

SINE REQUIE – personaggi

Creazione del personaggio

Ciascun personaggio sarà caratterizzato da alcune abilità, che serviranno per lo più a stabilire se possiede o no certe capacità regolamentate dal gioco.

Ciascun personaggio appartiene ad una classe, ossia un archetipo di personaggio. La classe determina sia le abilità del personaggio che il suo background.

I personaggi saranno divisi tra personaggi del Sanctum Imperium e personaggi delle Terre Perdute

Le classi di templare, cacciatore di morti e professionista sono riservate ai personaggi del Sanctum Imperium, mentre il Sopravvissuto è riservato ai giocatori delle Terre Perdute.

A parte queste abilità ciascun giocatore è incentivato a caratterizzare in maniera unica il proprio personaggio.

A tal fine invitiamo i giocatori a rispondere per conto proprio a queste domande:

- Come hai vissuto il giorno del giudizio?
- Come è cambiata la tua vita?
- Hai un famiglia?
- Come riesci a vivere?
- In cosa credi?
- Cosa ti rende unico?

Personaggi sotto copertura

Alcuni personaggi sono in realtà dei doppiogiochisti, vivono fingendo di essere qualcun altro perché non possono rivelare chi sono. Per poter giocare questi personaggi bisogna fare richiesta allo staff master.

I personaggi sotto copertura possono essere:

- Spie del Quarto Reich
- Frati inquisitori
- Occultisti

Tutti i personaggi sotto copertura sceglieranno una classe come un normale personaggio. Riceveranno inoltre alcune informazioni legate alla propria specifica fazione nonché una specifica missione da compiere. Il numero di personaggi sotto copertura sarà limitato pertanto alcune richieste potranno essere respinte.

Gli occultisti inoltre ricevono inoltre una abilità extra gratis:

- **Magia rituale:** il personaggio è capace di compiere rituali magici. A inizio partita riceverà un rituale concordato, inoltre potrà officiare ogni rituale che trova in gioco. Per poter prendere questa abilità deve avere l'abilità "conoscenza"

Equipaggiamento iniziale

Bende, medikit e proiettili saranno limitati e distribuiti in relazione al numero finale dei partecipanti.

Le armi da mischia, ottenibili dall'omonima abilità, possono essere a una o due mani, ma non possono essere spade, che sono privilegio esclusivo dei templari.

Le armi da fuoco, ottenibili dall'omonima abilità, possono essere pistole o fucili, ma non possono essere automatiche. Le armi automatiche possono essere ottenute solo tramite l'abilità "Raccattasoldi" che permette di comprare equipaggiamento raro

Templare

I templari sono i monaci guerrieri posti a difesa del Papa e del Sanctum Imperium dalla minaccia dei Morti. Vivono in roccaforti-monasteri dette Rocche, comandate da un Maestro.

Gli altri gradini della gerarchia sono il Templare Adepto, ossia i cavalieri che compongono il nerbo delle schiere, e i Templari Erranti, ossia i novizi appena entrati in servizio.

I Templari Adepti e i Maestri hanno l'onore di portare in battaglia il temuto *expiator*, ossia una grossa spada motosega letale per i Morti.

Ogni templare è armato di spada a una o due mani. Il templare non potrà mai usare un'arma da fuoco per via dei suoi voti. Il templare conosce la lingua italiana e quella latina.

Inoltre il giocatore deve scegliere una delle seguenti abilità:

- **Scudo:** il personaggio comincia il gioco con uno scudo, capace di parare i colpi in mischia ed i proiettili fintanto che viene abbracciato.
- **Armatura:** il personaggio deve indossare un'armatura di metallo di piastre o anelli. Tutti i colpi che colpiscono l'armatura sono annullati se stati sferrati con armi a una mano o dalle manate degli zombie. I colpi inferti da proiettili, armi a due mani, *expiator* e artigli invece oltrepassano l'armatura.
- **Expiator:** Il templare è capace usare l'*expiator* per un numero limitato di volte. Alla fine di ogni combattimento in cui si è usato l'*expiator* bisogna rimuovere un bollino carica dall'arma. Se non ci sono più bollini l'arma non può più essere usata.
- **Duro a morire:** la durata del tempo di *emorragia* è raddoppiata.

Cacciatore di morti

I cacciatori di morti sono tra i pochi a possedere un foglio di via che permette loro di portare armi. Questi mercenari possono essere ex militari, ex partigiani, ma anche giovani ragazzi che hanno deciso di vivere una vita più libera rispetto al resto della popolazione.

