

OMEN

OMEN - SCENARI D'ESEMPIO

Stanley Hotel

TESTI:

MARCO CINGOLANI

REVISIONE E GRAFICA:

NATASCIA CORTESI, DANIEL COMERCI, ALBERTO TRONCHI

- 2019 -



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 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

Stanley Hotel

Nel 1903 Freelan O. Stanley e sua moglie Flora giunsero in Colorado alla ricerca di un luogo ameno lontano dalle venefiche città immerse nello smog, nella speranza che l'aria pulita e il clima fresco aiutassero a curare la tubercolosi che affliggeva la donna. Stanley comprò un piccolo appezzamento di terreno e quando la moglie Flora miracolosamente guarì volle edificare un grand hotel, che aprì al pubblico nel 1909. Quello che non sapeva era che l'edificio fu costruito sui resti di un cimitero Anasazi. Dall'apertura l'hotel è attivo, vivo e vitale nelle fresche e asciutte estati, rivolto a facoltosi turisti affascinati dal panorama mozzafiato e dalle storie che la struttura porta con sé. Nei rigidi inverni l'albergo è invece isolato e inaccessibile. L'unica figura che resta nell'albergo è il custode, che si occupa della manutenzione ordinaria. Nell'inverno del 1973, Jack Grady (e la sua famiglia composta da sua moglie e i suoi due figli) venne ingaggiato per prendersi cura dell'albergo nella stagione invernale. Questa è la storia di come l'albergo li ha messi alla prova, uno ad uno, fino ad infilarsi sotto la loro pelle come uno spillo, lacerandoli poco a poco e distruggendoli lentamente. L'albergo li aspetta. L'albergo ha fame!

Ambientazione

Lo scenario è ambientato nello Stanley Hotel nella stagione fredda (che va dal settembre del 1973 all'aprile del 1974). L'hotel è in stile neo-georgiano, composto da 140 camere su 4 piani. Il freddo sarà rigido sin dal primo giorno di arrivo della famiglia. L'albergo è situato a ridosso di un bosco rigoglioso e secolare. Ha una dependance per la servitù che funge da rimessa anche per i veicoli. Nel lato ovest, distante una decina di metri dalla strutta, si erge un labirinto di siepi quadrato che si estende per 5 acri (poco più di due ettari). Il labirinto, nel periodo invernale causa scarsa manutenzione delle siepi, diventa cupo e spettrale. La cittadina più vicina all'albergo è *Estes Park* e dista 12 miglia terrestri (20 chilometri circa). La città in inverno è raggiungibile solo con un gatto delle nevi in dotazione all'albergo.

IL GIORNO

- L'albergo, il labirinto, e la rimessa veicoli sono le uniche strutture presenti nella zona.
- La vita della famiglia è scandita dalla manutenzione ordinaria dell'albergo. Non ci sono svaghi per i più giovani, se non un'enorme sala da ballo e il bar di servizio.
- Le dispense sono piene di cibo. L'albergo è caldo e accogliente. Lo sfarzo regna in ogni stanza.
- L'albergo è isolato e nessuno può raggiungerlo se dovesse scatenarsi una tempesta, anticipata da giorni dal meteo via radio; la radio è anche ciò che tiene la famiglia in contatto con il resto del mondo.

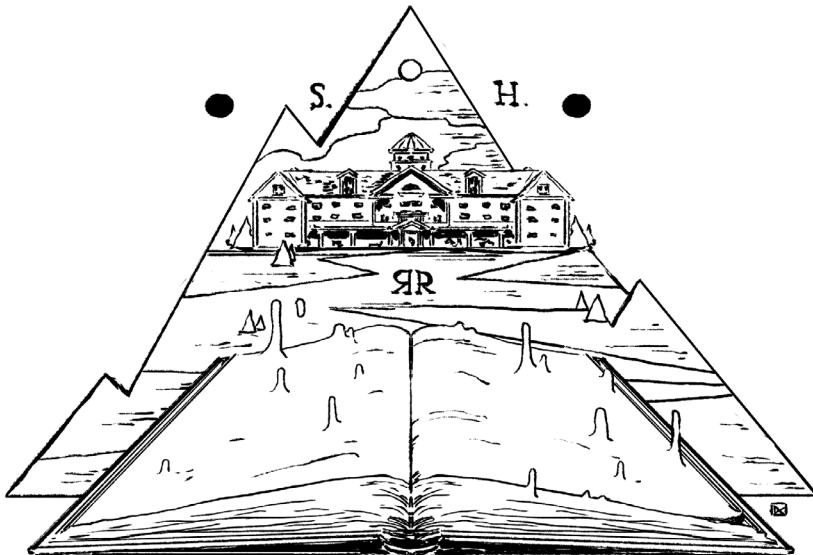
LA NOTTE

- L'albergo è immenso e si ha sempre la percezione di essere soli quando si è in compagnia e di essere osservati ossessivamente quando si è soli.
- L'albergo è stato costruito su un vecchio cimitero indiano Anasazi. Le leggende qualche volta prendono forma.

