

OMEN

OMEN - SCENARI D'ESEMPIO

---

Lerouge & Lenoire

---

TESTI:

DANIELE DI RUBBO

REVISIONE E GRAFICA:

NATASCIA CORTESI, DANIEL COMERCI, ALBERTO TRONCHI

- 2018 -



## Come usare questo scenario

*Questo scenario è stato pensato per essere giocato da due o tre giocatori, poiché ci saranno solo due personaggi già creati: Lerouge e Lenoire.*

*Se siete in tre, potete giocare con i personaggi indipendenti, assegnando a uno di voi Lerouge, a un altro Lenoire e al terzo il ruolo di Oracolo; oppure potete giocare con i personaggi condivisi, e scegliere a ogni scena chi giocherà Lerouge e chi giocherà Lenoire, e lasciare che il ruolo di Oracolo ruoti come di consueto.*

*Normalmente sconsiglio di giocare a Omen con il ruolo dell'Oracolo fisso, ma questo scenario è un'eccezione alla mia preferenza: se lo giocate in tre con i personaggi indipendenti, allora vi consiglio di tenere fisso anche l'Oracolo.*

*Se siete in due, potete optare sia per i personaggi indipendenti sia per i personaggi condivisi. Nel primo caso, seguite le normali regole: l'Oracolo della scena in corso dovrebbe assicurarsi che il suo personaggio non devii troppo l'attenzione dal personaggio dell'altro giocatore. Nel secondo caso, valutate all'inizio di ogni scena quale personaggio beneficerebbe di un maggiore spazio in scena e assegnatelo al giocatore che non fa l'Oracolo.*

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, in particolare, è liberamente ispirato a *Lerouge & Lenoire*, un gioco di ruolo che Daniele Di Rubbo aveva appena cominciato a scrivere per partecipare alla competizione di *game design* "G2P 2012 - 1ª edizione", organizzata da Roberto Grassi su "Creatori di Sogni".

Potete trovare maggiori informazioni su questo e altri progetti di Daniele su:  
<https://www.geeckoonthewall.eu/>

*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](http://www.blackbox-games.com)**

## Lerouge & Lenoire

La nostra storia si svolge ai tempi odierni nell'America del Profondo Sud, delle strade che solcano la natura come cicatrici e dalle nuove città dal passato antico. Siamo a Renoir City, la città fondata dai Francesi ai tempi delle prime colonie sul delta del Simiriaq, il grande fiume dei Nativi che divide le grandi pianure, e poi venduta agli Americani. A Renoir City, in una stradina che non dà troppo nell'occhio, si trova un vecchio edificio. Al suo esterno, una lucente targhetta con inciso sopra: «Lerouge & Lenoire – Investigatrici private». All'interno, un ufficio trasandato introdotto da una porta col vetro smerigliato che riporta, a lettere nere, la stessa dicitura.

Di solito, inizia così: latore di tetre notizie, qualcuno entra all'improvviso o il telefono squilla. Ma non temete, perché ora sul nostro palco si aprono le quinte e potete vederle, nella loro magnificenza, sotto l'occhio di bue: Lerouge e Lenoire, le protagoniste della nostra storia. Ma, per loro, è solo un altro caso...

### Ambientazione

Lo scenario è ambientato a Renoir City, una versione neo-noir e vagamente urban fantasy della New Orleans del nostro mondo. Ci sono parti della città molto antiche e colme di misteri, e parti della città stramoderne, ma non meno arcane. La gente conduce una miserrima vita, in un mondo in cui tutti hanno colpe o qualcosa da nascondere, fingendo che tutto vada per il verso giusto, perché l'unica alternativa sarebbero la disperazione e il nichilismo che, tuttavia, ogni tanto fanno capolino.

#### IL GIORNO

- Una città dalla storia e dalle tradizioni antiche, ma che hanno comunque trovato cittadinanza in una modernità tecnologica.

