZA FISICA</b> associato (per es. <b>GRAPPLE 2</b> ). Il Difensore deve rispondere prontamente annunciando il suo valore in gradi di <b>FORZA FISICA</b> (anche se 0) e non può sottrarsi a questa Chiamata allontanandosi senza aver prima risposto alla Chiamata (pena un'ammonizione da parte del Master in nero). Se il Difensore ha un punteggio uguale o superiore alla <b>FORZA FISICA</b> del suo Aggressore, non è preso in lotta da quest'ultimo e può continuare con le sue azioni. Se inferiore, simulerà una lotta corpo a corpo con il suo Aggressore, ma non potrà liberarsi o allontanarsi da quest'ultimo. Potrà comunque rispondere con le sue armi da mischia o da fuoco, facendo attenzione a dove colpire. Il Difensore non può usare le Chiamate <b>PUSH</b> o <b>STRIKEDOWN</b> per liberarsi, e se le dichiara durante la Chiamata di <b>GRAPPLE</b> avrà precedenza il <b>GRAPPLE</b> da risolversi prima.
<b>MUTILATE</b>	Si va a 0 Punti Ferita quando si viene colpiti da questa Chiamata.
<b>NO EFFECT</b>	Quando si è immuni agli effetti di una Chiamata bisogna rispondere immediatamente con <b>NO EFFECT</b> .
<b>POISON</b>	Si è vittima degli effetti di un veleno. Ogni veleno impone una condizione descritta in un apposito Cartellino oppure si subiscono gli effetti di <b>WEAKNESS</b> per un'ora. <i>I Morti sono normalmente immuni a questa Chiamata.</i>
<b>PUSH</b>	Si spinge via il proprio bersaglio. La spinta va simulata usando le braccia o il calcio dell'arma senza contatto fisico o applicando con attenzione il minimo contatto necessario.
<b>HEADSHOT</b>	Si viene colpiti in testa da un'Arma da Fuoco e si cade a terra a 0 Punti Ferita. Per poter usare questa Chiamata bisogna essere entro un metro di distanza dal bersaglio, puntare l'Arma da Fuoco all'altezza del petto in giù (evitando di colpire seni, genitali o altre zone sensibili) e simultaneamente sparare un colpo a segno mentre si dichiara <b>HEADSHOT</b> . <i>I Morti subiscono un solo danno da questa Chiamata e rimangono barcollanti per pochi secondi.</i>
<b>STRIKE DOWN</b>	Simulando un colpo sulle gambe si fa cadere un bersaglio a schiena o pancia a terra. L'atto di sdraiarsi a terra dev'essere fatto in totale sicurezza senza affrettarsi o cadere rovinosamente mettendo a rischio la propria incolumità.
<b>STUN</b>	Il bersaglio di questa Chiamata cade a terra incosciente per un minuto. Va simulato senza contatto un colpo alla nuca portato con la parte contundente di un'arma da mischia o da fuoco (come il manico di un'ascia o il calcio di un fucile) e dichiarare <b>STUN</b> . Affinché le condizioni della Chiamata risultano legittimi, è necessario che il Difensore sia completamente ignaro delle intenzioni e/o della presenza dell'Aggressore. Il Difensore può ignorare queste condizioni a favore della resa scenica o obbligato a subire i suoi effetti quando si trova sotto <b>WEAKNESS</b> . <i>I Morti sono normalmente immuni a questa chiamata.</i>
<b>TERROR</b>	Stesse condizioni della Chiamata <b>FEAR</b> , ma la durata è di un minuto. <i>I Morti sono normalmente immuni a questa chiamata.</i>
<b>WEAKNESS</b>	Si può solo camminare lentamente, non si possono compiere Rituali, utilizzare Doni Occulti o compiere sforzi notevoli. Si è considerati con <b>FORZA FISICA</b> a <b>ZERO</b> al fine dell'uso e resistenza delle Chiamate. <i>I Morti sono normalmente immuni a questa Chiamata.</i>

## IV. Creazione del Personaggio

---

Il primo passo per avvicinarsi al mondo di Sine Requie è creare il proprio personaggio. Nella sezione “**IX. Ambientazione**” si può consultare l'ambientazione di gioco per comprendere le caratteristiche ideali per inserirsi nei Live un personaggio credibile dell'epoca. In seguito verranno numerati i passaggi per la creazione personaggio:

### BACKGROUND

Il Background rappresenta la storia passata del personaggio in questione, un resoconto sommario della sua vita, le esperienze passate e la visione che ha del mondo. Il Background una volta terminato va inviato tramite e-mail allo staff di “**Sine Requie Live: Re Bianco**” oppure tramite la pagina Facebook “**Re Bianco**” allegando una proposta di Scheda al fine di essere valutata e regolamentata per l'ambientazione di gioco presente.

Un modello standard di background si divide in:

- Nome e Cognome
- Luogo di Provenienza
- Data di nascita
- Professione
- Eventi significativi
- Dov'era nel 6-6-1944

Una volta approvato, conservare una copia da allegare alla Scheda del Personaggio.

### LA SCHEDA

Una volta concluso il Background, è il momento di procedere alla parte meccanica del Personaggio. La Scheda è la lista di abilità del personaggio in grado di incidere sui problemi e sfide all'interno dei Live. Essa si presenta come oggetto presente in gioco a disposizione di tutti i giocatori partecipanti: la Carta d'Identità.

Le Carte d'identità sono accessibili esclusivamente dallo Staff del Re Bianco e i rispettivi proprietari della Carta d'Identità.

Le Carte d'Identità vengono distribuite direttamente in Segreteria prima dei Live per essere compilate e infinite firmate da un membro dello Staff del Re Bianco. A ogni Giocatore verrà consegnato un Cartellino Nero che verrà sigillato all'interno della Scheda. Tale cartellino verrà aperto alla morte del Personaggio, in quanto nell'ambientazione la morte di una persona lo fa risvegliare come uno dei Morti.

I Morti non sono tutti uguali, quindi all'interno del Cartellino Nero vi sarà una breve descrizione di abilità e capacità speciali in aggiunta a quelle possedute in vita del Personaggio Giocante. Il contenuto del Cartellino Nero è segreto e potrà essere aperto solo con la morte definitiva del Personaggio.

## ABILITÀ

### OGNI PERSONAGGIO COMINCIA CON 10 PUNTI ESPERIENZA DA DISTRIBUIRE SULLA PROPRIA SCHEDA.

- Di base, tutti i personaggi sono competenti nelle **Armi da Mischia Agricole**, nelle **Armi da Fuoco (Pistole)** e nelle **Protezioni Imbottite/Cuoio**.
- Si Possiedono **3 Punti Ferita** e **1 Punto Sanità**.
- Bisogna scegliere una Professione nella sezione apposita.
- (Facoltativo) Si può scegliere un numero a piacere di Pregi e Difetti per il personaggio.
- Scegliere l'equipaggiamento da portare spendendo il denaro a disposizione.
- È possibile conservare a creazione personaggio fino a 2 Punti Esperienza spendibili in seguito.

La maggior parte dei Civili usano attrezzi agricoli per difendersi dalla minaccia dei Morti, o cercano di nascondere e/o giustificare la possessione di alcune armi (come le Accette, Mannaie ed i Coltelli). Infatti per ragioni d'ambientazione, è necessario l'autorizzazione chiamato "Foglio di Via" per poter circolare liberamente con le armi da mischia e da fuoco.

Ogni abilità ha un valore da 0 a 3 e rappresenta la capacità effettiva del personaggio nel compiere determinate azioni in gioco. Se non si possiede una determinata abilità, la si considera come valore 0 sulla scheda. Per acquistare un grado in un'abilità, bisogna spendere i Punti Esperienza (abbreviato PE) pari al valore del Grado associato. Esempio:

**GRADO 1** = 1 Punto

**GRADO 2** = 2 Punti (per totale di 3 PE spesi)

**GRADO 3** = 3 Punti (per un totale di 6 PE Spesi)

Il **GRADO 3** di alcune Abilità sblocca la sua Specializzazione. Si può scegliere una sola Specializzazione per Abilità associata e una volta scelta non è possibile tornare indietro.

## ARMI DA MISCHIA

Le Armi da Mischia è lo strumento più affidabile nelle mani di un combattente o di un civile. In un mondo dove è difficile recuperare abbastanza munizioni per la propria arma da fuoco, è bene possedere almeno un'arma da mischia con cui difendersi sia dai vivi che dai morti.

<b>GRADO 1</b>	Competenza nelle armi a Distanza.	
<b>GRADO 2</b>	Competenza nelle armi da Guerra.	
<b>GRADO 3</b>	<b>MANO DI DIO</b> Competenza nelle Armi da Mischia Speciali e nelle loro Chiamate.	<b>MAESTRO D'ARME</b> Tre volte per Live si può dichiarare <b>NO EFFECT</b> contro <b>CRUSH</b> sull'Arma da Mischia o Scudo impugnato.

In seguito, una lista d'esempio per capire come son divise le categorie di armi.

<b>Armi da Mischia Agricole</b>	Pugnali, Coltelli, Bastoni, Manganelli, Attrezzi Agricoli, Falcetti, Daghe, Martelli, Accette, Picconi, Machete e Tubi di Ferro.
<b>Armi da Mischia da Guerra</b>	Spade, Asce a due mani, Spadoni, Martelli a due mani, Mazza Templare, Scimitarre, Mazzafrusti, Stocchi, Falchion, Alabarde.
<b>Armi a Distanza</b>	Balestre, Archi, Dardi.
<b>Armi da Mischia Speciali</b>	Expiator, Minor Expiator, Corona Spinarum, Requiem, Doppia Corona Spinarum.

- L'Expiator, Requiem e la Doppia Corona Spinarum richiedono **FORZA FISICA 2** per essere impugnate.
- Il Minor Expiator e Corona Spinarum richiede **FORZA FISICA 1** per essere impugnate. Le Armi da Mischia Speciali possono dichiarare **MUTILATE** consumando un Cartellino Risorsa (Benzina) e simulando un colpo in mischia andato a segno.

## ARMI DA FUOCO

Restare lontano dalla porta dei Morti è vitale per un abitante del Sanctum Imperium. Meglio ancora se ci sono dei vivi malintenzionati. Le Armi da Fuoco sono una risorsa limitata nell'ambientazione, in particolar modo il recupero delle munizioni. Molti non hanno l'addestramento necessario per maneggiare armi più complesse, altri invece convivono ogni giorno con l'odore della polvere da sparo. Le Armi da Fuoco sono rappresentate in gioco usando armi giocattolo della linea "Nerf", "Buzzbee" o "X-Shot". Andranno ridipinte per essere idonee all'ambientazione e potrebbero essere respinte se hanno un look troppo futuristico.

<b>GRADO 1</b>	Competenza nelle Armi da Fuoco (Fucili)	
<b>GRADO 2</b>	Competenza nelle Armi da Fuoco (Fucili Semi e Automatici e Esplosivi)	
<b>GRADO 3</b>	<b>ARTIGLIERE</b>	<b>PISTOLERO</b>
	Competenza nelle Armi da Fuoco Speciali (Mitragliatori e Speciali)	Tre volte per Live si può dichiarare <b>STRIKEDOWN</b> quando si colpisce un avversario con un'Arma da Fuoco (Pistole o Fucili non automatici).

