



OMEN

OMEN - SCENARI D'ESEMPIO

Le Luci di Varsavia

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.

***Un grazie particolare a Daniele Di Rubbo per la creazione del personaggio
Lucjan Wajda.***

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

Le Luci di Varsavia

Polonia 1941, la Germania nazista tiene sotto controllo buona parte della regione ormai smembrata in nome della grande guerra. Tra i ghetti della città, uomini dei servizi segreti del Reich si aggirano in cerca dei “Bambini della Luce”, infanti apparentemente dotati di strani poteri.

Ambientazione

Lo scenario è ambientato a Varsavia in piena occupazione Tedesca. La città è divisa in ghetti in cui il popolo polacco arranca giorno dopo giorno, sotto il violento giogo Nazista. Sono tempi duri e ingiusti.

IL GIORNO

- Varsavia è sotto il giogo Nazista, vige il coprifuoco e il popolo ha una ristretta libertà di movimento, molte persone ormai vivono per strada alla giornata.
- Nonostante la situazione tesa, la guerra non è alle porte e non minaccia direttamente la città. C'è una massiccia ingerenza degli ufficiali Nazisti su tutti i piani organizzativi della città.

LA NOTTE

- Esiste una sezione segreta del Reich, i “*Cercatori di Ein Sof*” specializzata nel trattare casi “strani” e catalogati come inspiegabili. Un gruppo di esoteristi con un forte ascendente sulle persone comuni. Viaggiano alla ricerca di soggetti speciali utili alla realizzazione del sogno di supremazia della razza Ariana.

- A Varsavia girano storie di uomini con gli “occhi di luce”, favole e leggende di persone in grado di prevedere il futuro e di compiere altri gesti straordinari.
- La città ha una ricca storia di fantasmi e presenze oscure.

L'OMBRA

- I Cercatori di Ein sof sono un'elite segreta Nazista che si occupa di trovare e asservire ogni mistero esoterico per conto del Reich. Pronti a tutto per scovare qualsiasi verità si celi dietro le leggende di Varsavia. Un gruppo organizzato e spietato che può all'occorrenza manovrare mezzi oscuri e pericolosi, tramite riti e altre scienze occulte. Sono presenti a più livelli nella catena di comando militare con molti soldati e agenti al proprio servizio.



Personaggi

JOZEF WOJCIK

Orfano che vive alla giornata, temprato dalla vita a soli undici anni, Jozef non cerca altro che una sistemazione sicura per sé e i suoi amici. Jozef è particolarmente legato a Julian e Anna, due coetanei, compagni di strada.

Le identità di Jozef:

- **Sono** un orfano vagabondo che sa farsi voler bene dagli adulti.
- **Le mie azioni sono caratterizzate** dal fatto che non ho niente da perdere, e ho il coraggio sconsiderato dell'infanzia.
- **Mi relaziono al mondo** approfittando di ogni occasione che la vita mi pone, giusta o sbagliata che sia.

Fulcro:

Corpo 5 / Mente 2

Rovina:

L'infanzia spezzata – la vita ha dato troppi colpi duri per tornare indietro, scelte troppo difficili per un bambino possono segnare il suo futuro in modo indelebile.

Dono:

Sguardo della luce - senza sapere il perché, riesco a intimorire gli adulti quando mi trovo in situazioni di stress. Con il mio sguardo fiero, sono uscito dai guai più di una volta.

ANTONIA MAZUR

Giovane e attraente, Antonia si è guadagnata una posizione come infermiera, riuscendo a mantenere una vita agiata e sicura anche con l'occupazione Tedesca. Forte e orgogliosa, non rigetta le sue origini ma è consapevole che ogni possibile rivolta finirà nel sangue.

Le identità di Antonia:

- **Sono** un'infermiera capace, ho il sangue freddo per gestire le emergenze
- **Affronto i problemi** tramite le mie capacità, sono un valore che so spendere bene
- **Mi relazio al mondo** tramite il mio carattere forte, e sfrutto la mia bellezza quando possibile

Fulcro:

Corpo 3 / Mente 4

Rovina:

Piegare il capo - vista come serva del nemico, Antonia ha perso gran parte delle proprie amicizie a causa del lavoro. Quanto potrà sacrificare ancora?