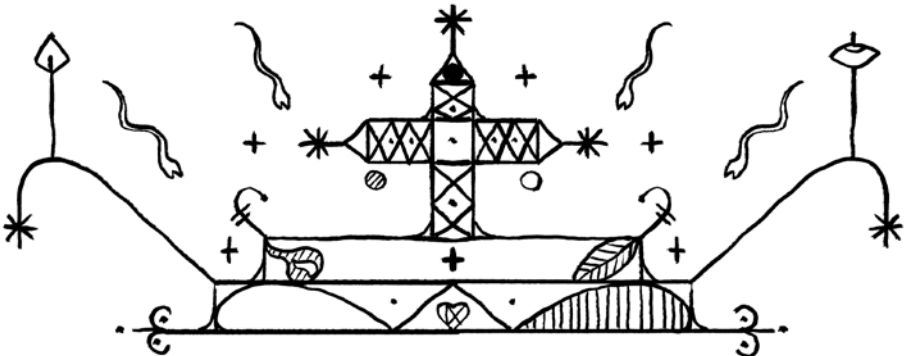
- Il tasso di criminalità è alle stelle: chiunque è testimone, direttamente e non, su base più o meno quotidiana, di fatti illeciti, soprusi e ingiustizie.

### LA NOTTE

- La città è antica e misteriosa. Nasconde tanti segreti ed è permeata da una magia urbana di antichissime origini, legata alla terra stessa su cui è stata edificata.
- In città si nascondono esponenti di diverse fedi magiche. Ciarlatani e cartomanti, stregoni delle tradizioni dei Nativi, cultisti vudù e studiosi dell'occultismo importato dalla cara vecchia Europa.

### L'OMBRA

- Il mondo, compresa Renoir City, è ormai da diversi anni in una forte crisi enomica e morale al tempo stesso. La gente ha perso il lavoro e, spesso, anche la fiducia nel prossimo. *Homo homini lupus*.
- C'è qualcosa di sbagliato e strisciante che si muove nel campo periferico dello sguardo umano, qualcosa di profondo e sconvolgente che ribolle negli abissi dell'animo. E queste pulsioni sembrano in qualche modo legate... Perché è così facile fare la scelta sbagliata? E, in ultima analisi, esiste il giusto e lo sbagliato?



## Personaggi

### LEROUGE

Lerouge è il braccio di questo duo di improbabili investigatrici private. Rappresenta metafisicamente il Giorno e il sole. È una forza della natura: è sexy, energica e veste in maniera provocante. Questo non significa che non sappia anche essere sottile, quando serve. E tu, come immagini la tua Lerouge? Descrivi tre dettagli su di lei che colpirebbero un osservatore casuale.

#### *Le identità di Lerouge:*

- **Sono** un'investigatrice privata. Sono il braccio, il Giorno e il sole.
- **Affronto i problemi** con energia e vitalità. Se c'è un modo di fare una cosa, il mio è quello giusto, e vi assicuro che ve ne accorgete.
- **Mi relazio al mondo** in maniera diretta e provocante, verso l'esterno, e calda, quando è il mondo a relazionarsi a me.

#### *Fulcro:*

Corpo 5 / Mente 2

#### *Rovina:*

La luce che arde col doppio di splendore... - Hai un fuoco che ti arde dentro. Riuscirai a sostenere la sua energia o lascerai che essa ti consumi?

#### *Dono:*

Figlia di Ogun - Secondo alcune leggende, il dio Ogun è disceso sulla terra con un'ascia in mano per mostrare la via a tutte le altre creature e, secondo quelli che a Renoir City sono provvisti della "seconda vista", il dio ti ha messo in mano quella sua stessa ascia. Hai una predilezione per la violenza e le armi, e per creare e aggiustare cose con le tue mani. E chissà quale fu l'immortale mano...

**LENOIRE**

Lenoire è la mente di questo duo di improbabili investigatrici private. Rappresenta metafisicamente la Notte e la luna. È l'abisso che guarda dentro di te: è intrigante, astuta e veste in maniera eccentrica.

