

## Borgo Maleanime

*Un piccolo paese di montagna, nell'Italia più rurale, un luogo nel passato o nel presente dove una amalgama di anime e realtà convive tra le porte e gli scuri socchiusi. La luce di una candela come faro della notte, unica via per carpire i segreti di questo strano luogo. In questo gioco si racconterà, di volta in volta, la storia di uno degli abitanti o di un forestiero giunto per qualche strano scherzo del destino. Perché è facile arrivare a Borgo Maleanime, ma molto meno riuscire ad andarsene via.*

Borgo Maleanime è un gioco di narrazione, per 3-5 giocatori, della durata di alcune ore. Per giocare avrete bisogno di stampare le 12 carte (3 Ruoli e 9 Presenze) e la plancia del Borgo Maleanime (in formato A3) sulla quale tenere traccia della vostra partita.

**N.B.** Sia le carte sia la plancia riportano molte informazioni di gioco che non troverete in questo testo, pertanto vi consiglio di tenere le stampe o i file a portata di mano e di consultarli in caso di dubbi durante la lettura.

### Fonti di ispirazione

Borgo Maleanime prende ispirazione principalmente da svariate serie TV incentrate su cittadine e case del mistero. Prima di iniziare a giocare, fate mente locale su questi titoli per cercare punti comuni nel vostro immaginario: *The Haunting of Hill House*, *I segreti di Twin Peaks*, *Black Spot (Zone Blanche)*, *The Society*, *Glacé*, *Lost*, *Apostolo (film)*, *The Village (film)*, *Silent Hill (film)* e i tantissimi corti del sito Crypt TV.

### Benvenuti a Borgo Maleanime

In questo gioco racconterete la storia di una o più persone che, per qualche motivo, avranno a che fare con la strana e inquietante cittadina di Borgo Maleanime. Parliamo di storie di mistero e inquietudine con probabili derive nell'horror, e che spesso non avranno un lieto fine...

Per prima cosa prendete le 3 carte ruolo, mescolatele, e poi datene 1 a ogni giocatore; tutti i giocatori oltre ai primi 3 non ricevono una carta e saranno automaticamente dei Protagonisti.

Chi riceve la carta di Maleanime sarà **L'Amalgama**: la forza latente e arcana della cittadina che, per qualche motivo, attira a sé persone dal passato oscuro e tormentato.

Chi riceve la carta dell'Oscuro sarà il **Segreto**: rappresenterà le forze oscure e malvagie che cercheranno di ghermire i protagonisti durante la loro permanenza a Borgo Maleanime.

Chi riceve la carta del Prescelto sarà il **Protagonista**: guiderà il personaggio al centro della storia cercando di scoprire la verità o semplicemente di sopravvivere. Ogni giocatore senza una carta ruolo sarà un Protagonista e creerà un Prescelto a sua volta.

### La vostra storia

Stabiliti i ruoli, è ora di tratteggiare alcuni punti focali che vi aiuteranno a creare una storia coerente e che sia interessante per tutti. Prendete le seguenti decisioni di comune accordo e mediate tra la volontà di tutti i giocatori.

#### Il luogo e il tempo

Decidete in quale tempo si svolgerà la vostra storia. Borgo Maleanime si presta senza problemi a diverse epoche, tenendo a mente alcuni punti imprescindibili: la cittadina è in un luogo di montagna, difficilmente raggiungibile e dove di norma gli abitanti delle zone limitrofe non hanno piacere di andare. Se vi è della tecnologia, questa funziona male, i cellulari e i GPS non trovano segnale e le comunicazioni con l'esterno sono quasi impossibili.

Borgo Maleanime si trova in Italia; se al nord, al centro o al sud, decidetelo voi. Di conseguenza, usate la collocazione geografica per decidere nomi e usanze, tutti i personaggi e le situazioni presentati nelle carte omettono volutamente nomi propri per darvi una maggiore possibilità di personalizzazione.

## Il genere

Ora che sappiamo com'è Borgo Maleanime, dobbiamo capire che tipo di storia racconteremo. Di base, il mistero e i segreti saranno sempre al centro della narrazione, ma è bene stabilire alcuni elementi di "genere" per dare un riferimento a tutti i giocatori e focalizzare contributi e aspettative. Di comune accordo, i giocatori decidono quali elementi usare e li spuntano sulla Plancia.