CHRISTOPHER VOGEL

Cristopher odia la violenza e la guerra, ma i tempi in cui vive non tengono certo conto dei suoi sogni. Gentile e mite, ha compiuto azioni di cui prova vergogna e resteranno per sempre scolpite nel suo animo.

Al servizio dell'esercito come ufficiale, Christopher approfitta della sua posizione per avere incarichi che lo tengano lontano dal marcio della guerra. Adora scrivere poesie sorseggiando una buona birra.

Le identità di Christopher:

- **Sono** un ufficiale al servizio del Reich
- **Le mie azioni sono caratterizzate** da una gentilezza che posso mascherare sotto una scorza di disciplina militare
- **Mi relazio al mondo** osservando le persone, intuendo chi sono dal loro comportamento

Fulcro:

Corpo 2 / Mente 5

Rovina:

Depressione - Christopher non vede un senso nella vita e non potrà accettare ancora a lungo il peso della guerra.

LUCJAN WAJDA

Lucjan è un anziano artigiano, dai capelli bianco neve che si congiungono con una folta barba dello stesso colore, che fabbrica giocattoli per bambini. Quando era giovane e forte, ha vissuto in prima linea, da soldato, gli orrori della Grande Guerra. La tragica malattia di sua moglie Marika lo ha da poco lasciato a camminare solitario, senza figli, per il malinconico viale della vita. Dalla sua bottega si vede l'ospedale di Varsavia.

Le identità di Lucjan:

- **Sono** un anziano artigiano che crea giocattoli per bambini
- **Affronto i problemi** con l'esperienza di una vita vissuta e le tradizioni del mio popolo a guidarmi
- **Guardo il mondo** con gli occhi di un bambino: vedo la speranza in tutte le cose

Fulcro:

Corpo 3 / Mente 4

Rovina:

La solitudine – ho smarrito per strada i miei compagni d'infanzia, la guerra ha portato via i miei commilitoni di un tempo e, ora, una malattia impietosa mi ha sottratto anche Marika, la dolce compagna di una vita. Sono forse destinato a morire solo?

Dono:

Quale fu l'immortale mano? – quando si dice “metterci l'anima”, per me non è mai stata questione di parole o un semplice modo di dire. Perché, in fondo, questo è quello che faccio: non so come, ma le mie creazioni sembrano prendere vita, come se la scintilla della mia creatività le animasse.

I PERSONAGGI E L'OMBRA

- Anna è nelle mire dei Cercatori, qualcuno ha sparso voci su di lei (**Jozef**)
- Per la città si aggirano soldati molto gentili, pronti a dare grandi regali in cambio d'informazioni su fatti stani e leggende locali (**Christopher - Jozef**)
- C'è un laboratorio segreto nascosto nell'ospedale che deve essere costantemente tenuto a guardia. All'interno medici Nazisti portano avanti degli studi top secret (**Christopher - Antonia**)
- Una forte esplosione ha sconvolto Varsavia la scorsa notte, girano voci di uno scontro tra militari e ribelli e che qualcuno sia stato catturato. (**Jozef - Christopher**)
- I Cercatori sembrano molto interessati a mettere le mani su di uno strano giocattolo che Julian ha rubato da Lucjan, nonostante continui a negarlo (**Jozef - Lucjan**)
- Un uomo anziano muore presso l'ospedale, lasciando un ultimo inquietante messaggio con la promessa di recapitarlo a un vecchio amico (**Antonia - Lucjan**)

COME AGISCE L'OMBRA

- **La pece ricopre tutto:** tramite la mano oscura di Ein Sof con i suoi agenti nascosti in mezzo al popolo e persone comuni disposte a tutto pur di avere una speranza in questi tempi bui.
- **Il sangue scorre:** con le azioni senza scrupoli di Ein Sof, con la rabbia della ribellione di Varsavia.
- **L'acqua purifica:** con il sacrificio di chi decide di contrapporsi all'oscurezza, a qualsiasi costo.