

OMEN

OMEN - SCENARI D'ESEMPIO

Stardust

TESTI:

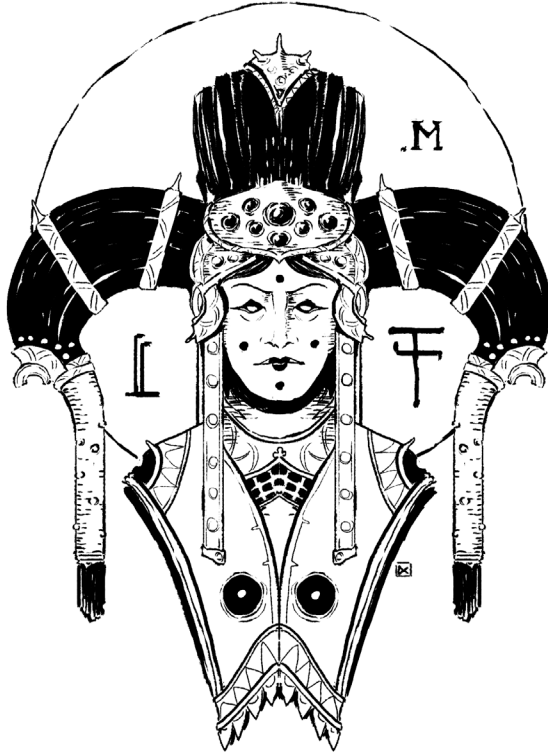
ANTONIO AMATO

REVISIONE E GRAFICA:

NATASCIA CORTESI, DANIEL COMERCI, ALBERTO TRONCHI

- 2016 -





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 sull'universo di Stardust e altri progetti di Antonio Amato potete seguire il suo blog: <https://lariservadeimammut.wordpress.com/>

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 e le Schede di Gioco. Ogni violazione sarà perseguibile nei modi e nei termini stabiliti dalla legge.

Per informazioni contattateci su www.blackbox-games.com

Stardust

Novaya Aziya (Nuova Asia), 2076. La Federazione Siberiana controlla la totalità del continente asiatico, Repubblica Popolare Mongola esclusa. Il potente esercito siberiano combatte i ribelli mongoli utilizzando tecnologie avanzate e mecha. I Ribelli fanno affidamento su giovani sciamani, i cui strani poteri derivano dall'uso di una droga molto potente, la Stardust.

Ambientazione

Lo scenario è ambientato nelle steppe asiatiche, il cui paesaggio è sconfinato e desolato. Vi si combatte da anni una guerra logorante e il popolo mongolo è ormai allo stremo delle forze. L'unica speranza è rappresentata dai *boo-tsereg*, giovani ribelli dotati di strani poteri.

IL GIORNO

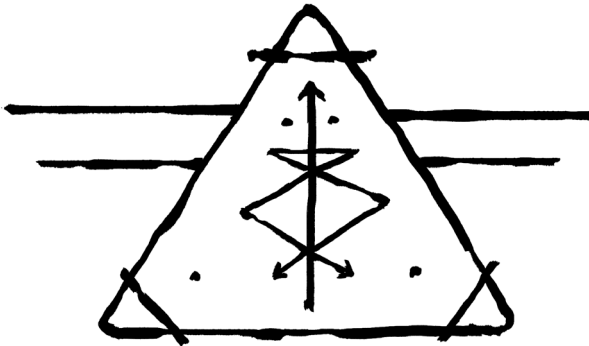
- Nella Repubblica Popolare Mongola alcuni selezionatissimi bambini vengono strappati alle madri dai Ribelli e inseriti in un programma chiamato "Stardust", dal nome della droga usata per enfatizzarne le potenzialità sciamaniche. Indottrinati ed equipaggiati con armi bianche (poiché gli spiriti mongoli detestano la tecnologia) e qualche compressa di Stardust, i ragazzini vengono mandati al fronte per combattere - con l'ausilio degli spiriti - una guerra contro l'esercito più potente del pianeta. Almeno finché la Stardust continuerà a fare il giusto effetto.

LA NOTTE

- Dopo essere entrati in possesso di alcune dosi di Stardust, i generali dell'esercito della Federazione Siberiana hanno deciso di formare e addestrare unità speciali di soldati il cui compito è quello di identificare fenomeni inspiegabili e catturare i *boo-tsereg* mongoli, coadiuvati dai potenti e malvagi spiriti siberiani.
- La steppa asiatica è un luogo aspro e pericoloso. Antiche leggende su eserciti potenti si mescolano a voci recenti su esseri impalpabili e sfuggevoli.

L'OMBRA

- L'Ombra è rappresentata dagli *Okhotnik* (Cacciatori), soldati siberiani incaricati di catturare i giovani ribelli mongoli. Per riuscire nell'impresa, anch'essi assumono dosi di Stardust ed entrano in contatto con gli spiriti siberiani per ricavarne benevolenza e aiuto.
- Nessuno spirito è per sua natura benevolo, ma ve ne sono alcuni sostanzialmente malvagi. Essi "vivono" in Siberia e si nutrono delle leggende di quella terra.
- La Stardust stessa - essendo di fatto una droga - rappresenta un pericolo per i *boo-tsereg*, causando nel tempo: dipendenza, perdita di controllo, crisi d'astinenza, arresto cardiaco, instabilità mentale.