<b>Pistole</b>	Da colpo singolo e ricarica manuale colpo per colpo (oppure a tamburo).
<b>Fucili</b>	Colpo singolo con ricarica a ripetizione manuale tramite bolt o pump-action.
<b>Fucile Semi e Automatici</b>	Sparano diversi colpi in rapida successione attraverso la pressione del grilletto.
<b>Esplosivi</b>	Bombe a Mano, Molotov e Granate Incendiarie che simulano l'esplosione in un'area di 5m da dove atterrano o dove vengono posizionati.
<b>Mitragliatori</b>	Arma stazionaria su un treppiede con rapida sequenza di fuoco.
<b>Speciali</b>	Rosarium, Rosarium Minor, armi sperimentali o di natura misteriosa.

**Nota sulle armi:** Tutte le Armi da Fuoco possono dichiarare **CRUSH** contro i Cartellini Lucchetto.

- Le Molotov hanno la Chiamata **ALL FIRE** su dove atterrano e diventano inutilizzabili una volta usate.
- La Bomba a Mano, Bazooka e Panzerfaust hanno la Chiamata **ALL CRUSH MUTILATE** su dove atterrano o colpiscono.
- Il Lanciafiamme consuma i Cartellini Risorsa (Benzina). Per ogni cartellino usato, può dichiarare di fronte a sé "**ALL FIRE**".
- Il Rosarium richiede **FORZA FISICA 2** per essere impugnato, mentre il Rosarium Minor **FORZA FISICA 1**. Entrambe le armi possono dichiarare **MUTILATE** con un colpo simulato in mischia andato a segno consumando un Cartellino Risorsa (Benzina).

## ARTIGIANATO

Questa abilità rappresenta le competenze tecniche e manuali del Personaggio nel riparare un oggetto. Al momento dell'acquisizione dell'Abilità, sarà necessario specificare fra parentesi un determinato campo di applicazione; per esempio Artigianato (Fabbro). Qualora il Personaggio desidera imparare altre abilità di Artigianato potrà scegliere una nuova categoria partendo dal punteggio più basso.

Esistono 4 categorie presenti nei Live:

- **Armaiolo:** Permette di riparare le Armi da Fuoco, fabbricare munizioni e esplosivi. Le attrezzature tipiche sono Chiave Inglese, Pressa, Cacciavite, Viti, Bacchetta, Brugola.
- **Conciatore:** Permette di riparare i vestiti in Pelle e Cuoio. Le attrezzature tipiche sono Forbice, Ago per cuoio, Filo di Tessuto, Filo di Cuoio, Punzone
- **Fabbro:** Permette di riparare Armature, Armi, Scudi in ferro e scassinare i Lucchetti. Le attrezzature tipiche sono Martello, Scalpello, Grimaldelli, Pinza, Punzone, Chiodi, Incudine, Tenaglia.
- **Falegname:** Permette di riparare Armi, Scudi in legno e di costruire Barricate contro Porte e Finestre. Le attrezzature tipiche sono Martello, Sega, Chiodi, Pialla, Trapano a Mano, Raspa, Accetta, Cacciavite.

**Queste sono le azioni possibili con questa abilità:**

- **Riparare:** Per riparare un'arma, un'armatura, un oggetto, uno scudo (tutti non Speciali) o una Barricata serve l'attrezzatura adeguata simulando il tempo di riparazione in base ai Gradi assegnati. Si può interrompere in qualsiasi momento il lavoro, ma finché non viene concluso nel tempo stabilito l'oggetto è considerato incompleto. Si può riparare anche una Porta o Finestra senza avere alcun grado nell'abilità di Artigianato, purché si possieda l'attrezzatura adeguata. Una Porta o Finestra riparata in questo modo mantiene le sue funzionalità e può essere chiusa a chiave tramite l'apposito Cartellino Lucchetto, ma resterà completamente inefficace nel caso verrà sfondata dall'assalto dei Morti o abbattuta con armi da mischia adeguate.
- **Scassinare:** Per scassinare una serratura bisogna utilizzare i Grimaldelli e simulare l'operazione per 30 secondi di fronte al Cartellino Lucchetto. Passati i 30 secondi, aprire il Cartellino Lucchetto e confrontare il grado richiesto per aprirlo. Se si possiede un numero di Gradi pari o superiore alla prova richiesta all'interno del Cartellino Lucchetto, quest'ultimo viene aperto con successo.
- **Barricata:** La Barricata impedisce l'accesso in una stanza attraverso una porta o una finestra. Per costruire o ergere una Barricata oltre all'attrezzatura adeguata verrà utilizzato il nastro di carta per simulare le travi. **Ogni trave possiede 5 Punti Ferita e ogni grado dell'abilità Artigianato (Falegname) permette di aggiungere due travi da applicare.** Ad esempio, con il GRADO 2 è possibile applicare fino a 4 travi su di una porta o finestra. Più persone possono partecipare alla riparazione e costruzione della Barricata sottraendo 3 minuti dalla lavorazione per ciascun partecipante (fino a un minimo di 5 minuti), ma solo il Personaggio con il Grado più alto viene conteggiato per il numero di travi applicabili su una Barricata. Una volta che la Barricata è stata costruita non è più possibile in gioco attraversarla senza smontarla o distruggerla.
- **Fabbricare:** Sarà possibile realizzare le munizioni e esplosivi. Per poter cominciare è necessario conoscere il procedimento corretto affinché la munizione o l'esplosivo sia valido:
  - **Munizioni:** Sono formati da tre elementi principali: **Bossolo, Innesco e Proiettile**  
Il Bossolo è rappresentato da un proiettile Nerf già usato e che può essere riutilizzato.  
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 (es. Cartellino Risorsa Ottone).  
Il Proiettile è l'oggetto metallico espulso dalla reazione dell'innesco dell'arma da fuoco (es. Cartellino Risorsa Piombo).
  - **Esplosivi:** Anch'essi sono formati da tre elementi principali: **Corpo, Innesco e Riempitivo**  
Il Corpo è ciò che riveste e contiene l'esplosivo (Es. la riproduzione di una granata MK2)  
L'innesco permette alla granata di funzionare attraverso la detonazione del 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 la Pressa 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 cucchiaino 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.

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

<b>GRADO 1</b>	Riparazione in 20 minuti dell'oggetto o barricata nella categoria scelta.
<b>GRADO 2</b>	Riparazione in 10 minuti dell'oggetto o barricata nella categoria scelta. Fabbricazione di Munizioni o Esplosivi di Tipo I.
<b>GRADO 3</b>	Riparazione in 5 minuti dell'oggetto o barricata nella categoria scelta. Fabbricazione di Munizioni e Esplosivi di Tipo II.

---

### PROIETTILI / ESPLOSIVI TIPO I

---

#### *9x19 Parabellum*

**Attrezzatura:** Pressa, Bossolo (Proiettile Nerf Blu), Piombo, Rame, Polvere da Sparo.

**Tempo di creazione:** 1 Munizione/5 Minuti.

**Capacità Speciali:** Nessuna.

#### *Molotov*

**Attrezzatura:** Bottiglia, Benzina.

**Tempo di Creazione:** 1 Molotov/10 Minuti.

**Capacità Speciali:** Chiamata **ALL FIRE** sul punto dove atterra.

---

### PROIETTILI / ESPLOSIVI TIPO II

---

#### *.357 Magnum JHP*

**Attrezzatura:** Pressa, Bossolo (Proiettile Nerf Nero), Piombo, Nickel, Polvere da Sparo.

**Tempo di creazione:** 1 Munizione/15 Minuti.

**Capacità Speciali:** Chiamata **CRUSH** su arto o **HEADSHOT CRUSH** su testa.

#### *Bomba a Mano*

**Attrezzatura:** Cacciavite, Viti, Riproduzione di una granata innocua, Polvere da Sparo, Tritolo.

**Tempo di creazione:** 1 Bomba a Mano/15 Minuti.

**Capacità Speciali:** Chiamata **ALL CRUSH MUTILATE** sul punto dove atterra.

---

### CHIMICA FARMACEUTICA E ERBORISTERIA

---

Nell'ambientazione di Sine Requite 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. I Frati Penitenziali e Suore Infermiere realizzano farmaci naturali a partire da sostanze vegetali e animali, e per tale ragione sono ben visti dall'Inquisizione. Questa abilità permette di sintetizzare i composti chimici per creare Farmaci partendo dalle sostanze vegetali (meno efficaci ma a buon mercato) oppure attraverso un sofisticato processo alchemico (più costoso ma raro). Per poter esercitare questa abilità è necessario un laboratorio chimico con la strumentazione adeguata (come Alambicchi, Bracieri, Palloni Alchemici etc.). Quando si acquisisce questa Abilità si potranno creare dei Farmaci specifici in base al tipo di Ricettario accessibile al Personaggio.

Si possono creare solo i Farmaci di cui si dispone il GRADO assegnato: per esempio, saper come creare un farmaco dal Ricettario di TIPO II ma possedere CHIMICA FARMACETUICA GRADO 1 non è possibile per finalizzare il farmaco desiderato da quel Ricettario. Modi, tempi e risorse da utilizzare è descritto nel **Capitolo VIII. CHIMICA FARMACEUTICA E ERBORISTERIA.**

<b>GRADO 1</b>	Ricettario di Tipo I	
<b>GRADO 2</b>	Ricettario di Tipo II	
<b>GRADO 3</b>	<p style="text-align: center;"><b>FARMACISTA</b> Ricettario di Tipo III. I Farmaci prodotti dimezzano i tempi di ricovero dalle ferite.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CUOCO</b> Vengono aggiunte le formule delle Droghe e Psicofarmaci.</p>

## CONOSCENZE

Questa abilità indica un campo di studi in cui il Personaggio è ferrato, permettendogli la comprensione di testi difficili, progetti complessi e l'apertura di determinati Cartellini associati. Come Artigianato, al momento dell'acquisizione dell'abilità sarà necessario specificare fra parentesi un determinato campo di studi, per esempio **Conoscenze Letteratura e Arte.**

La specializzazione al GRADO 3 invece sarà su una materia specifica. Essere specializzato su una materia fornisce bonus associato e permetterà di aprire cartellini che richiedono una precisa conoscenza dell'argomento.

Qualora il Personaggio voglia imparare altre abilità di Conoscenze potrà scegliere una nuova materia di studio partendo dal punteggio più basso. In caso di Specializzazione sullo stesso campo di studi ma su una materia diversa, pagherà direttamente il costo del GRADO 3. Esempio, Conoscenze Ingegneria (Mineraria) costa 6 Punti Esperienza, ma spendendo altri 3 Punti si può scegliere "Civile" perché fa parte dello stesso ramo di Ingegneria.

Va ricordato che queste Conoscenze sono puramente teoriche e garantiscono solo la comprensione di materie particolari presenti nei Cartellini e dove è richiesto.