Questo non significa che non sappia anche essere decisa, quando serve. E tu, come immagini la tua Lenoire? Descrivi tre dettagli su di lei che colpirebbero un osservatore casuale.

***Le identità di Lenoire:***

- **Sono** un'investigatrice privata. Sono la mente, la Notte e la luna.
- **Affronto i problemi** con astuzia e riflessione. Se c'è un modo di fare una cosa, io ne so trovare uno meno diretto e più efficace.
- **Mi relaziono al mondo** in maniera curiosa e inquisitoria, verso l'esterno, e fredda, quando è il mondo a relazionarsi a me.

***Fulcro:***

Corpo 2 / Mente 5

***Rovina:***

De profundis - Hai un abisso che ti si apre dentro. Attingerai da esso, come se fosse una riserva inesauribile, o ci scivolerai dentro, in preda alla vertigine?

***Dono:***

Figlia di Anansi - Secondo alcune leggende, il dio Anansi ha creato il sole, la luna e le stelle ma, secondo quelli che a Renoir City sono provvisti della "seconda vista", forse il dio ha creato anche te. Hai una predilezione per gli inganni e i raggiri, e per dare un senso ai sogni e alle visioni. Chissà, poi, che cosa li legherà...

## I PERSONAGGI E L'OMBRA

- Una tua (o vostra?) vecchia fiamma entra nella vostra agenzia supplicandovi di aiutarla con un caso. Cosa le è successo? In cosa è implicata? Di cosa la si accusa? Chi la minaccia? Chi la ricatta? Chi è scomparso? Può pagarvi? Quanto? E tu, cosa ricordi di lei che ancora ti scalda il cuore? Come vi siete lasciati? Provi ancora qualcosa per lei? Forse ha fatto uso del Soffio di Razael, una misteriosa droga da poco in circolo, e ora un temibile boss criminale la vuole morta perché è stata “testimone” di cose che nessuno avrebbe dovuto vedere. **(Lerouge) (Lenoire)**
- La polizia è bloccata da settimane su un caso che ha occupato a lungo le prime pagine dei giornali. Ora si rivolgono a voi perché, anche se nessuno lo ammetterà mai, siete le uniche che possono risolverlo. Ah, naturalmente, la stampa non deve saperne nulla... Forse la triplice morte (per pugnalamanto, annegamento e avvelenamento) dell'arcivescovo McIntyre non ha ancora un colpevole. E, nel frattempo, pare che il sottobosco occulto di Renoir City sia in fermento. Chissà cosa bolle in pentola... **(Lerouge) (Lenoire)**
- Questa mattina, appena arrivata in agenzia, hai trovato delle rose rosse e un biglietto con sopra raffigurato solamente uno strano veve. Fin qui non ci sarebbe niente di strano, se non fosse che nella notte appena trascorsa hai fatto un sogno con dentro quelle stesse rose, e quello stesso biglietto... **(Lerouge)**
- Un anziano e apparentemente rispettabile venditore di libri usati (Nigel Pelham?) entra nell'agenzia, proprio quando stavi per chiudere e andartene, chiedendo il vostro aiuto. Denuncia la scomparsa di un tomo misterioso (il *Vox Mortis?* o il *Liber Ivonis?*) e sembra categorico nel non volersi rivolgere alla polizia. **(Lenoire)**

COME AGISCE L'OMBRA

- **La pece ricopre tutto:** col marcio che è dentro ognuno di noi e che emerge convertendo i nostri pensieri più oscuri in una perniciosa stregoneria.
- **Il sangue scorre:** con la forza della violenza e delle armi, in un mondo in cui la vita vale poco.
- **L'acqua purifica:** con la verità che scaturisce dal poter dire di aver chiuso un caso, o dall'aver trovato un briciolo di speranza, di amicizia o di sentimento in tutto questo avvilente nichilismo.

