

OMEN

OMEN - SCENARI D'ESEMPIO

Il Sapore della Memoria

TESTI:
LUCA MAIORANI

REVISIONE E GRAFICA:
NATASCIA CORTESI, DANIEL COMERCI, ALBERTO TRONCHI

- 2018 -





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.

Per maggiori informazioni sui progetti di Luca potete seguirlo su:
<http://giochidalnuraghe.blogspot.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 Sapore della Memoria

2016, Inghilterra. Gary, Clint, Norma, Walter e Meryl sono alcuni degli anziani che abitano nella casa di riposo "Santa Vittoria", nel cuore della campagna inglese. Tutti i giorni sono uguali agli altri, tra medicine, attività programmate e le rare visite dei parenti. Qualcosa di strano, però, inizia a farsi strada nell'ospizio: strane morti, strane presenze, ricordi che prendono vita e allontanano dalla realtà. Solo i cinque baldi vecchietti sembrano accorgersi che qualcosa di oscuro si sta nutrendo dei loro ricordi.

Ambientazione

Lo scenario è ambientato in un una casa di riposo inglese, dove un gruppo di anziani immerso in una routine logorante si troverà a fare i conti con i propri fantasmi e con un'entità che minaccia di togliere loro l'unica cosa che gli resta del passato e della gioventù ormai perduta.

IL GIORNO

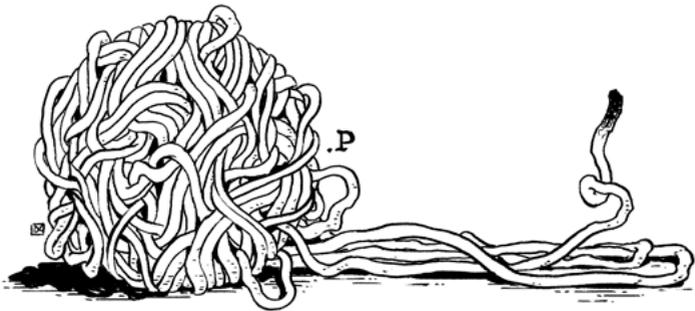
- La solita routine giornaliera della casa di riposo: sveglia, colazione, attività in comune e programmate (giochi, film, visite mediche), visite dei parenti nel fine settimana e l'ora delle medicine.
- Lasciare la casa di riposo è difficile, per via degli stretti controlli, e gli operatori non sembrano molto propensi a credere alle visioni di qualche folle vecchietto rimbambito.

LA NOTTE

- Strane visioni: ricordi che prendono forma e si materializzano davanti agli occhi di una persona. A volte sono così forti che sembra di trovarsi in un altro luogo, in panni più giovani, lontani lontani... nella memoria. Molti anziani del “Santa Vittoria” sembrano avere di queste visioni, ma pochi hanno coraggio ad ammetterlo.
- Così come si materializzano, poi i ricordi svaniscono, come non fossero mai esistiti.
- Strani e inspiegabili morti. Molti dei defunti dell’ospizio vengono ritrovati con un sorriso sulle labbra.
- Quando la ragione è meno forte, magari per via di uno strano mix di medicine, si manifestano capacità latenti, in grado di bucare le regole della realtà.

L'OMBRA

- **Il Mangiaricordi:** c’è qualcuno, o qualcosa, che si nutre dei ricordi delle persone e le prosciuga. Le sue vittime rivivono i ricordi del passato, rivedono persone ormai morte e poi, a un certo punto, dimenticano tutto; in questo modo il predatore ruba loro i ricordi, finché non li ha sottratti tutti e la vittima muore. Quale posto migliore di un ospizio per rubare i ricordi di una vita? Chi o cosa sia quest’essere e chi lo aiuta, sono domande ancora senza risposta.



Personaggi

CLINT CONNERY

Un alto e possente vecchietto di ottant'anni, con una benda sull'occhio e i capelli completamente bianchi e tagliati alla militare. Era un ufficiale dell'esercito di Sua Maestà. Veste sempre in modo marziale e porta al collo la vecchia piastrina militare. Di nascosto fuma sempre un sigaro e non apprezza la routine dell'ospizio.

Le identità di Clint:

- **Sono** un burbero reduce di guerra che soffre di Parkinson.
- **Affronto i problemi** a testa bassa, come un militare in tempo di guerra.
- **Mi relaziono al mondo** rudemente, sospettando di tutto e di tutti.

Fulcro:

Corpo 5 / Mente 2

Rovina:

Paranoia - dormo già con un occhio aperto e non mi fido di nessuno. Per arrivare a dormire con entrambi gli occhi aperti, il passo è breve. Dubitare di ogni cosa, vedere complotti ovunque e il nemico dietro ogni angolo. Dannata paranoia, mi porterai a tanto?

GARY GERVAIS

Smilzo e minuto insegnante di Lettere in pensione. Ormai sull'ottantina, ha i capelli solo ai lati della testa, portati lunghi e grigi. I suoi occhiali tondi e il suo naso a patata contribuiscono a dargli un aspetto buffo. È molto difficile beccarlo in giro senza un libro tra le mani.