<b>Ingegneria</b>	Civile – Mineraria – Telecomunicazioni
<b>Letteratura e Arte</b>	Legge e Politica – Storia e Filosofia – Giornalismo
<b>Militare</b>	Artiglieria – Strategia e Tattica
<b>Scienze</b>	Agronomia – Medicina – Psicologia

<b>GRADO 1</b>	Comprensione base su argomenti generici.
<b>GRADO 2</b>	Comprensione universitaria su argomenti generici.
<b>GRADO 3</b>	Specializzazione in una materia.

<b>CIVILE</b>	Si possono applicare tre assi aggiuntive alle Barricate.
<b>MINERARIA</b>	Si ottengono un numero variabile di Cartellini Risorsa come Piombo, Nickel, Rame e Polvere da Sparo durante i Live Comunità all'inizio di un nuovo giorno.
<b>TELE COMUNICAZIONI</b>	È possibile ottenere un Contatto Radio all'interno della propria Comunità.
<b>LEGGE E POLITICA</b>	Si ottengono informazioni riservate sulla scena politica prima di ogni Live Taverna.
<b>STORIA E FILOSOFIA</b>	Accesso a Libri illegali.
<b>GIORNALISMO</b>	Si ottengono informazioni riservate di qualsiasi genere prima di ogni Live Taverna.



<b>ARTIGLIERIA</b>	Si fabbrica una munizione aggiuntiva con Artigianato (Armaiolo).
<b>STRATEGIA E TATTICA</b>	Si ottengono informazioni riservate sul terreno da esplorare prima di ogni Live Avventura.
<b>AGRONOMIA</b>	+1 Cartellino Risorsa per tipo di ingrediente coltivato.
<b>MEDICINA</b>	+1 Punti Ferita Max Curato su Abilità Pronto Soccorso.
<b>PSICOLOGIA</b>	+1 Punto Sanità Max curato su Abilità Pronto Soccorso (Psichiatria)

## FORZA FISICA

Questa abilità rappresenta l'addestramento del personaggio nell'affrontare le avversità che richiedono un notevole sforzo fisico per essere superate. Questa abilità permette:

<b>GRADO 1</b>	Si può dichiarare <b>PUSH</b> un numero di volte pari ai gradi di <b>FORZA FISICA</b> . Si recuperano gli utilizzi dopo 5 minuti di riposo.	
<b>GRADO 2</b>	Si possono indossare armature pesanti in ferro, speciali e l'uso degli scudi. L'uso degli scudi richiede essere dei Templari Erranti. Si può dichiarare <b>STRIKEDOWN</b> una volta sola, dopodiché si recupera l'utilizzo dopo 5 minuti di riposo.	
<b>GRADO 3</b>	<b>TENACIA</b> Si ottiene 1 Punto Ferita Extra.	<b>IMPETO</b> Tre volte per Live si può dichiarare <b>CRUSH</b> usando un'arma da mischia a due mani.

## LEGGERE E SCRIVERE

Nel Sanctum Imperium vi è una situazione di semi-analfabetismo fra il popolo, perciò tutti i Personaggi sono in grado di parlare ma non leggere e scrivere la lingua italiana. All'interno dei Live del Re Bianco è possibile parlare solo nelle lingue realmente conosciute, perciò non è possibile emulare di parlare una lingua diversa. Tuttavia, è possibile leggere testi in una lingua straniera grazie ai Cartellini associati dove è provvista una traduzione al loro interno del testo allegato.

<b>GRADO 1</b>	Il Personaggio sa leggere e scrivere nella lingua italiana.
<b>GRADO 2</b>	Il Personaggio conosce una lingua straniera europea.
<b>GRADO 3</b>	Il Personaggio conosce altre due lingue straniere europee.

## OCCULTISMO

**Richiede Pregio Iniziazione Occulta.** Questa abilità permette di studiare i misteri occulti, la lingua nera e ciò che esiste aldilà della comprensione umana. L'Occultismo è severamente vietato all'interno del Sanctum Imperium, e chiunque venga scoperto di esercitare tali pratiche viene additato come Eretico e catturato dall'Inquisizione per rispondere dei suoi crimini (spesso con esiti mortali).

<b>GRADO 1</b>	Comprensione dei testi occulti e conoscenza della lingua nera. Si possono aprire i Cartellini Occulti e apprenderne il contenuto.
<b>GRADO 2</b>	Si può compiere un Rituale. Per compiere un Rituale è necessario soddisfare tutte le condizioni da un Cartellino Occulto e pagare i Punti Sanità richiesti.
<b>GRADO 3</b>	Si ottiene un Cartellino Dono. Questi Cartellini sono dei Tarocchi Speciali dove c'è un potere Occulto unico casuale fra i 22 Disponibili. Per poter usare il Potere Occulto bisogna pagare un ammontare di punti Sanità pari al costo del potere associato e segnalare l'uso sollevando una mano aperta. Non c'è un limite giornaliero di poteri utilizzabili durante il Live, purché si dispongano dei Punti Sanità necessari.

<b>PERSEVERANZA</b> Si ottiene 1 Punto Sanità aggiuntivo.	<b>COSTANZA</b> Si recupera 1 Punto Sanità ogni ora fino al suo massimale.
--	---

**PRONTO SOCCORSO**

Questa abilità 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.

Per segnalare una persona in fase di ricovero dalle ferite, lasciare su di esso una garza insanguinata sulla zona in fase di guarigione, e infine riconsegnare la garza al suo proprietario una volta concluso. In caso di veleno, usare una siringa senza punta, simulare di somministrare l'antitossina su di un arto. Un bersaglio guarito recupera il suo massimale di Punti Ferita dopo una notte di riposo.

**Più medici o interventi sulla stessa persona non aumenta il numero di Punti Ferita recuperati.**

Per esempio, un Personaggio salvato dalla **DISTANZA DALLA MORTE** e guarito da Pronto Soccorso avrà un massimale di 1 solo Punto Ferita durante la giornata finché non trascorrerà una notte di riposo. Un personaggio ferito ma che non aveva raggiunto la **DISTANZA DALLA MORTE** potrà comunque recuperare 1 Punto Ferita ma non oltre.

<b>GRADO 1</b>	Premendo contro la ferita, si può interrompere il conteggio di <b>DISTANZA DALLA MORTE</b> e <b>BLEED</b> per 10 minuti. Dopodiché, se non si è stati in grado di guarire il Personaggio, il conteggio continua da dove aveva lasciato. Ulteriori tentativi per interrompere il conteggio non si cumulano.	
<b>GRADO 2</b>	Si interrompe il conteggio di <b>DISTANZA DALLA MORTE</b> e si comincia a guarire la ferita del Personaggio in 5 minuti di lavoro, ripristinando 1 Punto Ferita (con Massimale totale di 1 Punto Ferita sul Personaggio). Durante la cura si può studiare il bersaglio per un minuto e conoscere eventuali Cartellini Veleno attualmente in circolo. Questo GRADO non ripristina un arto sotto effetto del <b>CRUSH</b> .	
<b>GRADO 3</b>	<b>CHIRURGO</b> Si può guarire un arto sotto effetto di <b>CRUSH</b> .	<b>PSICHIATRIA</b> Dopo 10 minuti di seduta psichiatrica si recupera 1 Punto Sanità (1 Max al giorno). Non si può usare Psichiatria su sé stessi.

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. I Cartellini "Farmaco" sono più efficaci e permettono di recuperare dal **WEAKNESS** e **STUN** nella metà del tempo indicato. Se invece non si disponesse dei Cartellini Risorsa per guarire il bersaglio, si potrà comunque far recuperare 1 Punto Ferita massimo ma resterà nella Chiamata **WEAKNESS** con tutte le penalità associate finché non avrà le cure appropriate (il farmaco associato) o non avrà trascorso una notte di riposo.

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.

**Antitossina:** Siringa riempita d'acqua senz'ago oppure Sciroppo. Occhio alle allergie!

EFFETTI DEL RICOVERO DALLE FERITE				
/	Cartellino Risorsa	Braccia o Gambe	Torso e Pancia	Testa (solo Chiamate)
<b>BLEED</b>	Disinfettante oppure Antibiotico	<b>WEAKNESS</b> 30 Min.	<b>WEAKNESS</b> 60 Min.	<b>WEAKNESS</b> 30 Min.
<b>MUTILATE</b>	Disinfettante e Antidolorifico	<b>WEAKNESS</b> 60 Min. Arto inutilizzabile.	<b>WEAKNESS</b> 90 Min. difficoltà respiratorie.	<b>STUN</b> 30 Min. e dopo <b>WEAKNESS</b> 90 Min.
<b>CRUSH</b>	Anestetico	<b>WEAKNESS</b> 90 Min. Arto inutilizzabile.	<b>WEAKNESS</b> 120 Min. difficoltà respiratorie e impossibilità di camminare.	<b>Morte</b>
<b>POISON</b>	Antitossina	<b>WEAKNESS</b> 60 Min.	<b>WEAKNESS</b> 60 Min.	<b>WEAKNESS</b> 60 Min.

## ROBUSTEZZA

Questa abilità incide sulla salute fisica del personaggio, permettendo di essere più costante nell'affrontare i pericoli di tutti i giorni.

<b>GRADO 1</b>	Dimezza la durata della Chiamata <b>WEAKNESS</b> durante il ricovero dalle ferite.	
<b>GRADO 2</b>	Il <b>BLEED</b> fa perdere 1 Punto Ferita ogni 5 Minuti e non causa <b>WEAKNESS</b> .	
<b>GRADO 3</b>	<b>TENACIA</b> Si ottiene 1 Punto Ferita Extra.	<b>IMPLACABILE</b> Si recupera 1 Punto Ferita aggiuntivo alla fine del ricovero dalle ferite.

## SANITÀ

Questa abilità rappresenta la forza di volontà del Personaggio nell'affrontare gli orrori che vagano nelle terre di nessuno. Come i punti ferita, possono scendere se soggetti a **TERROR**, leggendo alcuni cartellini speciali, eseguire rituali, usare i Doni Occulti, resistere alla tortura o ogni volta che si sopravvive al conteggio di **DISTANZA DALLA MORTE**. Senza punti Sanità, non è possibile affrontare i Morti e si è costantemente nella condizione di **FEAR** in loro presenza. Durante una tortura, è possibile dichiarare **NO EFFECT** al costo di 1 Punto Sanità. Senza punti sanità, bisogna rispondere sinceramente e in maniera inequivocabile alle domande del torturatore alla prossima chiamata di **DOMINATE**.

<b>GRADO 1</b>	Non si perde il Punto Sanità dopo il conteggio di <b>DISTANZA DALLA MORTE</b> .	
<b>GRADO 2</b>	Non si perde il Punto Sanità dopo aver letto un Cartellino Occulto.	
<b>GRADO 3</b>	<b>PERSEVERANZA</b> Si ottiene 1 Punto Sanità aggiuntivo.	<b>CORAGGIOSO</b> Finché si possiede almeno 1 Punto Sanità, si può dichiarare <b>NO EFFECT</b> alla Chiamata <b>FEAR</b> .

## TEOLOGIA

Abilità che comprende i dettami della Fede Cattolica, dalla trattatistica alle conoscenze liturgiche e seminariali. La competenza in questa Abilità comprende anche una conoscenza specifica delle correnti ereticali più storicamente diffuse.

