



OMEN

OMEN - SCENARI D'ESEMPIO

Il Rosso e il Nero

DANIEL COMERCI & ALBERTO TRONCHI

- 2017 -





Il testo che state per leggere è uno scenario per il gioco di ruolo **Omen**. Nelle pagine seguenti troverete personaggi, situazioni e spunti iniziali per creare la vostra partita, gestire l'Ombra e gli elementi principali dell'ambientazione. Questo scenario, nello specifico, è liberamente ispirato al gioco **Il Rosso e il Nero** di Iacopo Frigerio, potete trovare maggiori informazioni su questa e altre produzioni dello stesso autore su:
www.coyote-press.it

Questo gioco è frutto di fantasia. Ogni riferimento a fatti e persone reali è del tutto casuale. L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore. È vietata, se non espressamente autorizzata, la riproduzione in ogni modo e forma, comprese fotocopie, scansione e memorizzazione elettronica, fatta eccezione per le schede del personaggio, le schede di gioco e gli scenari liberamente scaricabili. Ogni violazione sarà perseguibile nei modi e nei termini stabiliti dalla legge.

Per informazioni contattateci su www.blackbox-games.com

Il Rosso e il Nero

Anno del Signore 1697. Un piccolo e isolato villaggio mitteleuropeo è tormentato dalla piaga della licantropia. Incapaci di risolvere il problema e sopraffatti dalla paura, i villici implorano l'aiuto e la protezione dell'Inquisizione. Ma ben presto le accuse, le torture e il primo rogo (di cui è vittima il capo del villaggio), rendono evidente a tutti che si ha a che fare con una bestia forse peggiore del lupo mannaro che infesta le notti e la foresta. Questa è la storia delle persone che popolano il villaggio, e del tentativo di difendere le loro vite innocenti dalle accuse dell'inquisitore vestito di rosso e dalle zanne del lupo mannaro dal pelo nero.

Ambientazione

Lo scenario è ambientato in uno sperduto paesino del Gévaudan ai margini di una grande foresta: troppo lontano da tutto per fuggire, troppo sperduto per sperare in una vita diversa.

IL GIORNO

- Un piccolo paese di provincia, dove chi ci è nato ci muore senza mai vedere altro del mondo.
- Una vita di agricoltura e caccia, lavorando il legno e ciò che la foresta può offrire.
- Nel villaggio ci sono poco più di duecento anime, una chiesa e una taverna.

LA NOTTE

- Il licantropo vive nella foresta e, di giorno, si nasconde tra gli abitanti del villaggio.
- Ci sono infinite leggende sulla grande foresta, fate, folletti e creature che aspettano nell'ombra gli incauti.
- L'inquisitore non cerca la verità, ma solo il male da punire, in ogni forma.

L'OMBRA

- Il licantropo minaccia il villaggio, in modo feroce e incontrollato, forse anche inconsapevolmente. L'inquisitore Baptiste Lefevre minaccia il villaggio, in modo metodico e tramite la paura, consapevolmente.



Personaggi

FELIX

Vivo nel bosco e taglio legna. Fin da giovane non ho mai apprezzato la compagnia della gente del villaggio. Come mio padre e mio nonno prima di lui, porto avanti la tradizione di famiglia come boscaiolo e artigiano del legno. Sono di poche parole e, in verità, non mi dispiacerebbe avere qualche amico, ma da quando il licantropo è arrivato so che al villaggio molti sospettano di me.

Le identità di Felix:

- **Sono** un capace boscaiolo e cacciatore.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** da abilità manuale e prestanza fisica.
- **Mi relaziono al mondo** con un'indifferenza solo apparente.

Fulcro:

Corpo 5 / Mente 2

Rovina:

Il mostro che volete - è facile credere che tu sia il licantropo. La rabbia di molti ti trasformerà nel mostro che non sei?

AURORE

Sono una giovane erborista. Ho imparato il mestiere da mia nonna e, come per lei, molti nel villaggio credono che io abbia delle qualità speciali. In famiglia siamo sempre stati molto sensibili, ma nulla più. O, almeno, è quello che ho sempre creduto fino alla comparsa del licantropo. Ora i miei sogni sono pieni di morte, di paura. Spesso, mentre dormo, ho visioni della foresta come se fossi un animale che si muove alla caccia. So di non essere il licantropo, ma di esservi legata in qualche modo.

