**L’OSCURO**

**Il tuo ruolo:** sei il ***Segreto***,rappresenti le forze oscure e malvagie che imperversano Borgo Maleanime. Nelle scene assicurati che i generi scelti siano portati in gioco rispettandone gli stili. Curati dei particolari inquietanti di ogni situazione.

**Quando sei il Narratore:** punta a scene che mettano in pericolo il Prescelto muovendo il Borgo e le minacce, per ghermirlo e allontanarlo dal suo scopo.

**Quando sei il Narratore di supporto:** aiuta a tenere traccia dei particolari sinistri e legati ai generi che avete deciso. Guida eventuali abitanti che l’Amalgama ti assegna, ma consultati con lui sulle decisioni importanti.

**Il tuo scopo:** tu vuoi che il Prescelto soccomba alle forze oscure di Borgo Maleanime; ricorda che non potrai ucciderlo prima dell’epilogo, ma puoi fiaccarlo con i Bivi e ghermirlo nell’ultima scena. Spesso la disperazione o la pazzia sono peggio della morte stessa.

**BORGO MALEANIME**

**Il tuo ruolo:** sei l’***Amalgama***, rappresenti Borgo Maleanime e la sua oscura volontà di trattenere gli abitanti a sé. Nelle scene assicurati che i luoghi, gli odori e i rumori vengano messi in risalto, per dare vita a un Borgo Maleanime interessante.

**Quando sei il Narratore:** punta a scene che mettano in risalto il Prescelto e il Borgo stesso, introduci abitanti e le Presenze, e punta a situazioni di mistero che abbiano al centro lo scopo del Prescelto.

**Quando sei il Narratore di supporto:**  aiuta a tenere traccia dei particolari sensoriali e di come il Borgo viene visto dal Prescelto. Guida eventuali abitanti che il Segreto ti assegna, ma consultati con lui sulle decisioni importanti.

**Il tuo scopo:** tu vuoi che il Prescelto rimanga per sempre a Borgo Maleanime, diventandone un abitante o, nel peggiore dei casi, occupandone una lapide del camposanto.

**IL SINDACO**

**Scena:** mistero

**Luogo:** *il vecchio municipio*

**Pulsione:** *collezionare*

**Origine:** *scrittore i cerca di ispirazione*

**Scopo:** *trovare una casa in cui vivere*

**Parole chiave:** *cassaforte – campane – automobile – nebbia*

**Situazione:** *una processione di loschi figuri*

**Particolare:** *un monile ricordo di un defunto*

**Bivio:** riesci ma con un costo

**IL PRESCELTO**

**Il tuo ruolo:** rappresenti il ***Protagonista*** al centro degli eventi della vostra storia. Hai uno Scopo e devi fare in modo di perseguirlo a tutti i costi.

**Quando sei in scena:** agisci per ottenere i tuoi obiettivi sfruttando ciò che hai descritto del tuo Prescelto. Se un Bivio è un fallimento, ricorda che una volta per Storia puoi invocare e portare nella narrazione il ***Particolare insignificante*** e ottenere un successo con un costo.

**Le tue carte:** cerca di puntare ad arrivare all’epilogo con una carta che ti conferisca un successo nel Bivio finale. Ricorda che, alla fine di una scena, le carte in mano a tutti i giocatori devono essere pari (se possibile), quindi Amalgama e Segreto si dovranno accordare su quale carta passarti.

**L’UOMO DEI BOSCHI**

**Scena:** mistero

**Luogo:** *la casa nel bosco*

**Pulsione:** *intimidire*

**Origine:** *ex criminale*

**Scopo:** *in carca di una cura*

**Parole chiave:** *fuoco – lupi – trappola – pioggia*

**Situazione:** *accerchiato dalle belve*

**Particolare:** *un animale fedele*

**Bivio:** riesci ma con un costo

**LA RAGAZZA CON I CANI**

**Scena:** mistero

**Luogo:** *un piccolo sentiero*

**Pulsione:** *divorare*

**Origine:** *vittima di amnesia*

**Scopo:** *riscattare un’eredità*

**Parole chiave:** *grandi alberi – luna – vecchio pozzo – macchie*

**Situazione:**  *la**messa delle dodici e trenta*

**Particolare:** *un vecchio documento*

**Bivio:** riesci ma con un costo

**LA BAMBINA CON LA BAMBOLA DI PEZZA**

**Scena:** pericolo

**Luogo:** *il mattatoio*

**Pulsione:** *osservare*

**Origine:** *reduce da un lutto importante*

**Scopo:** *nascondersi*

**Parole chiave:** *giocattoli – porta – cane – impermeabile*

**Situazione:** *persone in fuga*

**Particolare:** *un sogno*

**Bivio:** riesci completamente

**LA FARMACISTA**

**Scena:** pericolo

**Luogo:** *la grande villa*

**Pulsione:** *aiutare*

**Origine:** *poliziotto al primo giorno di servizio*

**Scopo:** *ritrovare una persona cara*

**Parole chiave:** *sangue – medicinali – chiave – bianco*

**Situazione:** *una persona ferita*

**Particolare:** *un messaggio in punto di morte*

**Bivio:** riesci completamente

**L’UOMO DI LEGGE**

**Scena:** verità

**Luogo:** *la strada provinciale*

**Pulsione:** *imprigionare*

**Origine:** *famiglia in vacanza*

**Scopo:** *ritrovare qualcosa di importante*

**Parole chiave:** *grate – denaro – arma – fumo*

**Situazione:** *ombre nei vicoli*

**Particolare:** *una vecchia amicizia*

**Bivio:** fallisci

**IL BECCHINO**

**Scena:** pericolo

**Luogo:** *il vecchio hotel*

**Pulsione:** *nascondere*

**Origine:** *giovane in viaggio*

**Scopo:** *in cerca della fede*

**Parole chiave:** *tomba – nero – corvi – treno*

**Situazione:** *la festa di paese*

**Particolare:** *una promessa*

**Bivio:** riesci completamente

**L’UOMO LUNGO LA STRADA**

**Scena:** verità

**Luogo:** *la casa dai mattoni rossi*

**Pulsione:** *rubare*

**Origine:** *giornalista in cerca dello scoop*

**Scopo:** *dimostrare di essere qualcuno*

**Parole chiave:** *zaino – muffa – libro – cenere*

**Situazione:** un incidente d’auto

**Particolare:** *un simbolo arcaico*

**Bivio:** fallisci

**LA CANTANTE**

**Scena:** verità

**Luogo:** *il sanatorio abbandonato*

**Pulsione:** *accudire*

**Origine:** *criminale in fuga*

**Scopo:** *riscoprire un sentimento sopito*

**Parole chiave:** *fiori – sole – alberi – seta*

**Situazione:** *animali che si comportano stranamente*

**Particolare:** *un’arma improvvisata*

**Bivio:** fallisci