<b>GRADO 1</b>	Conoscenze seminariali, comprensione della lingua Latina, dettami della fede Cristiana e di Santa Romana Chiesa. Permette di aprire i Cartellini Teologici e comprenderne il loro contenuto.	
<b>GRADO 2</b>	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.	
<b>GRADO 3</b>	<p style="text-align: center;"><b>CORAZZA DI SAN PATRIZIO</b></p> <p>Una volta al giorno un alleato della stessa fede può dichiarare <b>NO EFFECT</b> contro una Maledizione. Più usi da diverse fonti non si cumulano e richiede una preghiera contro il Malocchio da un organo di Fede adeguato. Per esempio, indire una Preghiera a San Patrizio per proteggere il Peccatore dalla malasorte e urgere la sua testa con l'acqua benedetta.</p>	<p style="text-align: center;"><b>LITURGIA DEI GIUSTI</b></p> <p>Una volta al giorno gli alleati della stessa fede possono dichiarare <b>NO EFFECT</b> contro <b>FEAR</b>. Più usi da diverse fonti non si cumulano e richiede una cerimonia da un organo di Fede adeguato. Per esempio, una cerimonia può essere il Padre semplice che invoca una messa in un luogo consacrato e consegna un'ostia ai personaggi da benedire.</p>

## TORTURA

Che sia eseguita da dei dilettanti campagnoli o da professionisti del dolore nell'Inquisizione, la tortura è il metodo principale per far sputare le informazioni da un individuo. La tortura richiede la costrizione (simulata) della persona da interrogare e l'uso di strumenti (o anche persone che lo tengono fermo) atti per adempiere al gravoso compito. Certo, ci vuole un po' di tempo per gli individui più coriacei...ma prima o poi, tutti cedono. **AVVISO:** Non legare nessuno con le mani dietro la schiena o per il collo, evita nodi stretti o situazioni pericolose o fastidiose. Nessuna scena di tortura può durare più di un'ora. Dopo un'ora spetta al torturatore porre fine all'interrogatorio, in qualsiasi modo. Se il prigioniero desidera interrompere la scena, dovrà rispondere sinceramente a tutte le domande rimanenti del torturatore.

<b>GRADO 1</b>	È possibile torturare un Personaggio. Per ogni 15 minuti di tortura è possibile dichiarare la Chiamata <b>DOMINATE</b> e obbligare il Personaggio a rispondere sinceramente e in maniera inequivocabile a una singola domanda.	
<b>GRADO 2</b>	È possibile chiedere due domande per ogni 15 minuti di tortura.	
<b>GRADO 3</b>	<p style="text-align: center;"><b>SPEZZAOSSA</b></p> <p>Dopo 15 minuti di tortura è possibile dichiarare <b>CRUSH</b> su un arto (compresa la testa, ma causa la morte istantanea) e ottenere i benefici delle due domande da chiedere al bersaglio.</p>	<p style="text-align: center;"><b>COERCIZIONE</b></p> <p>Dopo 15 minuti è possibile al posto delle due domande dichiarare <b>DOMINATE</b> e obbligare il Personaggio a eseguire un ordine impartitogli dal suo torturatore.</p>

## ACQUISIRE NUOVE ABILITÀ

Per avere un senso di progressione delle proprie capacità, i giocatori acquisiranno i Punti Esperienza dopo la partecipazione di un Live del Re Bianco.

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. Questo perché 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.

## PROFESSIONI

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 in un mese di gioco grazie al suo ruolo. Alcune Professioni richiedono la spesa di determinati punti abilità per potervi accedere, altre invece non hanno un pagamento mensile specifico perché dipendente dalla Decima o dagli incarichi concordati con altri i propri datori di lavoro. Le Professioni permettono di non pagare il costo iniziale di un determinato oggetto quando bisognerà determinare l'equipaggiamento del proprio personaggio all'interno dell'ambientazione. Da qui un elenco con una breve descrizione delle Professioni e dei loro scopi all'interno dei live di **Sine Requie Live: Re Bianco**. Maggiori informazioni su queste Professioni si trovano nel manuale di gioco ufficiale "*Sine Requie*" e sul supplemento d'ambientazione "*Sanctum Imperium*".

**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.

Con l'editto Papale *Moderatio Venatorium Mortuorum* tutti i Cacciatori di Morti vengono censiti, registrando il proprio nome se solitari o quello del proprio leader in gruppo (di cui si prenderà la responsabilità dei suoi uomini e pagherà in prima persona i loro errori) presso una curia nell'Arcidiocesi così da farsi rilasciare il Foglio di Via, importante per portare in giro le armi in bella vista e l'utilizzo di mezzi a motore.

**Scudi Papali:** 25 o incarico.

**Equipaggiamento:** Non paga per la sua prima arma da mischia e da fuoco non speciale. Indossano abiti militari, ma se in abiti civili, spesso non rinunciano a mostrare le Medaglie e Mostrine, per non dimenticare che gli son costati fatica e dolore per guadagnarsele in guerra o in altre missioni.

## 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. Le professioni nella tabella sottostante sono dei semplici esempi. 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	Equipaggiamento
Artigiano	140	Artigianato 3 (una qualsiasi).	Non paga il suo primo Kit da Artigiano.
Avvocato	300	Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Legge e Politica), Leggere e Scrivere 2 (Italiano e Inglese).	Non paga il suo primo orologio da polso o taschino.
Contadino	140	Conoscenze Scienze 3 (Agronomia).	Non paga per le due prime armi da mischia agricole.
Farmacista	210	Chimica Farmaceutica 2, Conoscenze Scienze 3 (Medicina), Leggere e Scrivere 1 (Italiano).	Non paga il suo primo Kit di Chimica Farmaceutica.
Medico Generico	160	Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Pronto Soccorso 2.	Non paga il suo primo la sua prima Borsa Medica.
Medico Specializzato (Chirurgo)	200	Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Pronto Soccorso 3 (Chirurgia).	Non paga per la sua prima Borsa Medica.
Medico Specializzato (Psichiatra)	200	Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Pronto Soccorso 3 (Psichiatria).	Non paga per la sua prima Borsa Medica.
Mercante	250	Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Legge e Politica).	Inizia con 10 Cartellini Risorsa casuali.
Professore	150	Una qualsiasi specializzazione di Conoscenze <b>GRADO 3</b> .	Non paga il suo primo 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.

**Scudi Papali:** 130

**Equipaggiamento:** Indossa abiti civili e tiene un cambio in caso di camuffamento.

**Abilità:** Armi da Mischia 2, Armi da Fuoco 2, Leggere e Scrivere 2 (Italiano e Tedesco).

## 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.

**Scudi Papali:** 90

**Equipaggiamento:** Indossa abiti civili, ma necessitano 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.

**Scudi Papali:** 225

**Equipaggiamento:** Non paga per la sua prima arma da fuoco e da mischia non speciale. Indossa una divisa militare italiana blu con stampato o ricamato una croce bianca sul davanti.

**Abilità:** Armi da Fuoco 3 (Artigliere), Armi da Mischia 2, Leggere e Scrivere 1 (Italiano).

## ERETICO

Alcuni sono fermamente convinti che la nobiltà debba riavere il vecchio ruolo e le terre che gli spettano di diritto, altri vedono nella figura di Domenico Goffredo Usteboge il nuovo salvatore della penisola italiana, altri si affidano a sette e organizzazioni con un unico nemico comune: il potere del clero cattolico e della figura del Papa.

Gli Eretici sono oppositori, praticanti di magia occulta o qualsiasi essere sospettato di lavorare per conto del demone.

**Scudi Papali:** Ottengono gli Scudi Papali di una Professione non ecclesiastica. Nel caso del Civile, scegliere un ruolo preciso.

**Equipaggiamento:** Gli stessi della Professione scelta.

**Abilità:** Occultismo 1, Pregio Iniziazione Occulta.

## 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 i Carabinieri. Sono sempre vestiti con pantaloni e giacca nera con camicia bianca, in modo da renderli subito riconoscibili alla popolazione. Posseggono il foglio di via e possono girare armati sia con armi da fuoco che armi da mischia, dipende sempre dalla città/paese in cui risiedono e dalle risorse a disposizione. La loro "caserma" è la domus populi.

**Scudi Papali:** 80 o dipendenti dalla Decima.

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro prima arma da mischia non speciale. Indossano giacca o spolverino e pantaloni neri, camicia bianca e un rosario o simbolo religioso attorno al collo.

**Abilità:** Armi da Fuoco 1, Armi da Mischia 1, Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Legge e Politica). Leggere e Scrivere 1 (Italiano).

## 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 Guglielmo Salvemi, Forgiatore.

**Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.

**Equipaggiamento:** Non pagano per il loro primo Kit da Artigiano e arma da mischia agricola. Indossano un Saio nero stretto in vita da una cintura di pelle o da un cordone bianca.

**Abilità:** Artigiano 3 (se Forgiatore), Conoscenze 3 Scienze (Agronomia se Liberatore), Teologia 1.

### 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 carpando 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.

**Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro prima arma da mischia agricola. Indossa abiti civili o Saio Marrone legato da una cintura di pelle o cordone bianco.

**Abilità:** Teologia 1

### 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.

**Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.

**Equipaggiamento:** Non paga per la sua prima Borsa Medica e vengono forniti dal loro convento a ogni Live dei Comunità i Cartellini Risorsa per realizzare farmaci naturali. Indossa abiti civili o Saio Marrone legato da una cintura di pelle o cordone bianco.

**Abilità:** Chimica Farmaceutica 2, Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Teologia 1.

### 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.

**Scudi Papali:** Iniziali 50, dopodiché solo a incarico

**Equipaggiamento:** Non paga per la sua prima Macchina Fotografica. Indossa abiti civili e porta sempre con sé taccuino e matita.

**Abilità:** Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Giornalismo), Leggere e Scrivere 1 (Italiano).



## MALATIVOSO

Non è bastata la piaga del Giorno del Giudizio né la paura dei Morti né quella di un governo rigido e autoritario. La malavita è sopravvissuta, e non se la passa neppure tanto male. Ladri, rapinatori, contrabbandieri, falsari violenti e assassini sono nascosti nelle loro case sono per le strade coperti dalla paura e dal silenzio delle persone normali che hanno troppo da perderli per denunciarli. Certo, Excubitores, Inquisitori, templari e soprattutto qualche delatore tentano di arginarne il numero e l'azione... ma sfruttare i più deboli e raggiungere il massimo guadagno col minimo sforzo è insito nell'animo umano. Ci saranno sempre malavitosi pronti ad approfittarsi di voi, troppo abili perché vi accorgiate di loro. Al sud è più presente specie nelle isole e in Calabria. Se armati e senza foglio di via rischiano ancora di più.

**Scudi Papali:** Iniziali 100, dopodiché solo ad incarico.

**Equipaggiamento:** Indossano abiti civili comodi o eleganti.

## 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.

**Scudi Papali:** 220, di cui la metà devono essere giustificati per aiutare la Comunità nell'acquisto di Risorse e beni di prima necessità.

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro prima arma da fuoco non speciale. 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 anfibii, elmetti, zaini e pantaloni comodi.

**Abilità:** Armi da Fuoco 1, Armi da Mischia 1, Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Pronto Soccorso 2, Teologia 1.