- L'albergo ti spinge a seguire più facilmente gli istinti. Come se conoscesse da sempre i suoi ospiti.

L'OMBRA

- L'albergo è posseduto da un agglomerato di diverse entità che si alimentano della paura, della paranoia e del dolore che riescono ad incutere negli occupanti della struttura. In estate sono meno aggressivi perché hanno più persone di cui nutrirsi, prendono forma e sostanza nei loro incubi per spingerli a compiere atti orribili o sconsiderati. D'inverno essi sono più affamati e aggressivi, potendo "aggrapparsi" ai soli umani rimasti: il custode e la sua famiglia.
- L'entità troverà terreno fertile in risentimento e rancori sopiti?
- Avrà pietà dei più piccoli o li userà per la loro innocente e fervida immaginazione?
- Come cambieranno la percezione di tempo e realtà e come questo influirà sulla famiglia?



Personaggi

JACK GRADY, 40 ANNI, SCRITTORE

Jack Grady è uno scrittore di romanzi squattrinato. Venduto un solo libro di discreto successo è ora sotto pressione per la stesura del secondo, dopo aver quasi completamente sperperato l'anticipo della casa editrice. L'occasione di questo lavoro è un mezzo per rimettersi in sesto e riuscire di nuovo a scrivere. Con se ha portato la sua inseparabile macchina da scrivere. Ama profondamente la sua famiglia anche se ultimamente fa fatica a relazionarsi con loro. La moglie sembra sempre più distante e i due suoi figli stanno crescendo troppo rapidamente. Ha avuto un grave problema di alcolismo in passato, ma sembra essere superato.

Le identità di Jack:

- **Sono** di bell'aspetto e uno scrittore di talento che non disprezza il lavoro manuale.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dall'amore ostentato per il mio lavoro e dalla mia capacità oratoria.
- **Mi relaziono al mondo** con diffidenza e impeto.

Fulcro:

Corpo 4 / Mente 3

Rovina:

Un altro giro, grazie! - Quando sono giù di morale non mi resta che bere. Qualche volta bevo anche se sono euforico. Se mia moglie mette in dubbio il mio lavoro, non faccio altro che attaccarmi alla bottiglia. Se i miei figli non mi ascoltano, butto giù qualsiasi cosa. Forse la bottiglia è l'unica mia vera amica?

CHRISTIANE DUVALL (IN GRADY), 34 ANNI, MADRE AMOREVOLE

Christiane Duvall è una donna nata in una buona famiglia del Maine, scappata di casa a 17 anni con Jack. Rimasta incinta giovanissima, ha dovuto cercarsi un lavoro per far quadrare i conti. Ha una buona cultura e non apprezza molto il lavoro del marito a causa dei temi e del gusto macabro. Ama follemente i due suoi figli e farebbe di tutto per proteggerli, specialmente Tony che in questo momento sembra particolarmente fragile. Odia questo albergo sinistro e mostruosamente vuoto, e spera che i mesi passino rapidamente.

Le identità di Christiane:

- **Sono** il fulcro della famiglia e mando avanti la baracca con la mia cultura e capacità.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dall'amore per i miei figli e dal forte senso del dovere nei confronti di mio marito.
- **Mi relaziono al mondo** con comprensione, sagacia ed spirito di iniziativa.

Fulcro:

Corpo 3 / Mente 4

Rovina:

Sono debole - Mio marito ci mette tutto l'impegno del mondo ma quello che scrive è bieco e ottuso, e quando beve è un mostro. I nostri figli ne stanno soffrendo e anche la mia vita sta andando a rotoli. Avrò la forza di impedire che ci porti a fondo con lui?

BEATRICE GRADY, 15 ANNI, TEENAGER INSODDISFATTA

Beatrice è la classica teenager alternativa americana. Ama David Bowie, si veste in maniera eccentrica e ha una profonda stima per suo padre. Ha capito perfettamente che la sua famiglia ha bisogno di tempo perché sta attraversando una crisi complessa, ma lei è fiduciosa che questo soggiorno forzato possa rimettere a posto le cose. “La caserma” (come chiama lei l'albergo) tutto sommato gli piace e quel labirinto è affascinante. Spera solo di non annoiarsi troppo in questo “castello” che ha disposizione tutto per se. I rapporti con il suo fratellino sono buoni anche se lo considera strano; qualche volta Tony si perde nei suoi pensieri e parla con il suo amico immaginario.

Le identità di Beatrice:

- **Sono** una teenager che ama distinguersi. Io sono io.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** da curiosità e arguzia.
- **Mi relaziono al mondo** con voglia di fare e con l'intento di scoprire cose nuove.

Fulcro:

Corpo 3 / Mente 4

Rovina:

All work and no play makes Beatrice a dull girl - Mi sto chiedendo cosa farò per così tanti mesi in questa sorta di enorme “caserma”. Spero di non annoiarmi, non lo sopporterei. Quando mi annoio divento pericolosa. Faccio cose stupide e mi metto in situazioni sbagliate, come quella volta che mi sono sdraiata sui binari. Sono sicura che troverò qualcosa da fare... lo spero tanto per me; lo spero tanto per la mia famiglia.

