

Il gioco

Una goccia.

La tua giornata si snocciola tra doveri e impegni quando una piccola goccia ti cade in testa. Sollevi lo sguardo.

Il cielo è viola, la temperatura è cambiata, e le persone che hai attorno sono inquiete.

La pioggia esplode all'improvviso, casca come un'onda ma tu non ti sposti, nessuno lo fa.

L'acqua ti impregna rapidamente i vestiti, le ossa, e dentro di te esplode un dolore atroce: qualcosa che non hai mai voluto ammettere ora inizia a galleggiare, emerge e ti soverchia, ti trascina dentro l'acqua sempre più alta. Molli il respiro, il dolore esce con lui, e nell'alluvione ti dissolvi. Finalmente non sei più.

Torna il sole, torni tu. Ma ora sei diverso. Qualcosa manca, qualcosa abbonda. Hai un ricordo non tuo, un segreto che non riconosci amalgamato a ciò che sei. Mentre quello che prima ti ha piegato nell'acqua, non esiste più. Non esiste più qualcosa che ami. Non lo ritrovi nella tua giornata, nelle cose che fai. Per questo inizi a cercare, a cercarti: chi avrà quella parte di te?

Saprai accettarti per ciò che sei, anche se questo non ti piace?

E lasciare indietro pregiudizi e paure prima dell'arrivo di una nuova alluvione? Perché non c'è modo di salvarsi senza gli altri.

Di cosa parla *L'alluvione*

L'alluvione parla di egoismo, individualismo, isolamento. Di persone disposte a tutto per prevaricare il prossimo, ma che scoprono di dover collaborare per poter sopravvivere. I personaggi dovranno mettere a nudo le parti peggiori di sé ed accettarle per vincere, ricordando che solo uscendo da sé l'umanità può ancora avere un futuro.

Cosa ti serve

Per giocare avrete bisogno di:

- la mappa
- un segnalino diverso per ogni persona al tavolo
- un numero abbondante di altri segnalini uguali tra loro, ma diversi dai primi (*segnalini identità*)
- un mazzo di carte da scala 40, senza i jolly
- carta e penna

Impostare una scena

Durante il gioco verrà chiesto più di una volta di *impostare una scena*. Nel farlo tenete conto che il gioco si svolge al giorno d'oggi, in un ambiente urbano contemporaneo, e sono presenti degli elementi sovranaturali, ma non sotto il controllo dei personaggi. "Impostare una scena" per questo gioco significa:

- descrivere dove e quando ci troviamo, includendo i suggerimenti eventualmente forniti dalla mappa;
- dire chi è presente, rispettando le eventuali condizioni date;
- chiedere alle altre persone al tavolo chi si vuole eventualmente prestare a interpretare personaggi non giocanti;
- ricordate che chi interpreta un personaggio ha l'ultima parola sul comportamento e i pensieri del personaggio, fintanto che rispetta le regole;
- interpretare i propri personaggi secondo le regole e secondo come vi immaginate il vostro personaggio;
- permettere a tutte le persone al tavolo di aggiungere elementi di colore, di ambientazione, o eventuali altri elementi;
- chiedere e sentirsi liberi di dare suggerimenti;
- chiudere la scena quando si vuole, e non prima che gli eventuali requisiti della scena siano stati soddisfatti;

Condurre il gioco

Questo è un gioco masterfull, ovvero non prevede responsabilità narrative diverse tra chi è al tavolo come ad esempio D&D, dove il ruolo del master è a sé stante.

Il gioco funzionerà al meglio se almeno una persona avrà letto tutto il manuale e potrà rispondere agli eventuali dubbi degli altri giocatori.

Il gioco si svolge in atti. Per condurre il gioco, potete leggere il testo di ogni atto e gestire la partita come indicato.

Mosse

Le *mosse* in questo gioco sono situazioni narrative che portano a conseguenze sia narrative che meccaniche.

Nella prima parte si avranno a disposizione solo le *mosse di opposizione*. Un successo porta a rafforzare la propria *identità*, tuttavia crea *conflitti* con le altre persone al tavolo. Il fallimento non rafforza altrettanto la propria identità, ma in compenso non crea conflitti.

Nella seconda parte si avranno a disposizione anche le *mosse di consenso*. In questo caso, un successo permetterà a un conflitto di essere risolto, mentre un fallimento fornirà solo un piccolo rafforzamento della propria identità.

Meccaniche di sicurezza

Le tematiche portate, specie quelle dei *segreti*, possono risultare di difficile gestione al tavolo sotto un punto di vista emotivo o personale, e pertanto si consiglia di introdurre delle meccaniche di sicurezza per gestire le situazioni pesanti di gioco.

In ambito di convention, con persone sconosciute o se si ha poca familiarità con questi strumenti, si consiglia la X Card di John Stavropoulos¹. Se state giocando con persone con cui avete la certezza di poter stabilire un patto sociale di reciproco rispetto, attenzione e

¹ Vedi <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

mutuo supporto in caso di problemi, strumenti come Script Change di Brie Sheldon² possono offrire un'esperienza più profonda di gioco.

Primo atto: una giornata normale

Ogni giocatore, nell'ordine che si preferisce, imposta una scena. La scena racconta una situazione, quotidiana o meno, del proprio personaggio. Non sono ammessi altri personaggi giocanti, ma non c'è un limite ai secondari.