## 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 sott mettersi 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

**Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.

**Equipaggiamento:** Indossa un saio nero legato da una cintura o da un cordone bianco.

**Abilità:** Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Teologia 3 (Liturgia dei Giusti).

## 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. Sono coscienti del fatto che spesso gli Energumeni, cioè coloro che sembrano posseduti dal demonio, sono solo dei pazzi, ma sono preparati per affrontare anche quelle che loro credono essere manifestazioni dirette di Satana. 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.

**Scudi Papali:** 150

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro prima Pala e Accetta. Indossano un saio nero legato con una cintura o con un cordone bianco e portano con sé la croce di San Benedetto.

**Abilità:** Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Occulto 1 (Ignora Prerequisito di Iniziazione Occulta), Teologia 3 (Corazza di San Patrizio).

## 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.

**Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.

**Equipaggiamento:** Indossano un saio marrone legato con una cintura o con un cordone bianco.

**Abilità:** Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Teologia 2.

## PORTAVOCE DEGLI EXCUBITOR

In ogni gruppo di Excubitores c'è il suo Portavoce, colui che ha la responsabilità e l'autorità sugli altri ed ha l'obbligo di conferire col Padre Semplice per tenerlo informato su ogni più piccola novità. Oltre ad avere uno stipendio un po' più alto, sono i Portavoce che pagano se qualcuno sbaglia e spesso restano nella Domus Populi a sbrigare pratiche e scartoffie burocratiche richieste dalla Santa Romana Chiesa.

**Scudi Papali:** 90 o dipendenti dalla Decima.

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro prima arma da mischia e da fuoco non speciale. Indossano giacca o spolverino e pantaloni neri, camicia bianca e un rosario o simbolo religioso attorno al collo.

**Abilità:** Armi da Fuoco 1, Armi da Mischia 1, Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Conoscenze Letteratura e Arte 3 (Legge e Politica).

## SORES 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 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 leggera 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 Suora rinuncia a tutti i titoli nobiliare o istituzionali precedentemente posseduti. Ogni Suora si fa chiamare “Sorella” e usa il meno possibile il proprio cognome. Per evitare confusioni, ogni Suora 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”*.

**Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenute dalle loro comunità.

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro prima Borsa Medica e Arma da Mischia agricola o da Guerra. Indossano una tabarda nera tenuta in vita da una cintura nera con appeso il rosario. Hanno l'obbligo del velo bianco ma possono tenere sotto la tabarda qualsiasi indumento, purché di colore nero e coprente su tutto il corpo salvo il volto.

**Abilità:** Armi da Fuoco 1 *oppure* Armi da Mischia 2, Forza Fisica 1, Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Pronto Soccorso 2, Teologia 1. Non possono progredire oltre il **GRADO 1** di **TEOLOGIA**.

## 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 procurarsi 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.

**Scudi Papali:** Non percepiscono uno stipendio e sono mantenuti dalle loro comunità.

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro prima Borsa Medica. Indossano una tonaca bianca o grigia, sebbene non è insolito vederle con abiti civili (con gonna lunga fin sotto il ginocchio) mantenendo il velo da suora.

**Abilità:** Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Pronto Soccorso 2 *oppure* Pronto Soccorso 1 e Chimica Farmaceutica e Erboristeria 1 *oppure* Chimica Farmaceutica e Erboristeria 2, Teologia 1. Non possono progredire oltre il **GRADO 1** di **TEOLOGIA**.

## 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 difendere 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 titolo 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.)

**Scudi Papali:** 225 poi a incarico.

**Equipaggiamento:** Non pagano per la loro arma mischia. L'ordine fornisce l'armatura di ferro per poter combattere i Morti, ma va mantenuta a proprio spese. Indossano abiti bianchi con una croce rossa ricamata sul davanti, il loro simbolo raffigura due cavalieri in groppa allo stesso destriero (simbolo della doppia natura monastica-guerriero dell'Ordine).

**Abilità:** Armi da Mischia 2, Forza Fisica 2, Leggere e Scrivere 1 (Italiano), Teologia 1.

## DENARO

Una volta scelta la Professione, va determinato il Denaro iniziale del personaggio.

Il Denaro iniziale equivale al primo stipendio guadagnato dalla Professione, che permette di portare con sé ulteriori oggetti, armi, armature e Kit in gioco.

**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.

Essere un cittadino del Sanctum Imperium significa anche pagare una tassa chiamata la "Decima". Questa Decima equivale al 10% dei possedimenti di un Personaggio (come terre, equipaggiamento o proprietà) in Scudi Papali, e viene stabilita dal Padre Castigatore nel momento che viene a riscuotere il denaro. Questo denaro verrà redistribuito per pagare gli Excubitor e altri servizi per la Comunità.

## EQUIPAGGIAMENTO

Dopo il Giorno del Giudizio gran parte della moneta in circolazione divenne carta straccia. La maggior parte degli oggetti di valore come cibo, armi, munizioni e benzina vengono oggi barattati, specie nelle zone più distanti dagli ultimi centri urbani. 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.

Equipaggiamento	Prezzo In Scudi
<b>Armi da Mischia Agricole</b>	
Accetta	2
Ascia	8
Bastone	1
Chiave a pappagallo	4
Chiave inglese	3
Coltello	1
Falcetto	2
Forcone	4
Mannaia	8
Manganello	2
Martello	1
Martello a due mani	10
Mazza da baseball	5
Padella	2
Pala	3
Piccone	4
Tubo di Ferro	2
<b>Armi da Mischia da Guerra</b>	
Baionetta	5
Ascia Templare	20
Mazza chiodata	12
Maglio Templare	20
Mazzafrusto	18
Fioretto	20
Spada	22
Spadone a due mani	45
<b>Armi a Distanza</b>	
Arco	20
Balestra mono-colpo	23
Balestra a ripetizione	68
<b>Munizioni (max 10 per genere)</b>	
Proiettile (Pistola o Fucili o Mitra.)	4
Frecce/Quadrelli	3

<b>Armature</b>	
Bracciali o Schinieri in cuoio	15
Elmetto	40
Giaccone Pesante di Pelle o Cuoio	30
Pantaloni di Pelle	25
Scudo di legno (solo templari)	40
Scudo di ferro (solo templari)	60
Spallaccio in metallo	20
Spolverino in Pelle	25

<b>Armi da Fuoco (con caricatore carico Max 10 colpi)</b>	
Fucile mono-colpo	150
Fucile semi e automatico	185
Mitragliatore	250
Pistola a tamburo	80
Pistola automatica	100
Pistola mono-colpo	50

<b>Esplosivi</b>	
Bomba a mano	50
Molotov	25
<b>Oggetti</b>	
Borsa Medica	50
Grimaldelli da Scasso	30
Kit da Armaiolo	25
Kit da Chimica Farmaceutica	100
Kit da Fabbro	25
Kit da Falegname	15
Kit da Conciatore	5
Lanterna	5
Lucchetto	3
Macchina Fotografica	120
Occhiali	12
Orologio da Polso	80
Orologio da Taschino	50
Sigarette (20)	2
Specchietto	5
Torcia Elettrica con pila.	15
Zaino	8

## DESCRIZIONE EQUIPAGGIAMENTO

**Nota sulle armi:** Tutte le Armi devono essere pensate per l'uso del GRV e acquistate tramite i negozi dedicati. Al momento della segreteria verranno verificate se idonee per il Live.

Tutte le Armi Agricole, da Guerra, Distanza e da Fuoco infliggono 1 danno e causano la Chiamata **BLEED** sulla persona colpita (non è necessario dichiarare la Chiamata).

**Armi da Mischia Agricole:** Sono facilmente acquisibili nei territori del Sanctum Imperium. I Civili usano attrezzi agricoli per difendersi dalla minaccia dei Morti, o cercano di camuffare il loro utilizzo attribuendone alla loro professione, questo tuttavia non sempre viene accettato. Per esempio, un Macellaio porterà con sé una Mannaia. Se pur ragionevole come attrezzo del suo lavoro, verrà mal visto dagli altri Civili, Inquisitori e dagli organi di vigilanza presenti.

**Armi da Mischia da Guerra:** Sono armi col preciso scopo di infliggere dolore, spesso più maneggevoli delle Armi da Mischia Agricole e più pericolose. Anch'esse serve l'autorizzazione necessaria per andare in giro in bella vista e possono risultare più difficili da nascondere.

**Armi a Distanza:** Sono armi affidabili sia contro gli esseri umani che contro i Morti. Archi e Balestre non devono superare le 30 Libbre di libraggio e le frecce devono essere costruite apposta per il GRV per essere utilizzate e acconsentite nel Live. I Dardi sono tutte le armi da lancio senza anima interna e/o in totale Gommapiuma, così da risultare assolutamente innocue quando vengono lanciate. Il vantaggio di Frecce e Dardi è che possono essere recuperati dopo un combattimento.

**Armi da Fuoco:** Indeboliscono i morti a una distanza sicura, prima di maciullarli una volta a terra. Con il termine Armi da Fuoco si intendono tutte le armi che utilizzano proiettili di gommapiuma scagliati contro i bersagli designati. La serie "Nerf" e "Buzzbee" vendono armi giocattolo che, una volta ridipinte (anche semplicemente di nero), diventano adatte per il GRV. Qualsiasi colpo sparato può essere recuperato solo il bossolo per creare un nuovo proiettile attraverso le abilità di Artigianato, ma in ogni caso va considerato consumato. Armi rinascimentali con scoppietto, armi con proiettili a salve o qualsiasi replica di arma non saranno accettate all'interno dell'evento (nemmeno a scopo dimostrativo).

**Esplosivi:** Per liberare velocemente una zona dai vivi e dai morti.

Le Bombe a Mano causano **ALL CRASH MUTILATE**.

Le Molotov causano **ALL FIRE**.

La Chiamata inizia nel punto dove atterrano questi esplosivi e colpiscono tutti i bersagli nel raggio di 5m. Sono armi estremamente letali e la Bomba a Mano non lascia alcun scampo di sopravvivenza.

**Borsa Medica:** La Borsa Medica è lo strumento perfetto per esercitare la propria abilità di Pronto Soccorso. Il Giocatore provvederà da solo tutto il materiale per simulare le operazioni di sutura delle ferite e tecniche effettive di Pronto Soccorso. Assieme alla Borsa Medica verranno consegnati dei Cartellini "Farmaco" indispensabili per poter esercitare correttamente il mestiere.

**Grimaldelli da Scasso:** Permettono di aprire i Cartellini Lucchetto senza romperli (e quindi senza lasciare traccia del proprio passaggio!).

**Kit da Armaiolo/Fabbro/Falegname/Conciatore:** Tutto ciò che serve per applicare la propria professione! Indispensabile avere della strumentazione varia e adatta all'occasione.

**Kit da Chimica Farmaceutica:** Kit da viaggio per creare farmaci e impacchi da erboristeria. Il Giocatore provvederà da solo tutto il materiale per simulare le operazioni di creazione di farmaci, in più verranno consegnati dei Cartellini Risorsa per poter iniziare a creare i primi Farmaci.

**Armature:** Le Armature (largamente utilizzate dai Templari, ma impiegate anche da Cacciatori di Morti) offrono protezione aggiuntiva in combattimento.