I cacciatori di morti sono organizzati in compagnie che per decreto papale non possono contare più di dieci individui. Ciascuna compagnia si sposta per il Sanctum Imperium alla ricerca di ingaggi con cui poter mettere le mani su nuovo equipaggiamento.

I cacciatori di morti conoscono solo la lingua italiana.

Ogni cacciatori di morti sceglie due delle seguenti abilità

- **Arma da mischia:** il personaggio è capace di usare le armi da mischia e comincia il gioco con un'arma da mischia.
- **Arma da fuoco:** il personaggio è capace di usare le armi da fuoco e comincia il gioco con un'arma da fuoco a scelta.
- **Pronto soccorso:** il personaggio tramite l'applicazione di bende può fermare l'emorragia di un personaggio ferito gravemente
- **Raccattasoldi:** il personaggio inizia l'evento con una notevole quantità di proiettili con cui comprare oggetti rari, tra cui le rarissime armi automatiche.

Professionista

Con professionista intendiamo tutti quegli individui che specializzati in campi non strettamente militari. Possono essere scienziati, ingegneri, giornalisti laici e non, frati, medici, suore, studiosi. Pertanto i giocatori che decidono di interpretare questa classe dovrà anche decidere quale è la professione del personaggio.

Solitamente i professionisti non si avventurano fuori dalla città in cui vivono, non avendo le abilità necessarie per poter respingere i Morti. Tuttavia a volte si possono unire a spedizioni militari o di cacciatori di morti per contribuire con le proprie conoscenze. Quello avviene tipicamente per i medici.

Ogni professionista sceglie due tra le seguenti abilità:

- **Pronto soccorso:** il personaggio tramite l'applicazione di bende può fermare l'*emorragia* di un personaggio ferito gravemente. Le bende sono monouso.
- **Medicina:** il personaggio tramite l'uso di un kit medico può curare completamente un personaggio ferito. Il kit medico è monouso
- **Torturare:** il personaggio dopo una tortura simulata di 5 minuti può porre una domanda al torturato usando la chiamata "veritas" e questi dovrà rispondere in modo sincero. Se il torturatore ed il torturato non parlano la stessa lingua dovranno trovare un modo per comprendersi.
- **Conoscenza:** il personaggio è capace di leggere e comprendere i testi in latino di argomento sacro o occulto.
- **Informazioni riservate:** Il personaggio sarà al corrente di una informazione specifica riguardo la missione appartenente ad un altro gruppo oppure legata alla zona di gioco.
- **Forza di volontà:** il personaggio è immune alla chiamata "veritas" e pertanto dovrà interpretare tale immunità

Sopravvissuto

Chiunque abbia la sfortuna di vivere nelle Terre Perdute è un sopravvissuto, pertanto le persone più disparate fanno parte di questa classe. Possono essere tanto ex militari quanto civili, costretti a cooperare per sopravvivere, lottando ogni modo contro i Morti, le malattie, la fame, la sete.

Ogni sopravvissuto sceglie due delle seguenti abilità

- **Arma da mischia:** il personaggio è capace di usare le armi da mischia e comincia il gioco con un'arma da mischia a scelta.
- **Arma da fuoco:** il personaggio è capace di usare le armi da fuoco e comincia il gioco con un'arma da fuoco a scelta.
- **Pronto soccorso:** il personaggio tramite l'applicazione di bende può fermare l'*emorragia* di un personaggio ferito gravemente. Le bende sono monouso.
- **Medicina:** il personaggio tramite l'uso di un kit medico può curare completamente un personaggio ferito. Il kit medico è monouso
- **Torturare:** il personaggio dopo una tortura simulata di 5 minuti può porre una domanda al torturato usando la chiamata "veritas" e questi dovrà rispondere in modo sincero. Se il torturatore ed il torturato non parlano la stessa lingua dovranno trovare un modo per comprendersi.
- **Conoscenza:** il personaggio è capace di leggere e comprendere i testi in latino di argomento sacro o occulto.
- **Informazioni riservate:** Il personaggio sarà al corrente di una informazione specifica riguardo la missione appartenente ad un altro gruppo oppure legata alla zona di gioco.
- **Forza di volontà:** il personaggio è immune alla chiamata "veritas" e pertanto dovrà interpretare tale immunità.
- **Duro a morire:** la durata del tempo di emorragia è raddoppiata.
- **Raccattasoldi:** il personaggio inizia l'evento con una notevole quantità di proiettili con cui comprare oggetti rari, tra cui le rarissime armi automatiche.