ANTHONY GRADY (TONY), 8 ANNI, BAMBINO PROBLEMATICO

Tony è un bambino molto introverso, schivo e problematico. Frequentava il 3th grade della Pond Cove Elementary fino a pochi giorni prima della partenza per il Colorado. Le insegnati, negli ultimi mesi, hanno visto Tony peggiorare drasticamente; distratto a lezione, sempre intento a disegnare scene macabre e a parlare con il suo amico immaginario Danny. Tony chiama Danny "il bambino nella mia bocca" e Danny, di volta in volta, gli mostra quello che deve disegnare. Le insegnati pensano che sia il lavoro del padre ad influire sulla psiche del bambino e questo destabilizza la famiglia.

Le identità di Tony:

- **Sono** un bambino introverso, solitario e taciturno.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dal voler aiutare il prossimo ed in maniera particolare la mia famiglia.
- **Mi relaziono al mondo** con paura ed ansia; in pochi riescono a capire cosa provo.

Fulcro:

Corpo 2 / Mente 5

Rovina:

Il bambino cattivo nella mia bocca - qualche volta Danny cambia voce e mi dice di fare cose brutte. Non so perché, ma non riesco a non fare quello che mi dice. Qualche volta credo che questo Danny non sia lo stesso "bambino nella mia bocca" del Danny buono, e ho paura di assecondarlo troppo.

Dono:

La Luccicanza - Danny mi vuole bene e mi fa capire quello che mi sta per accadere. Danny è mio amico.

I PERSONAGGI E L'OMBRA

- Prima di partire il direttore dell'albergo Barry Nelson racconta ai nuovi custodi una storia orribile. (Jack) (Christiane)
- L'albergo ha delle stanze dove l'ombra sembra aver travalicato la realtà. (Jack) (Christiane) (Beatrice) (Anthony)
- Le entità inquiete si palesano quando le tensioni familiari salgono (Jack) (Christiane) (Beatrice) (Anthony)
- Jack, qualche anno fa, da ubriaco, ha stratonato Tony per un braccio e gli ha slogato la spalla. (Jack) (Christiane) (Anthony)
- L'ospite della stanza 410 non ha mai lasciato la sua stanza; anche se è morto suicida nel 1922 (Christiane) (Beatrice)
- Le perturbazioni sono spropositate e spesso fanno danni alla struttura, o almeno così sembra agli occhi di Jack (Jack)
- Alcuni personaggi del libro di Jack prendono forma nell'albergo (Beatrice) (Anthony)
- Beatrice ha voglia di libertà, e l'hotel sembra sentirlo (Beatrice)
- Christiane teme Jack quando alza il gomito (Christiane)
- La grande sala da ballo ha un bar fornitissimo. Il Barman, Lloyd, offrirà da bere a Jack tutto quello che vorrà, d'altronde lui è il custode dello Stanley Hotel. (Jack)
- Ogni custode invernale ha subito almeno una perdita durante il soggiorno nell'albergo. Spesso sono stati spinti al suicidio o ad atti effeferenti di sangue. (Jack) (Christiane) (Beatrice) (Anthony)
- L'Hotel sembra avere un debole per Tony e la sua Luccicanza è un problema. (Christiane) (Anthony)
- Beatrice attenta! Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino! (Christiane) (Beatrice)

COME AGISCE L'OMBRA

- **La pece ricopre tutto:** gli incubi, le visioni e i fatti di sangue dell'albergo sono l'innesco per le tensioni familiari. L'ombra gioca con i Grady per assorbire quanto più dolore possibile.
- **Il sangue scorre:** la debolezza di Jack per l'alcol è l'arma in più dell'ombra. Lo spingerà a bere attraverso il senso di colpa e la frustrazione per mettere la famiglia contro di lui e innescare il suo lato violento.
- **L'acqua purifica:** tutti i membri della famiglia prima o poi capiranno che qualcosa non va, e nonostante le tensioni crescenti rimangono pur sempre una famiglia.

NOTE PER GLI ORACOLI:

- Lo scenario è pensato per una sessione ma può essere usato anche per una piccola campagna a patto di mantenere l'escalation degli eventi rapida ed estremamente distruttiva.
- Ad ogni scena conclusa, se non strettamente necessario per la continuità narrativa, si dovrebbe far passare un giorno.
- Ogni giocatore dovrebbe avere almeno un personaggio giocante. L'oracolo può usare il suo "personaggio" sfruttandone la Rovina e facendolo diventare un agente dell'Ombra. Questo può far crescere le tensioni familiari e scatenare Bivi al tavolo. Sfruttarne la Rovina porterà ad assegnare un Marchio a quel personaggio.
- Se si vogliono usare al tavolo temi familiari forti, si consiglia l'uso di tecniche di sicurezza.