Le identità di Aurore:

- **Sono** una giovane e abile erborista.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** da gentilezza e timidezza.
- **Mi relaziono al mondo** con la mia innata capacità di comprendere i sentimenti delle persone.

Fulcro:

Corpo 2 / Mente 5

Rovina:

Follia - le visioni e tutto ciò che sta accadendo al villaggio ti sconvolge. Riuscirai a mantenere la tua sanità mentale?

Dono:

Legame empatico - per qualche motivo sei legata mentalmente agli abitanti del villaggio, ne percepisci le sofferenze e le gioie. Non è mai chiaro ciò che ricevi, devi interpretarne i segni.

MARC - HENRI

Quando ti sei arruolato, non avresti mai creduto di finire nella guardia personale dell'inquisitore Lefevre. L'entusiasmo iniziale si è ben presto trasformato in raccapriccio, quando hai visto cosa accade veramente sotto il giogo dell'Inquisizione. Sei stanco di questa vita, ma allo stesso tempo non hai il coraggio di abbandonarla.

Le identità di Marc-Henri:

- **Sono** un soldato al servizio dell'Inquisizione.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dalla mia capacità con la spada e dalla sicurezza della mia posizione.
- **Mi relaziono al mondo** con sospetto, tutti mi hanno dimostrato di non essere ciò che credevo.

Fulcro:

Corpo 5 / Mente 2

Rovina:

Senza scrupoli - più il tempo passa e più diventi insensibile a quello che ti accade. Quando oltrepasserai il limite?

YVETTE

Sei la figlia del capo villaggio. Tuo padre è stato messo al rogo solo per essersi opposto all'inquisitore, e ora tutto il villaggio vive nel terrore. Il licantropo è un pericolo, l'inquisitore Baptiste anche. Salverai il villaggio in cui sei nata e per il quale tuo padre ha dato la vita.

Le identità di Yvette:

- **Sono** la figlia del capo villaggio, ho ereditato le doti di comando da mio padre.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** da un carattere forte e deciso, non mi spavento davanti a nulla.
- **Mi relazio al mondo** con coraggio e senza paura di espormi.

Fulcro:

Corpo 3 / Mente 4

Rovina:

Vendetta - odi Baptiste e odi il licantropo. La tua vendetta rischia di portarti dove non vorresti mai. Fin dove sei disposta ad arrivare?

I PERSONAGGI E L'OMBRA

- L'inquisitore ha preso di mira Agnes, una giovane con problemi di epilessia. Baptiste vede nella malattia i segni del demonio e ritiene che ci sia una connessione con il licantropo. Quanto passerà fino al prossimo rogo? **(Aurore) (Yvette)**
- Le incursioni del licantropo si fanno sempre più frequenti, anche se non ci sono morti dall'arrivo dell'inquisitore. È stata trovata una traccia, e una spedizione è in procinto di partite per pattugliare il bosco. Servono persone abili e motivate, e rifiutarsi non sarà visto di buon occhio dall'inquisitore. **(Felix) (Marc-Henri) (Yvette)**
- Baptiste convoca una riunione segreta per esporre il suo piano d'azione nella caccia al licantropo che, semplicemente, consiste nel mettere sotto "interrogatorio" buona parte del villaggio. Si parla di metodi poco ortodossi, che sicuramente porteranno a dei risultati, ma quanto reali e affidabili? **(Marc-Henri) (Yvette)**
- Le voci corrono al villaggio, e diversi nomi di persone sospette giungono alle orecchie dell'inquisitore. Quanto passerà prima che vengano formulate le prime accuse? **(Felix) (Aurore)**

COME AGISCE L'OMBRA

- **La pece ricopre tutto:** con la paura che piega il villaggio, portando i suoi abitanti a fare qualsiasi cosa per sopravvivere.
- **Il sangue scorre:** con la furia del licantropo e la crudeltà dell'inquisitore.
- **L'acqua purifica:** con la verità che mette di fronte ai propri peccati.