Personaggi

GICHII

Da qualche mese non è più una ragazza bensì una giovane donna.

Gichii è una veterana tra i *boo-tsereg*, ma questo non fa di lei un soldato modello poiché da giorni la Stardust le crea più problemi che soluzioni. Forte e risoluta, non permette agli spiriti di prendere il sopravvento ma è consapevole che prima o poi una distrazione potrebbe esserle fatale.

Le identità di Gichii:

- Sono una *boo-tsereg* veterana.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** da forza e risolutezza, anche se sono consapevole dei miei limiti.
- **Mi relaziono al mondo** con freddezza e sospetto; difficilmente riesco a legare con qualcuno.

Fulcro:

Corpo 4 / Mente 3

Rovina:

Oblío - Gichii teme di non essere ricordata come una *boo-tsereg* capace quando la Stardust non avrà più alcun effetto su di lei, eccetto renderla dipendente.

GANT

Giovane e resistente, Gant è una delle speranze della Repubblica Popolare Mongola. Vive nel rimpianto di non aver conosciuto il padre, morto in azione pochi giorni prima che lui nascesse. Odia profondamente la guerra ma ciò non gli vieta di eseguire gli ordini, convinto che lo porteranno presto alla vittoria o alla morte.

Le identità di Gant:

- **Sono** uno dei *boo-tsereg* su cui i Ribelli contano di più.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dal coraggio; non ho nulla da perdere e accetto ogni genere di missione.
- **Mi relaziono al mondo** con testardaggine e volubilità; mi piace la compagnia ma non quando sono in missione.

Fulcro:

Corpo 5 / Mente 2

Rovina:

Catene - Gant non teme nulla, tranne la prigionia. Essere catturato significherebbe rinunciare a tutto ciò per cui ha combattuto finora.

GERYURT

Se la guerra non avesse travolto l'intero continente asiatico, probabilmente Geryurt sarebbe stato uno studente modello. Abituato a ragionare sui problemi per trovare soluzioni valide, il ragazzo è famoso tra i Ribelli per la sua capacità di seguire le tracce e il suo interesse per la strategia.

Le identità di Geryurt:

- **Sono** il seguio più famoso tra i *boo-tsereg*.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dalla ricerca di una soluzione poiché a ogni problema ne corrisponde più di una, e io sono bravo a trovarle.
- **Mi relazio al mondo** non abbandonando mai qualcuno indietro e, se è davanti a me, provando a raggiungerlo a tutti i costi.

Fulcro:

Corpo 2 / Mente 5

Rovina:

Inclemenza - quanto ci vorrà prima che le sue azioni portino Geryurt a dover scegliere tra l'amicizia e il dovere da soldato in questa guerra assurda?

AMIDRAL

Amidral è forse la *boo-tsereg* più ricercata della steppa, nonostante la sua giovane età. La Stardust amplifica i suoi poteri rendendola pericolosissima, seppur instabile. È stata addestrata da uno dei primi *boo-tsereg*, dichiarato disperso ormai da mesi. Amidral non si è rassegnata e batte la steppa eseguendo gli ordini e cercando il suo mentore.

Le identità di Amidral:

- **Sono** la *boo-tsereg* più pericolosa e ricercata della steppa.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dall'affrontare i problemi con le conoscenze impartitemi dal mio mentore.
- **Mi relaziono al mondo** tendendo a socializzare con facilità e ho molti amici pronti ad aiutarmi.

Fulcro:

Corpo 3 / Mente 4

Rovina:

Smarrirsi - cercare porta le persone a perdersi. Riuscirà Amidral a non varcare la soglia oltre la quale non vi è che buio e disperazione?

I PERSONAGGI E L'OMBRA

- Amidral è nel mirino dei Cacciatori, qualcuno deve averla tradita. **(Geryurt)**
- Nei villaggi mongoli corrono strane voci su uno sciamano molto potente che è passato tra le fila del nemico. Ovviamente deve trattarsi di contro-informazione siberiana. **(Gant) (Gichii)**
- Le capacità sciamaniche dei siberiani sono aumentate negli ultimi mesi. Non è sicuro muoversi sulle strade principali. **(Amidral)**

COME AGISCE L'OMBRA

- **La pece ricopre tutto:** con una guerra che costringe tutti a fare i conti con spiriti altrimenti dimenticati, e con un esercito che è pronto a scatenarli senza alcun rispetto e alcun controllo.
- **Il sangue scorre:** con l'oppressione di un popolo che non ha nulla da perdere se non la propria identità, e con il desiderio di rivalsa.
- **L'acqua purifica:** con il rispetto dovuto agli spiriti e con un loro utilizzo consapevole e accorto.