Una storia **Horror** porta in campo elementi di vario genere, ma tutti focalizzati a incutere paura e inquietudine; può includere mostri e scene di una certa violenza. Se inserite l'elemento **Splatter**, la narrazione può virare vistosamente su spargimenti di sangue e scene di estrema violenza: squartamenti e simili potrebbero turbare la tranquillità di Borgo Maleanime. L'elemento **Spiritico** si focalizza sulle presenze di morti e spiriti vari che, in qualche modo, cercheranno di comunicare con i Protagonisti. L'elemento **Gotico** porta in gioco ambientazioni e personaggi oscuri e tormentati, ponendo i sentimenti negativi e la follia al centro della scena. Infine, l'elemento **Mitico** si focalizza sulla presenza di culti e divinità blasfeme che si divertono a giocare con la vita degli ignari abitanti di Borgo Maleanime.

## Creare il Prescelto

Ora che sappiamo quale tipo di storia racconteremo, è giunto il momento di definire chi le vivrà. Il Prescelto è colui che affronterà il proprio destino a Borgo Maleanime e tenterà di non rimanere schiacciato dalle oscure presenze della cittadina. La prima scelta è se il nostro Prescelto è un **Abitante del Borgo** o uno **Straniero**. Il Protagonista decide e poi scrive sulla Plancia del Borgo un' **Origine**; per avere spunti e idee, si può pescare una carta e consultare le Origini. In caso di più Prescelti, l'Origine sarà comunque comune, per questo andrà elaborata per ottenere qualcosa che piaccia a tutti.

Decisa una Origine, viene determinato uno **Scopo**, ovvero il motore della storia che giocheremo; sempre sulle carte Presenza, troverete la sezione Scopi per avere idee e suggerimenti o crearne uno ex novo. Come per l'Origine, segnate tutte le informazioni sulla Plancia.

Ora è il momento di dare un **Nome** al Prescelto e di tratteggiarne una breve **Descrizione**.

L'ultimo passaggio è il **Particolare insignificante**, ovvero una caratteristica del Prescelto o di Borgo Maleanime che sembra insignificante, mentre durante il gioco potrebbe addirittura salvargli la vita. Consultate o pescate le carte Presenza per avere suggerimenti e idee.

## Decidere il titolo della storia

Tratteggiato il Prescelto, Amalgama e Segreto decidono di comune accordo un titolo per la storia, che sarà anche una traccia ipotetica di ciò che vedremo in scena. Se il Prescelto è un criminale in fuga arrivato a Borgo Maleanime con lo scopo di far calmare le acque e ripartire, il titolo potrebbe essere: **Il fuggitivo e la casa Nera**. Amalgama e Segreto si consultano tra di loro per organizzare le idee: un buon modo per creare un titolo è pescare alcune carte Presenza e usare i **Luoghi**, le **Pulsioni**, le **Situazioni** e le **Presenze** stesse per formare un titolo interessante.

## Il racconto

Una partita a Borgo Maleanime prende il nome di **Racconto** e si dipana attraverso 6 scene. In ogni scena ci saranno un Narratore principale, un Narratore di supporto e un Protagonista.

**Narratore principale:** è colui che tira le redini della storia, introduce eventi e situazioni e muove il mondo attorno al Prescelto. Il Narratore Principale ha il compito di dare coerenza alla **Traccia** precedente e di portare la scena verso il **Bivio**; infine, di creare una **Traccia** per il prossimo narratore. Durante la scena può usare i **Luoghi**, le **Pulsioni**, le **Situazioni** e le **Parole chiave** nelle carte che ha in mano per aiutarsi e trovare spunti.

**Narratore di supporto:** ha il delicato ruolo di supportare il Narratore principale e di fare in modo che **Traccia**, **Tipo di scena** e **intenzioni del Prescelto** siano rispettate. Su richiesta del Narratore principale, può impersonare una Presenza o un personaggio secondario. Durante la scena può usare i **Luoghi**, le **Pulsioni**, le **Situazioni** e le **Parole chiave** nelle carte che ha in mano per dare supporto e ispirazione agli altri giocatori. In caso di dubbio su come risolvere un Bivio, avrà l'ultima parola.

**Protagonista:** ha il compito di gestire il Prescelto e muoverlo verso il suo scopo. Opponendosi alle minacce e ai pericoli di Borgo Maleanime, ha il potere di chiamare un Bivio per cambiare l'esito di una scena.

## Giocare una scena

Il Narratore principale sceglie segretamente quale tipo di scena giocare tra quelle che ha in mano. Ci sono tre tipi possibili di scena:

**Mistero:** le scene di Mistero servono principalmente per creare atmosfera e mettere in risalto Borgo Maleanime e i suoi inquietanti abitanti. Il Narratore principale deve creare situazioni che forniscano indizi al Prescelto su come proseguire nel suo Scopo e, nel frattempo, introdurre situazioni e personaggi secondari. Le Tracce lasciate da una scena di Mistero possono essere molto precise e dirette, portando chiaramente a un nuovo luogo e a una nuova situazione nella scena seguente, rivelata dalle indagini del Prescelto.