Il vantaggio delle Armature è la possibilità di resistere a un maggior numero di colpi ricevuti, effettivamente aumentando il proprio massimale di Punti Ferita.

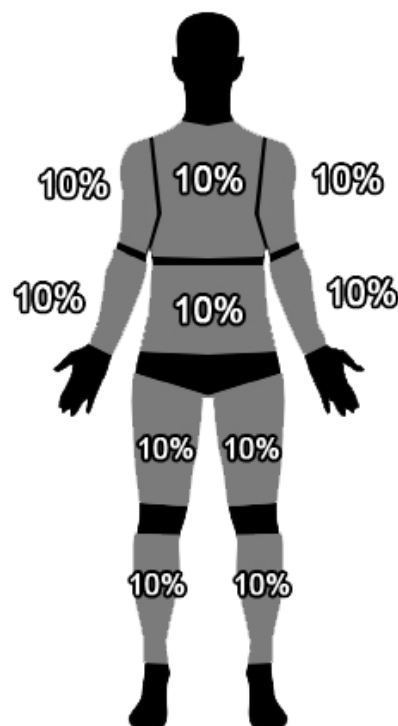
Per calcolare quanti Punti Ferita si guadagnano si usano le percentuali di protezione.

Vi sono 10 Locazioni possibili da proteggere sul proprio corpo:

Pettorale – Addominale – Braccio SX Braccio DX – Avambraccio SX – Avambraccio DX – Coscia DX – Coscia SX – Gamba DX – Gamba SX.

Ogni locazione protetta da un indumento in cuoio, pelle spessa o metallo, garantisce un 10% di protezione. Quando si raggiunge il 60% di protezione, si ottiene un Punto Ferita extra al proprio massimale.

Quando si raggiunge il 100% di protezione, si ottiene due Punti Ferita Extra totali al proprio massimale.



**In caso di armature sovrapposte, si somma un 5% per la stessa locazione protetta.**

Per esempio, indossando sulla zona dei Pettorali sia l'Armatura di Piastre che uno spolverino di pelle, la percentuale verrà calcolata in questa maniera:

*Armatura di Piastre 10% + Spolverino 5% = 15% Protezione.*

In caso di **CRUSH**, va riparata la protezione colpita da questa Chiamata. Finché non viene riparata, la protezione è inutilizzabile e non aumenta il massimale dei Punti Ferita se scende sotto il 100% e 60%.

In ogni caso, il gruppo Re Bianco valuterà l'armatura se idonea per l'ambientazione. Ecco alcune linee guida: la locazione dev'essere coperta per almeno il 75%, niente corpetti o armature di cuoio, elementi fantasy verranno valutati caso per caso se in linea con l'ambientazione di Sine Requeie, niente borchie o bordi aguzzi e/o taglienti.

**Armature Speciali:** Il Corpetto Anti-Proiettile permette di non subire il **BLEED** dai colpi di Arma da Fuoco, mentre l'Armatura Blindata è una spessa armatura completa di metallo in grado di convertire le Chiamate **MUTILATE** in due danni subiti. Entrambe queste armature sono rarissime e difficilmente reperibili.

**Elmetto:** Protegge la testa da una delle seguenti Chiamate: **CRUSH**, **MUTILATE** e **HEADSHOT**. In caso di Chiamate multiple, specificare su cosa viene dichiarato il **NO EFFECT**. Una volta dichiarato il **NO EFFECT**, l'Elmetto è inutilizzabile.

**Protezioni in Cuoio/Pelle spessa:** Sono le più semplici da reperire ed a disposizioni di tutti.

**Protezioni in Metallo:** Solo i Templari possono portare in giro armature complete in ferro grazie al loro ordine che gli fornisce queste protezioni. Quando si raggiunge il 60% con protezioni in metallo, non si subisce il **BLEED** dai colpi di Armi da Mischia.

**Scudi:** Utilizzabili solo dai Templari, gli Scudi rappresentano un'eccellente difesa contro le Armi da Mischia e da Fuoco, assorbendo totalmente il danno inflitto. Nessuna efficacia contro esplosivi.

## 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 Giocatore. Questo discorso invece fra Giocatori è lasciata al loro libero arbitrio e al buon senso 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 potrebbe essere divertente ma poco indicato. Oppure scegliere il Difetto Obeso ed essere magri come uno stecchino. Stesso vale per Pregi e Difetti poco adatti in combinazione, come Parlantina e Balbuziente.

Pregi		(costo in Punti Esperienza)
<b>Affascinante</b>	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
<b>Amato</b>	Qualcuno ti ama e farà di tutto per dimostrartelo.	+2
<b>Bella Calligrafia</b>	La calligrafia del personaggio è incredibilmente ordinata e gradevole, dono assai raro in un popolo di semi-analfabeti.	+1
<b>Bisex</b>	Sei attratto da entrambi i sessi. Va ricordato che la pena per la sodomia è il rogo.	+1
<b>Buona Reputazione</b>	Godi di una certa stima in un determinato ambiente a prescindere dai tuoi meriti (Taverna o Comunità).	+1
<b>Comportamento Educatore</b>	Le persone tenderanno ad avere una buona prima impressione di te, se apprezzano il comportamento educato.	+1
<b>Conoscenze di un ambiente</b>	Conosci la Piccola Italia come le tue tasche. Ottieni delle informazioni riservate durante i Live Avventura.	+2
<b>Conoscenze Importanti</b>	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
<b>Coraggioso</b>	Il personaggio non si fa intimidire facilmente. Una volta al giorno Chiamata <b>NO EFFECT</b> contro <b>PAURA</b> .	+3
<b>Dinocolato</b>	Godi di un'ottima coordinazione fisica e riesci a sfruttare al massimo la flessibilità delle proprie articolazioni. Una volta al giorno puoi dichiarare <b>NO EFFECT</b> contro <b>GRAPPLE</b> .	+3
<b>Empatia</b>	Comprendi istintivamente lo stato d'animo delle persone.	+1
<b>Fortunato al gioco</b>	Sei fortunato nel Gioco d'Azzardo. Hai maggiori possibilità di vincere a carte contro i PNG.	+1
<b>Iniziazione Occulta</b>	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
<b>Orologio Biologico</b>	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
<b>Portato per le Lingue</b>	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
<b>Possedimento iniziale</b>	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



<b>Resilienza</b>	Il tuo fisico e mente sono in grado di resistere in qualunque condizione avversa. Puoi dichiarare un singolo <b>NO EFFECT</b> al giorno senza spendere Punti Sanità durante una tortura.	+3
<b>Ricco</b>	Grazie al duro lavoro od a un'eredità hai messo insieme un bel gruzzolo. Disponi di un capitale di 10.000 Scudi Papali depositati nella Banca del Credito Cristiano, dove a ogni Live Taverna puoi ritirare fino a 500 Scudi alla volta.	+4
<b>Saper Mentire</b>	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.	+3
<b>Simpatico</b>	Grazie al tuo carisma, sei una persona affidabile e divertente.	+1
<b>Sopravvivenza</b>	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
<b>Stimato professionalmente</b>	Sei molto rispettato nel tuo ambiente e questo le persone lo riconoscono facilmente.	+1
<b>Superdotato o Maggiorata</b>	I tuoi caratteri sessuali sono evidenti e provano una forte attrazione, oltre a essere stimato e invidiato dai tuoi simili.	+1

<b>Difetti</b>		<b>(recupero dei Punti Esperienza dai Pregi)</b>
<b>Abitudine ossessiva</b>	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
<b>Allocco</b>	Sei facilmente raggrabile e credi facilmente a tutto.	-2
<b>Albino</b>	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
<b>Antipatico</b>	Nei momenti meno opportuni te ne esci con qualche battuta, critica o freddura veramente imbarazzante.	-1
<b>Astemio</b>	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
<b>Balbuziente</b>	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
<b>Brutta cicatrice</b>	Hai una cicatrice molto grande e evidente che ti deturpa il volto: non solo sei più brutto, ma anche più riconoscibile.	-2
<b>Bugiardo</b>	Non puoi fare a meno di mentire, non ne puoi fare a meno. Il dramma è che nessuno sa quando crederti e, forse, non lo sai neanche tu. Durante una Tortura qualsiasi cosa che dirai non verrà creduta, non importa se è vera o no.	-4
<b>Cachettico</b>	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
<b>Cattiva Reputazione</b>	Sei ben conosciuto, ma per i motivi sbagliati. Qualsiasi cosa tu abbia combinato, dev'essere veramente grave.	-3
<b>Curioso</b>	Potrebbe non sembrare un difetto ma...cos'è quel rantolio in cantina? Sarà meglio che vado a controllare...	-1
<b>Difetti d'udito</b>	Eh? Che hai detto? Porto Mio? Non ho capito e non ti ho sentito! Bio Parco? E cosa sarebbe?	-1
<b>Difetti di vista</b>	Chi è quel tipo laggìù? Sembra in difficoltà. Lei signore che cammina lentamente e geme, potrebbe avvicinarsi? No perché AAAAAAAAAAAAAHHH!!	-1

<b>Distratto</b>	Sei costantemente e bellamente immerso nei tuoi pensieri e non hai una visione chiara di ciò che ti succede attorno. Una volta al giorno puoi subire una Chiamata <b>STUN</b> anche se sei perfettamente conscio della presenza del tuo Aggressore.	-2
<b>Eccentrico</b>	Nel Sanctum Imperium chi non si uniforma al “gregge” non viene ben visto. L’Inquisizione ti tiene d’occhio.	-2
<b>Familiare a carico</b>	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
<b>Fedina penale sporca</b>	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
<b>Fobia</b>	Sei irrazionalmente terrorizzato da qualcosa, come cani di qualsiasi tipo, ragnetti innocui, essere in uno spazio angusto etc. Non puoi accedere al GRADO 3 di Sanità.	-2
<b>Fumatore</b>	Ti porti dietro le sigarette o i sigari ovunque e sei di pessimo umore se non li hai con te.	-1
<b>Giocatore incallito</b>	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
<b>Grasso</b>	Sei lento, impacciato e poco attraente verso l’altro sesso. Quando corri sei visibilmente più lento degli altri.	-2
<b>Idealista</b>	Combatti sempre e comunque per i tuoi ideali. Queste ti rende un pochino rigido nelle posizioni e nel valutare gli altri.	-1
<b>Impotente/Frigida</b>	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
<b>Impulsivo</b>	Tendi ad agire senza pensare alle possibili conseguenze. Ti getti in qualsiasi scontro rischiando la tua vita.	-2
<b>Innamorato</b>	Affronterai qualunque pericolo pur di difendere e proteggere la persona amata.	-2
<b>Invidioso</b>	Avrai sempre di chi essere invidioso, non essendo mai contento della propria situazione.	-1
<b>Libidinoso</b>	Hai un costante bisogno di attività sessuale, se privato per lungo tempo potresti addirittura arrivare a commettere follie.	-1
<b>Mutilazione</b>	Hai un arto mutilato. L’arto è considerato inutilizzabile e inoperabile.	-4
<b>Narcisista</b>	Sei ossessionato dalla tua forma fisica. Quando senti una Chiamata di <b>CRUSH</b> o <b>MUTILATE</b> fuggi via a gambe levate!	-3
<b>Nemico mortale</b>	Hai un nemico che vorrebbe fartela pagare per qualcosa...e potrebbe ucciderti senza esitazione.	-3
<b>Obeso</b>	Sei incredibilmente grasso, mangi come un elefante bulimico! Non puoi correre in nessuna circostanza, al massimo camminare velocemente.	-4
<b>Omosessuale</b>	Di per sé non è un Difetto, ma la sodomia nel Sanctum Imperium è punita con l’evirazione.	-3
<b>Puzzolente</b>	Le secrezioni del tuo corpo sono particolarmente acri, hanno un odore sgradevole e inconfondibile.	-1
<b>Ricercato</b>	Hai commesso un grave crimine e sei ricercato nel Sanctum Imperium. Prega di non essere trovato!	-4
<b>Segreto minore</b>	Hai detto o fatto qualcosa che potrebbe metterti in cattiva luce agli occhi dei propri parenti, amici, compagni o dell’intera Comunità. Qualora il segreto venisse svelato, il Difetto verrà sostituito da Cattiva Reputazione (senza incremento dei Punti Esperienza).	-1

