

BORGOMALEANIME – PLANCIA DI GIOCO

| | | |
|---|---|--|
| <div>PROLOGO</div> <div>Narratore - Amalgama</div> <div><p>Protagonista abitante</p><p>L’Amalgama introduce l’inizio della storia raccontando brevemente il contesto in cui vive il Protagonista a Borgo Maleanime.</p></div> <div><p>Protagonista forestiero</p><p>L’Amalgama introduce l’inizio della storia raccontando brevemente come il Protagonista giunge a Borgo Maleanime.</p></div> <div><p>Il proseguo</p><p>L’Amalgama presenta gli eventi, il Protagonista li affronta fino al Bivio. Il Segreto supporta la narrazione.</p></div> <div><p>Chiusura</p><p>In base all’esito del Bivio, l’Amalgama chiede al Protagonista cosa intende fare. Poi, crea una Traccia per il Segreto e posiziona qui sopra la carta usata per risolvere il Bivio.</p></div> | <div>PRIMA SCENA</div> <div>Narratore - Segreto</div> <div><p>Il Segreto introduce la scena basandosi sulla scelta del Protagonista nella scena precedente e sulla Traccia lasciata dall’Amalgama.</p></div> <div><p>Il proseguo</p><p>Il Segreto presenta gli eventi, il Protagonista li affronta fino al Bivio. L’Amalgama supporta la narrazione.</p></div> <div><p>Chiusura</p><p>In base all’esito del Bivio, il Segreto chiede al Protagonista cosa intende fare. Poi, crea una Traccia per l’Amalgama e posiziona qui sopra la carta usata per risolvere il Bivio.</p></div> | <div>SECONDA SCENA</div> <div>Narratore - Amalgama</div> <div><p>L’Amalgama introduce la scena basandosi sulla scelta del Protagonista nella scena precedente e sulla Traccia lasciata dal Segreto.</p></div> <div><p>Il proseguo</p><p>L’Amalgama presenta gli eventi, il Protagonista li affronta fino al Bivio. Il Segreto supporta la narrazione.</p></div> <div><p>Chiusura</p><p>In base all’esito del Bivio, l’Amalgama chiede al Protagonista cosa intende fare. Poi, crea una Traccia per il Segreto e posiziona qui sopra la carta usata per risolvere il Bivio.</p></div> |
| <div>TERZA SCENA</div> <div>Narratore - Segreto</div> <div><p>Il Segreto introduce la scena basandosi sulla scelta del Protagonista nella scena precedente e sulla traccia lasciata dall’Amalgama.</p></div> <div><p>Il proseguo</p><p>Il Segreto presenta gli eventi, il Protagonista li affronta fino al Bivio. L’Amalgama supporta la narrazione.</p></div> <div><p>Chiusura</p><p>In base all’esito del Bivio, il Segreto chiede al Protagonista cosa intende fare. Poi, crea una Traccia per l’Amalgama e posiziona qui sopra la carta usata per risolvere il Bivio.</p></div> | <div>QUARTA SCENA</div> <div>Narratore - Amalgama</div> <div><p>L’Amalgama introduce la scena basandosi sulla scelta del Protagonista nella scena precedente e sulla Traccia lasciata dal Segreto.</p></div> <div><p>Il proseguo</p><p>L’Amalgama presenta gli eventi, il Protagonista li affronta fino al Bivio. Il Segreto supporta la narrazione.</p></div> <div><p>Chiusura</p><p>In base all’esito del Bivio, l’Amalgama chiede al Protagonista cosa intende fare. Poi, crea una Traccia per il Segreto e posiziona qui sopra la carta usata per risolvere il Bivio.</p></div> | <div>EPILOGO</div> <div>Narratore - Segreto</div> <div><p>Il Segreto introduce la scena basandosi sulla scelta del Protagonista nella scena precedente e sulla Traccia lasciata dall’Amalgama.</p></div> <div><p>Il proseguo</p><p>Il Segreto presenta gli eventi, il Protagonista li affronta fino al Bivio. L’Amalgama supporta la narrazione. Il Protagonista potrebbe morire come esito del Bivio.</p></div> <div><p>Chiusura</p><p>In base all’esito del Bivio, il Protagonista racconta un epilogo per il Prescelto e spiega perché, volente o nolente, rimarrà per sempre a Borgo Maleanime. Segreto e Amalgama supportano la narrazione.</p></div> |