**Pericolo:** le scene di Pericolo mettono in campo direttamente le forze oscure che minacciano il Prescelto. Sono scene movimentate, che possono portare a conseguenze come la morte di un personaggio secondario o la cattura del Prescelto. Come costi e fallimenti, il Prescelto potrebbe iniziare la discesa nella follia o vedere il suo corpo mutare e subire ferite. Solo nella scena di epilogo, però, un Bivio può uccidere definitivamente un Prescelto.

**Verità:** queste scene sono punti di svolta nella storia; mettono luce sui misteri di Borgo Maleanime e avvicinano il Prescelto al suo Scopo. Sono un mix delle scene precedenti e, per arrivare alla verità, si potrà passare per misteri fumosi o pericoli nascosti e pronti a ghermire il Prescelto.

Il Narratore principale introduce la scena tenendo conto di tutti gli elementi già generati dalle **Tracce** e dalle **intenzioni del Prescelto**. Una scena può essere la diretta conseguenza di quella precedente, oppure compiere un balzo in avanti nel tempo e nei luoghi con un inizio in media res. In questo caso è compito del Narratore principale raccontare cosa è successo tra una scena e l'altra, rispettando eventuali precisazioni che il Protagonista farà su tutto ciò che riguarda il Prescelto.

La scena prosegue finché il Protagonista non chiama un Bivio per evitare ciò che sta accadendo. A quel punto, il Protagonista gioca una carta dalla mano e consulta la sezione Bivio per vedere cosa succede.

**Fallimento:** il Prescelto subisce ciò che sta accadendo, il Narratore di supporto racconta l'esito finale. Nella scena finale, il fallimento può portare anche alla morte del Prescelto; nelle scene precedenti, può significare perdere temporaneamente in parte o tutto il proprio Scopo.

**Successo con costo:** il Prescelto evita il pericolo, ma dichiara un prezzo che pagherà per farlo. I due Narratori lo aiutano nel formulare un costo interessante e narrativamente coerente con ciò che sta accadendo. Un costo deve sempre essere qualcosa a cui il Prescelto tiene e che non vorrebbe perdere o sacrificare.

**Successo:** il Prescelto riesce a evitare il potenziale pericolo, il Narratore di supporto narra l'esito del Bivio.

## Chiudere una scena

Risolto il Bivio, la carta giocata dal Protagonista viene messa sulla Plancia nella casella corrispondente e, da quel momento, la Presenza correlata farà la sua comparsa a Borgo Maleanime. Ora il Protagonista avrà una carta in meno; quando resterà con una sola carta, Amalgama e Segreto di comune accordo decideranno chi cederà una delle proprie carte al Protagonista. Di scena in scena, si dovrà arrivare all'epilogo in cui tutti i giocatori avranno una sola carta in mano.

## Le presenze

Le Presenze sono figure iconiche, e spesso con strani poteri, che imperversano Borgo Maleanime. Qualsiasi giocatore può invocare nella scena una delle Presenze sulla Plancia, raccontando come entra in scena e come cambia la situazione di conseguenza. Una volta introdotta, per il resto della scena la Presenza è controllata dal Narratore di supporto. Le Presenze sono figure fuori dagli schemi e utilizzabili in modo totalmente libero; possono essere alleati o avversari, esseri sovranaturali o semplici abitanti con una storia inquietante alle spalle.

## Considerazioni di design

Questo gioco è nato ispirandosi al tema e agli ingredienti del Game Chef 2019.

**Amalgama:** inteso sia come l'agglomerato di forze e presenze di Borgo Maleanime, sia come l'unione del gioco di ruolo al boardgame, che usa carte e plancia.

**Mistero:** il motore principale delle storie e ciò che minaccia il Prescelto.

**Minuscolo:** o insignificante, inteso come quel particolare che spesso nessuno nota ma che, con un colpo di scena, genera un twist durante una storia.

**Fallimento:** inteso come destino ineluttabile, poiché, comunque vada l'epilogo, il Prescelto non potrà lasciare Borgo Maleanime divenendone parte integrante. Lato regole: il piazzamento delle carte mette, di fatto, in mano al Protagonista la scelta di come e quando fallire.

Ho un design lento e contorto, e spesso il Game Chef mi ha causato più di un problema perché lavoro male sotto pressione. Borgo Maleanime è stata una vera e propria folgorazione, mentre meccaniche di gioco e temi prendevano chiaramente forma nella mia mente. L'intento principale è di creare un gioco rapido da leggere, che metta al tavolo tramite plancia e carte tutto ciò che i giocatori devono sapere. Come background, l'horror è una delle mie più grandi passioni e da sempre mi ispirava l'idea di un gioco che permettesse di tratteggiare un affresco di un luogo oscuro e misterioso.

L'inizio di questa nuova sfida di design è il gioco che avete appena letto.