<b>Segreto minaccioso</b>	Mantieni un segreto che, se svelato, potrebbe mettere te stesso o qualcuno a cui tieni in dei guai molto grossi.	-2
<b>Segreto mortale</b>	Mantieni un segreto che, se svelato, potrebbe avere conseguenze gravissime (persino la morte) per te stesso o per qualcuno a cui tieni molto.	-4
<b>Sonno pesante</b>	Nemmeno un colpo di mortaio ti sveglierebbe. Qualcuno ricorderà senz'altro di ciò...	-1
<b>Superstizioso</b>	Non passerai mai sotto una scala, ti spaventano i gatti neri e qualsiasi cosa che possa portare iella.	-1
<b>Tatuaggio</b>	Grande e brutto, piccolo e curato è comunque un marchio che, come o più di una cicatrice, ti rende riconoscibile.	-2
<b>Travestito</b>	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
<b>Troppo sincero</b>	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
<b>Turbe mentali</b>	Hai qualche problema mentale (come un leggero ritardo o essere effetto da una psicosi) purtroppo inguaribile.	-4
<b>Zoppia</b>	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

## 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 Ferita e Punti Sanità arrotondando per difetto. Formula =  $(PF + PS) : 2$

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

I Punti Azione possono essere spesi nelle seguenti attività:

<b><i>Acquisti/Vendite</i></b>	Per acquistare o vendere proiettili, armi, protezioni o risorse.
<b><i>Addestramento</i></b>	Spendendo un'Azione e i Punti Esperienza necessari si può apprendere una nuova abilità.
<b><i>Altro</i></b>	Qualsiasi altra cosa non presente in questa lista.
<b><i>Investigare</i></b>	Recuperare informazioni in base ai propri contatti e risorse a disposizione.
<b><i>Lavoro/Incarico</i></b>	Molte professioni non sono sostenute dalla comunità o hanno uno stipendio mensile. Il Lavoro / Incarico permette di racimolare un po' di denaro utile per il proprio sostentamento.
<b><i>Parlare con un PNG Conosciuto</i></b>	Incontrare e parlare con un PNG noto all'interno dell'Ambientazione.
<b><i>Viaggio/Missiva</i></b>	Spostarsi da una città all'altra oppure inviare una lettera/missiva/telegramma.

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.

**Decima SI o NO:** Se il personaggio paga regolarmente la Decima, importante per sostenere la Comunità, verrà comunicato in seguito quanto è stato l'ammontare tolto dagli Scudi Posseduti.

**Denuncia SI o NO:** La Denuncia 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 Denuncia è anonima (se desiderata) e non obbligatoria, sebbene chi non commette Denuncia è mal visto dagli organi della chiesa. In caso di Sì, specificare il nome del personaggio da Denunciare 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 PER 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:** Se due o più Personaggi uniscono le proprie Azioni Infralive devono inviare un form UNICO con il nome del proprio Gruppo. Tutti i partecipanti vengono considerati di aver consumato un punto azione e di star effettuando tutti assieme lo stesso tipo di Azione.

Questo è un esempio di Infralive:

**Nome Giocatore:** Francesco Foglietta

**E-Mail:** XXXXXXXX@hotmail.com

**Nome Personaggio:** Sebastiano Sacchetti

**Pregi/Difetti:** Conoscenze Importanti, Stimato Professionalmente, Abitudine Ossessiva, Grasso.

**Messa:** SI

**Decima:** SI

**Denuncia:** SI, sono tornato a casa durante il coprifuoco per questioni di lavoro ma non ho da Denunciare 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.

## V. Combattimento

Una volta concluso la creazione della scheda e approvata dal gruppo Re Bianco, bisogna far muovere il proprio personaggio a suo agio nell'ambiente di gioco. Ecco alcune indicazioni importanti:

– **NESSUN TIRO, SOLO SIMULAZIONE:** In un Gioco di Ruolo dal Vivo non esistono tiri o lanci di dado. Ad eccezione fatta per le meccaniche di combattimento e le competenze necessariamente regolamentate in seguito. Generalmente vale la regola per la quale un Personaggio riesce in una determinata azione solo qualora il Giocatore che lo interpreta sia in grado di eseguirla. Un esempio un Cacciatore di Morti sta tenendo in ostaggio il Padre Semplice. Cerchi di scivolargli alle spalle per puntargli la pistola alla nuca? Benissimo. Lo puoi fare ma, preparati ad assaggiare il piombo nel caso il giocatore che interpreta il suddetto Cacciatore dovesse accorgerti di te!

– **SEMPRE IN GIOCO:** Durante gli eventi Live, lo Staff del Re Bianco sarà sempre presente in mezzo ai Giocatori. Potrebbero essere impegnati nell'interpretare un PNG, oppure potrebbero rimanere in disparte per osservare e arbitrare lo svolgersi degli eventi, senza interagire con i Personaggi (per non rovinare l'atmosfera di gioco) ma richiamando l'attenzione del Giocatore qualora fosse necessario. Potete interpellare in qualunque momento un membro dello Staff del Re Bianco per dubbi su regole e meccaniche, a bassa voce e a disparte per non rovinare l'atmosfera di gioco agli altri partecipanti.

– **SIATE ONESTI E DIVERTITEVI:** Il Sistema di Combattimento in un Gioco di Ruolo dal Vivo è basato sull'onestà e fiducia reciproca tra Giocatori. Il Gruppo Re Bianco vigilerà sulla legittimità delle regole in gioco in modo da non rovinare l'esperienza dei partecipanti e permettere a tutti di divertirsi in un clima sereno.

## DANNI IN COMBATTIMENTO

Per infliggere danno in combattimento si deve colpire il proprio avversario. Per essere regolamentare un colpo deve essere portato con intenzione, con un appropriato caricamento rapportato al peso dell'arma. In caso di arma molto leggera, è valido un solo danno inflitto al secondo. È opportuno anche simulare e interpretare il colpo ricevuto in base all'armatura posseduta e l'intensità dell'impatto dell'arma.

---

## È SEVERAMENTE VIETATO COLPIRE L'AVVERSAIO SULLA TESTA, SUI GENITALI E SUL SENO FEMMINILE.

---

Ogni personaggio di partenza possiede 3 Punti Ferita e 1 Punto Sanità.

## SPECIFICHE DI SICUREZZA SUL COMBATTIMENTO

In situazioni concitate è vietato mettersi in pericolo lasciandosi cadere a terra, senza badare alla propria incolumità e costituendo un pericolo per sé e per gli altri, sia che venga fatto per simulare la propria morte In Game, per interpretare in maniera scorretta una chiamata o per qualsiasi altra ragione. Durante lo scontro i Cartomanti in Nero devono badare ad altri fattori piuttosto che a chi vuole mettersi in pericolo a tutti i costi.

Qualsiasi altro tipo di equipaggiamento personale come pozioni, ferri da guaritore, attrezzi da artigiano o altro tipo di utensileria potenzialmente pericolosa, è parimenti sotto la responsabilità del giocatore e trattato alla stregua delle armi in termini di responsabilità. Utilizzare in modo sbagliato o trasportare oggetti pericolosi in situazioni concitate è motivo di nota arbitrale; dissuadiamo ogni giocatore dal portare in battaglia oggetti fragili o taglienti.

## COMPORAMENTI IN SITUAZIONE DI REALE PERICOLO

Nell'eventualità che ci sia una situazione di reale pericolo (un malore, un incendio, ecc.) si seguono le dinamiche dettate dal buon senso. La sicurezza dei partecipanti all'evento è la priorità assoluta del gruppo Re Bianco, pertanto è necessario avvertire del pericolo oltre chi è nelle immediate vicinanze, anche e soprattutto un Master in Nero, e seguire le istruzioni che verranno date all'occorrenza. Chiamare immediatamente un organizzatore una volta accertato il pericolo è la prima e più importante regola da seguire in caso di emergenza. Tutto il gruppo Re Bianco si avvarrà della repentina segnalazione per riportare alla normalità la situazione, pertanto è gradita l'esattezza delle informazioni fornite. Al contrario segnalazioni imprecise, o peggio false e frettolose, impediscono la veloce risoluzione dell'emergenza.

## LOTTA

Quando due personaggi ingaggiano un combattimento corpo a corpo attraverso la chiamata **GRAPPLE**, inizia una lotta. L'Aggressore, ovvero colui che dichiara la Chiamata, deve trovarsi a un passo di distanza dal Difensore. Una volta lì, dovrà dichiarare **GRAPPLE** e aggiunge il valore in Gradi di **FORZA FISICA**, es. **GRAPPLE 2**. Il Difensore non dovrà allontanarsi o ignorare la chiamata, ma dovrà rispondere prontamente con il proprio valore in gradi di **FORZA FISICA** anche se è zero (es. **FORZA 1**). In caso di parità o superiore, vince il Difensore e può continuare ad agire. In caso di sconfitta, il Difensore viene preso in Lotta dal suo Aggressore e non può allontanarsi da esso. Il come si svolgerà la Lotta spetterà alla cooperazione dei partecipanti, purché la costrizione fisica non provochi reale dolore fisico fra entrambi. Durante il **GRAPPLE** le Chiamate **PUSH** e **STRIKEDOWN** non saranno disponibili da parte del Difensore (nemmeno simultaneamente o in risposta alla chiamata **GRAPPLE**) tuttavia quest'ultimo può liberarsi colpendo il suo aggressore con armi da mischia o da fuoco (facendo sempre particolare attenzione dove colpire). Se invece una terza persona esegue le Chiamate **PUSH** o **STRIKEDOWN** sull'Aggressore, può liberare la presa sul Difensore. Il **GRAPPLE** può durare al massimo fino ad un'ora, dopodiché il Difensore potrà liberarsi automaticamente dalla presa quando preferisce.

## PERQUISIZIONE

La Perquisizione serve per controllare gli oggetti in gioco o cartellinati fra i possedimenti di un Personaggio. L'atto di Perquisire si può eseguire con una delle seguenti condizioni:

- Il Difensore deve essere svenuto.
- Il Difensore deve essere consenziente alla perquisizione.
- Il Difensore deve essere morto.
- Il Difensore non è in grado attivamente di ribellarsi. Per esempio, un numero N di persone lo tengono fermo con la chiamata **GRAPPLE** oppure è nella condizione **DISTANZA DALLA MORTE**.