Titolo del racconto _____

GENERI[] Horror[] Splatter[] Spiritico[] Gotico[] Mitico

Il particolare insignificante_____

| | | |
|--|--|--|
| <div>Prescelto_____</div> <div>Abitante [] Straniero []</div> <div>Origine_____</div> <div>_____</div> <div>Scopo_____</div> <div>_____</div> <div>Descrizione_____</div> <div>_____</div> | <div>Prescelto_____</div> <div>Abitante [] Straniero []</div> <div>Origine_____</div> <div>_____</div> <div>Scopo_____</div> <div>_____</div> <div>Descrizione_____</div> <div>_____</div> | <div>Prescelto_____</div> <div>Abitante [] Straniero []</div> <div>Origine_____</div> <div>_____</div> <div>Scopo_____</div> <div>_____</div> <div>Descrizione_____</div> <div>_____</div> |
|--|--|--|

LE PRESENZE DI BORGOMALEANIME

Il Sindaco: vive recluso nel municipio e nessuno lo ha mai visto in volto, per tutti non è altro che un paio di occhi neri dallo spioncino della porta. Il Sindaco ascolta problemi e notizie, e dispensa consigli e sentenze che, per qualche motivo, nella notte giungono sempre a compimento.

La Ragazza con i cani: una giovane dalla pelle diavola che vive in una casa isolata, poco sopra Borgo Maleanime. Sempre accompagnata da due grossi cani che, a quanto si dice, possono fiutare la menzogna e l’oscuro dell’animo umano.

L’Uomo dei boschi: un tagliaboschi dalla lunga e ispida barba, che non proferisce mai parola. Aggirandosi nei boschi di notte, è facile scorgere la sua sagoma tra le fronde. In alcuni racconti si narra che L’Uomo dei boschi vegli sugli abitanti del Borgo, in altri che rapisca i più incauti al pari di una preda.

La Farmacista: un’anziana vedova che gestisce la farmacia di Borgo Maleanime. Ha un occhio di vetro e le ossa piegate dal tempo. Si dice che, sottobanco, La Farmacista fornisca e produca strane miscele. Da quando ogni abitante ha memoria, La Farmacista è sempre stata lì, dietro al suo bancone.

La Bambina con la bambola di pezza: nessuno sa di chi sia figlia, né dove abiti realmente questa bambina. Spesso la si può vedere aggirarsi nel Borgo, canticchiando sempre la stessa filastrocca. In qualche strano modo, La Bambina capita sempre per caso laddove si consuma un fatto che deve essere tenuto segreto; guarda e ascolta, ma non è facile farla parlare.

Il Becchino: un uomo alto e incredibilmente magro che si occupa del cimitero di Borgo Maleanime. Appassionato di poesia e letteratura, passando vicino al muro del camposanto lo si può sentire spesso parlare con qualcuno, anche se chiunque in città può giurare che nessun altro lavori con lui.

L’Uomo di legge: un enorme e corpulento uomo, con una vistosa cicatrice sul volto. Voci ricorrenti lo vedono al centro di storie di malavita e illegalità, e si dice che Borgo Maleanime non sia altro che la sua condanna per i crimini commessi. Con i suoi modi rudi e freddi, tiene al sicuro (in apparenza) la città.

La Cantante: da sempre rinchiusa nella sua casa, dove si dice che una madre troppo gelosa l’abbia segregata, La Cantante passa il tempo intonando stupende melodie, persa tra la musica di un pianoforte e l’enorme serra fiorita in cui lavorava la genitrice prima della sua misteriosa scomparsa.

L’Uomo a bordo strada:uno strano figuro incappucciato che percorre le strade di montagna con un grande zaino sulle spalle. Non cerca un passaggio,seppur sia chiaro che debba arrivare da qualche parte. Chi si è fermato a parlarci giura di aver visto la colpa nei suoi occhi, e di aver percepito un nauseabondo odore provenire dal suo bagaglio.