

BORGOMALEANIME

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.

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.

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.

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 figure*

Particolare: *un monile ricordo di un defunto*

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

L'UOMO DEI BOSCHI

Scena: mistero

Luogo: *la casa nel bosco*

Pulsione: *intimidire*

Origine: *ex criminale*

Scopo: *in carica di una cura*

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

Situazione: *accerchiato dalle belve*

Particolare: *un animale fedele*

Bivio: riesci ma con un costo

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

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

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 DILEGGE

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

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

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