Le identità di Gary:

- **Sono** un ex insegnante di Lettere che ama i piccoli vizi della vita.
- **Affronto i problemi** utilizzando il mio sapere enciclopedico, finché la memoria mi aiuta.
- **Mi relaziono al mondo** con estremo garbo, tatto e gentilezza.

Fulcro:

Corpo 2 / Mente 5

Rovina:

Dimenticare - le medicine per l'Alzheimer possono solo rallentare la malattia, non bloccarla. Prima dimenticherò i nomi, poi le persone che amo, infine i miei preziosi Shakespeare, Keats, Shelley. Non saprò neanche più da che parte tenere un libro... Spero di non vivere tanto a lungo da diventare l'ombra di me stesso.

NORMA DESMOND

Un tempo era una bellissima e famosa attrice, poi è caduta in disgrazia. Pur nella vecchiaia, ha mantenuto un certo fascino e tutto il suo carisma. Veste sempre elegantemente, con vecchi abiti e gioielli, e si atteggia ancora civettuolamente a grande diva del cinema.

Le identità di Norma:

- **Sono** una grande e famosa attrice caduta in disgrazia.
- **Affronto i problemi** con grazia e ferma sicurezza in me stessa.
- **Mi relaziono al mondo** sfruttando il mio fascino e la mia enorme faccia tosta.

Fulcro:

Corpo 4 / Mente 3

Rovina:

Vivere nel passato - riguardo sempre i miei film, ma so ancora distinguere il presente dal glorioso passato. Fino a dove posso spingermi prima di far diventare la mia vita un simulacro di quella che era un tempo, sprofondando nel ricordo di qualcosa che non c'è più?

WALTER LEMMON

Gioviale e rubicondo vecchietto; faceva il giardiniere e aveva fama di dongiovanni. Cammina sempre con un bastone e tiene molto al suo aspetto. Veste con abiti eleganti e tiene i radi capelli sempre pettinatissimi. Non manca di spruzzarsi il suo profumo collaudato.

Le identità di Walter:

- **Sono** un ex giardiniere e ora ho l'hobby di riparare e smontare le cose.
- **Affronto i problemi** con metodo, pazienza, e accuratezza.
- **Mi relaziono al mondo** con simpatia e con i modi di un dongiovanni.

Fulcro:

Corpo 4 / Mente 3

Rovina:

Perdere mia figlia - viene a trovarmi ogni giorno, portando spesso il mio nipotino; lei è la mia luce ma, se venisse a sapere cosa ho fatto in passato*, potrei rischiare di perderla per sempre.

**NdA: suggerisco che Walter abbia tradito diverse volte la ormai defunta moglie, ma lascio definire a voi questo elemento.*

MERYL HATHAWAY

Dolce vecchietta in sedia a rotelle, che passa molto tempo con i suoi gatti. Tutti pensano che sia completamente rimbambita, ma sa come sfruttare la cosa. Veste sempre con abiti viola e ha l'aria da vecchia strega. Nessuno è mai andato a trovarla.

Le identità di Meryl:

- **Sono** un'eccentrica e un po' folle gattara sulla sedia a rotelle.
- **Affronto i problemi** con profonda empatia e altruismo.
- **Mi relaziono al mondo** facendo credere agli altri di essere rimbambita e osservando le reazioni.

Fulcro:

Corpo 2 / Mente 5

Rovina:

Pazzia - tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino. Fare la matta rimbambita è divertente, ma diventa ogni giorno più facile. Non è che finirò per esserlo per davvero?

Dono:

Nella pelle altrui - quando prendo troppe medicine e cado in uno stato catatonico, mi ritrovo nel corpo di altre persone (non scelgo io chi, capita e basta). Provo ciò che provano loro e vedo ciò che vedono. Fino a dove posso spingermi? Posso controllare quelle persone? Posso entrare nei loro pensieri?

I PERSONAGGI E L'OMBRA

- Una cara amica di Norma è la prossima vittima del Mangiaricordi. **(Norma)**
- L'amico con cui Gary gioca spesso a scacchi è reale oppure è frutto della sua immaginazione? **(Gary)**
- L'infermiera che personalmente prepara le medicine di Clint ha profonde conoscenze di occultismo. Non la racconta giusta. **(Clint)**
- Meryl ha visto di sfuggita il Mangiaricordi attraverso gli occhi della sua ultima vittima, quando questa è stata attaccata. E il Mangiaricordi ha visto lei. **(Meryl)**
- L'attuale fiamma di Walter inizia a parlare da sola, rivolgendosi a persone del suo passato. **(Walter)**

COME AGISCE L'OMBRA

- **La pece ricopre tutto:** quando il Mangiaricordi inizia a nutrirsi, i ricordi diventano più dolci e reali della realtà stessa e non è più possibile distinguere il sogno dalla realtà; quando i ricordi vengono poi mangiati e rimane l'oblio; quando nessuno crede ai vecchi dell'ospizio sulle cose mostruose che accadono.
- **Il sangue scorre:** quando l'ultima goccia di memoria è stata bevuta e la mente cade in un coma che precede la morte; quando chi aiuta il Mangiaricordi agisce attivamente contro chi vuole fermarlo.
- **L'acqua purifica:** quando il misterioso legame tra il Mangiaricordi e il suo "aiutante" viene indebolito; quando le persone, nonostante l'età, non si danno per vinte.