La Perquisizione richiede gesti mimati (e nel rispetto e decoro della persona perquisita) per 30 secondi, dopodiché il Difensore consegna tutti i suoi Scudi Papali e gli oggetti cartellinati. La Carta d'Identità va consegnata solo il Cartellino cedibile. Il Difensore manterrà la sua originale che sarà considerata ora completamente Fuorigioco e non in sua possessione, almeno finché non recupererà il Cartellino cedibile.

## CHIAMATE MULTIPLE

Se subisci una Chiamata composta da più codifiche (esempio **CRUSH MUTILATE**), devi giocare entrambe rispettando al meglio le regole fornite, secondo le reali possibilità fisiche che una chiamata comporta. Ci sono diverse combinazioni che possono verificarsi in situazioni straordinarie e sono tutte giocabili seguendo il buonsenso.

## VI. 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.

E infine, 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:

- Invocare la Benedizione della croce di San Benedetto
- Una preghiera a S. Michele Arcangelo.
- Recita dell'esorcismo presente sulla medaglia di S. Benedetto.
- Un Salmo che canti della potenza di Dio contro il Maligno ed a difesa dell'uomo.
- Infine diverse 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. Dopotutto, potrebbe essere necessario usare le manovre forti con l'aiuto dei Conversi per scacciare fisicamente il male da un individuo.

## 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 phantàsmà sàtanae, eradicare et effugare ab is numismàtibùs. 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 numismàtibùs tua benedictiònem + infùndas, ut omnes, qui ea gestàverint ac bonis opéribùs inténti fùerint, sanitàtem mentis et còrporis, et gràtiam sanctificatiònem, atque indulgéntias nobis concéssas còsequi merentur, omnésque diàboli insidias et fraudes, per auxilium misericòrdiae tuae, stùdeant devitàare et in cospéctu tuo sancti et immaculàti vèaleant 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.



## VII. RITUALI OCCULTI

L'Abilità **OCCULTISMO GRADO 2** permette di compiere i Rituali. 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 Cartellini Occulto possono presentare le istruzioni di come svolgere il Rituale e quali criteri seguire. I Rituali sono un momento di spettacolo e macabra bellezza. Le forze che operano al di là della comprensione terrena se ne fregerebbero 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 alla richiesta da effettuare. Più la richiesta è "grande" maggiore sarà lo spettacolo da presenziare di fronte a un Master in Nero che ne valuterà soggettivamente la qualità. Esistono molteplici modi per sfruttare la situazione, ma ci sono alcune cose da prendere in considerazione prima di officiarne uno:

- **Luogo:** Templi sconsecrati, Circoli Rituali, luoghi infestati dalle presenze etc. Il luogo dove si svolge il rituale dev'essere canalizzato da una forte energia proveniente dall'ignoto, dalle forze del male oppure genocidi di massa sono avvenuti in quel luogo.
- **Officianti:** La persona che guida la Cerimonia. Esso dovrà procurarsi tutto il materiale necessario affinché il Rituale risulti perfetto (beh, almeno alla luce dei Cartomanti in nero.) Questo significa far partecipare altri associati, procurarsi vittime sacrificali, oggetti rituali per compiere la volontà delle forze oscure etc.
- **Focus:** L'oggetto o la persona dove si canalizza il rituale. Un oggetto o la persona potrebbe beneficiare di una Chiamata particolare, o essere maledetta quando si verificano determinate situazioni o eventi.
- **Formula:** La formula dei Rituali è importante per creare la giusta enfasi e comunicare con qualsiasi spirito o demone in ascolto (ma in particolar modo, i Cartomanti in Nero) di valutare l'efficacia della cerimonia. Esso richiede quattro elementi:
  - *Testo:* Come è composto, se usa metriche, quanto è complesso o ben scritto.
  - *Recitazione:* la performance generale di chi legge il testo.
  - *Scenicità:* Effetti speciali o ciò che aumenta l'atmosfera del rituale (effetti speciali, strumenti musicali, oggetti macabri etc.)
  - *Armonia:* Il quadro generale (il risultato ne risente moltissimo in caso di errori o imprevisti).

Una volta tutto pronto, concordare la presenza di un Master in Nero in modo che possa assistere e valutare la qualità del Rituale.

Le richieste possibili per un rituale sono in grado di offrire effetti codificati in modo unico su una persona o su un oggetto, come ad esempio infondere potere su un individuo attraverso l'immunità a una singola Chiamata, ottenere risposte divinatorie 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 e replicabile con il Regolamento.

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...beh...di sicuro qualcuno se ne accorgerà.

## VIII. 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. I 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

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 né tenerlo in fermo.
- 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 primo 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 e pronto per essere utilizzato.

### 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 legheranno 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 con metodo e occhio critico. 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 E ERBORISTERIA

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 LAVORO CHIMICO

---

#### 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, Braciore, 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.

---

### ANTITOSSINA GENERICA DI TIPO I

**Componenti:** Cardo, Ortica, Carbone

**Base:** Acqua

**Procedimento:** Preparato, 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 I**.

---

### 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 nausea e **WEAKNESS** per un'ora.

---

### SONNIFERO

**Componenti:** Papavero, Cardo, Paris Quadrifolia

**Base:** Olio

**Procedimento:** Preparato.

**Applicazione:** 10 Min. di creazione simulata.

**Prodotto finale:** Infuso di Papavero. L'ingestione ha un effetto soporifero sull'individuo e si addormenta nel giro di un minuto. Rumori forti o se scosso lo risveglia immediatamente.

---

### 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** ed è valido come **VELENO DI TIPO II**.

---

### 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:** Al Vapore, In Polvere, Distillato.

**Applicazione:** 10 Min. di creazione simulata.

**Prodotto finale:** Veleno di Belladonna, l'ingestione causa nausea, uno stato confusionale e **WEAKNESS** per tre 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.

---

## 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.

---

### VELENO NATURALE DI TIPO III

**Componenti:** Camomilla, 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 di **WEAKNESS** ma dimostrerà uno stato di pace interiore e incapacità di percepire il pericolo. Non sarà in grado di intendere e volere, perlopiù farà discorsi senza senso, ma non manifesterà nessun atteggiamento aggressivo neanche sotto minaccia.

---

### ANTITOSSINA GENERICA DI TIPO III

**Componenti:** Due Calendule, Due Tarassachi.

**Base:** Acqua

**Procedimento:** In Polvere, Immerso, Al Vapore, Distillato.

**Applicazione:** 20 Min. di creazione simulata.

**Prodotto finale:** Distillato contro Veleni Generici, somministrazione tramite Siringa. Debella gli effetti di un **VELENO TIPO III** e protegge dalle chiamate **POISON** per 6 ore.

---

### 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 se pasticche o somministrazione tramite Siringa, per 3 ore l'individuo è immune dagli effetti di **BLEED** (ma continua a subire danni se colpito normalmente dalle armi).

---

### 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 Ferita per un'ora. Più usi non si cumulano ma non causano effetti collaterali.

---

## 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:** Eufrazia 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 intensifica i deliri e le allucinazioni.

---

### 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. Usato su un'arma da mischia, permette la Chiamata **POISON** sul primo colpo andato a segno. Su un'arma a distanza o da fuoco, permette la Chiamata **POISON** sul proiettile/freccia imbevuto.

---

### SIERO DELLA VERITÀ

**Componenti:** Tradescantia sillamontana, Eufrazia 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**.

---



## IX. Ambientazione

“**Re Bianco**” è ambientato in un 1957 alternativo, nel quale durante il D-Day nel 6 giugno 1944, i morti tornarono in vita. Questa data viene ricordata come *"Il Giorno del Giudizio"*.

Statunitensi e inglesi interruppero lo sbarco in Normandia e si ritirarono oltre la Manica dopo che le truppe arrivate sulla spiaggia oltre alla resistenza tedesca trovarono quella dei non morti. 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 anche con il nome di Terre Perdute. Lì sparuti gruppi di donne e uomini arditi o sull'orlo della follia vivono alla giornata, in un territorio dove anche solo trovare dell'acqua o dei viveri può costare la vita, dove il suolo è graffiato dagli striscianti passi di orde di non Morti e di altre mostruose 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'esistenza 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 medioevale: 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.

#### BOLLE EMESSE DA PAPA PIO XIII

##### **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 teoria 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 loro al collo non è da considerarsi suicidio, purché venga utilizzata solo in situazioni estreme, e solo dai francescani.

### **Moderatio 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 armato 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 loro Badessa sia presente durante il processo in qualità di giudice assieme all'Inquisitore.

## **DECALUGUS FIDEI (LEGGI DEL SANCTUM)**

1. Obbedienza piena ed assoluta alla fede Cristiana Cattolica Romana.
2. Rispetto ed obbedienza ai dettami morali, politici e di condotta promulgati dalla Santa Sede e dai suoi preposti.
3. 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.
4. Obbedienza assoluta e rigorosa ai comandamenti dell'Antico e Nuovo Testamento.
5. Divieto assoluto di proteggere o avere qualsivoglia tipo di rapporto con i Morti.
6. Divieto assoluto di Dubitare dei Dogmi di fede, in particolare dell'infallibilità del Papa e dell'infalibilità della Santa Inquisizione.
7. Obbligo assoluto del pagamento della Decima.
8. Divieto di praticare qualsivoglia tipo di ritualistica o superstizione.
9. 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).
10. Obbligo di denunciare alla Santa Inquisizione chiunque trasgredisca uno dei suddetti precetti.

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 Franciscano, 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 numero 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. Così 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 tra i 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.

Marsiglia appoggia apertamente la Resistenza parigina, fornendo mensilmente un emissario della Brigata Montesquieu di stanza a Parigi Est merci quali pesce, formaggi e capi di lana. Il grande progetto dei frati Benedettini, quello di ripristinare la vecchia linea ferroviaria fino al confine italo-francese, è stato rallentato da incursioni di giovani invasati del IV Reich, ma procede senza ulteriori intoppi grazie all'impiego dei Missionari su tutta la linea e presto permetterà di collegare le città della Costa Azzurra alla penisola italiana in maniera sicura e veloce. Un evento curioso avvenuto soli pochi mesi fa, nel novembre del '56, è stato l'arrivo in città di due stranieri provenienti da Ovest. I due, un uomo e una donna, dissero di chiamarsi Coleman e Ruth, e di venire dall'America. L'uomo era ferito ed entrambi vennero alloggiati in una casa libera di Marsiglia e interrogati per giorni dai Templari e dai Padri Semplici. Due settimane dopo l'arrivo degli stranieri venne ordinato il loro trasporto a Roma, per incontrare il Cardinale Santarosa. Ma nella notte Coleman perì, uccidendo Ruth e cancellando nel sangue il loro segreto.

### **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".

Ogni arma a motore ha un proprio 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 di Branciforti; l'arma della Badessa sua seconda, al contrario ampiamente impiegata, si chiama "Maria Maddalena".

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 ritengono 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 indossano

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".

## 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 Iustitiae".

**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".

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".

**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 Crotona 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 ai 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 esplose 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.