La scena si può concludere una volta che è chiara la risposta alle seguenti domande:

- *Chi sono e come mi chiamo?*
- *Dove mi trovo?*
- *Qual è la gioia e ragione di vita che mi spinge avanti?.*

Alla fine della propria scena, il giocatore corrente scrive la risposta alla terza domanda sulla carta *gioia* di fronte a sé, e la trascrive sulla propria scheda come *la mia gioia*.

Da adesso in avanti, il primo giocatore che arriva su una casella della mappa, può definire la natura del luogo (*casa, parco, ufficio etc etc*), che non sarà modificabile.

Intermezzo: l'alluvione

Leggete a turno, pensando all'atmosfera.

Sono le otto di mattina di questo ventun giugno quando senti la prima goccia sul collo. Sollevi la testa interrompendo quello che fai. Il cielo è viola. Nuvole gialle lo percorrono rapide e disordinate. Il vento è forte e bollente. L'acqua che inizia a cascare sembra lanciata, ti colpisce con violenza il viso, le mani, tutto ciò che hai di scoperto.

Ma non vuoi spostarti, e non vogliono farlo le persone che ti circondano. Tutte ferme con lo sguardo verso l'alto, i piedi saldi a terra. Senti il volto farsi bagnato e freddo, l'acqua si accumula dietro la tua testa e gocciola via con lei ciò che ami, ciò che ti tiene in vita. È uno svuotamento, e quando anche l'ultima traccia della gioia se ne va, cadi in ginocchio nel fiume che è andato formandosi. Ti senti quasi senza corpo, eppure di una pesantezza insopportabile.

Mettete al centro del tavolo le vostre gioie e mischiatele, e poi pescatene una. Nel caso in cui doveste ripescare la vostra, ricominciate. Segnate sulla vostra scheda questa come la gioia ricevuta. Prima di riprendere, a turno descrivete ciò che provate sentendo allontanarsi ciò che avete di più importante.

La grandine inizia a cadere fitta come neve. Il fiume è sempre più alto, e mentre le forze ti abbandonano una fitta sembra spaccarti il cuore in due. Qualcosa che hai sempre negato di te pretende ora di uscire: in questa vita senza gioia niente può nasconderti da ciò che più temi di te. E mentre sotto i tuoi occhi l'acqua trascina i ricordi di altre persone, il tuo petto si spalanca vomitando quel segreto inammissibile.

Per chi è alla propria sinistra ora ogni giocatore scriverà la risposta alla domanda "Cosa non posso accettare di me, cosa ho nascosto per tutta o buona parte della mia vita?". Quando vi sarete scambiati quello che ora chiameremo "segreto", appuntatelo sul vostro foglio come il mio segreto, e poi mischiateli e redistribuiteli casualmente, segnando quello ricevuto come il

² Vedi <http://tinyurl.com/nphed7m>

segreto ricevuto. *A turno racconterete brevemente cosa provate mentre sentite il vostro segreto andare via.*

Il vento violento, la grandine, l'acqua: ora non senti più nulla. Non sei più.

Il sole torna, la terra si asciuga e tu con loro. Senti le ossa, la pelle, i muscoli. Senti il respiro nel tuo naso e il battito del tuo cuore, ma qualcosa è cambiato: sei un'amalgama d'identità. Vibri di una gioia immensa per qualcosa che non hai mai amato, e qualcosa di inconfessabile e sconosciuto schiaccia le tue spalle. Questa nuova gioia ti spinge a voler ritrovare anche la tua, ma vuoi anche liberarti di questo segreto che non ti appartiene. Fino a quando non ci riuscirai, vivrai queste emozioni come se fossero totalmente tue.

Da ora in avanti i giocatori dovranno far vivere ai propri personaggi le gioie e i segreti acquisiti come se fossero propri. Prendete un attimo per decidere come declinarli nel vostro personaggio, e chiedete aiuto alle altre persone al tavolo se non arriva l'ispirazione.

Secondo atto: futili tentativi

Ogni persona al tavolo estrae una carta: chi ha la carta più alta inizia, e si prosegue in senso orario.

Mettete un segnalino sull'orologio del tempo, alle 8 del mattino.

Mettete un segnalino identità su ognuna delle caselle del anello più interno.

Mettete due segnalini identità sulla casella centrale.

Ogni giocatore, nell'ordine di turno, si sposta da 1 a 2 caselle.

Da adesso in poi, cominciano i turni di gioco, secondo l'ordine stabilito.

Turno di gioco

Segui l'istruzione dell'ora corrente (vedi Eventi dell'ora).

All'inizio del proprio turno, il segnalino del personaggio può essere mosso di una casella. Se finisci su una casella con un segnalino identità, lo prendi. Scegli un personaggio che non hai *marcato* sulla tua scheda (ovvero, con cui non hai già interagito). Altrimenti, marca il personaggio sulla tua scheda, e imposta una scena.

In questo caso, la persona con cui stai impostando la scena deciderà dove vi trovate, e ne fornirà una breve descrizione. La scena deve contenere la *suggestione* scritta sulla casella stessa e deve contenere il proprio personaggio e quello scelto precedentemente, ma nessun altro personaggio giocante.

A questo punto scegli una *mossa di opposizione*, e poi rivela una carta, che sarà la *carta ostacolo*.

A seconda del seme della *carta ostacolo*, e al massimo due volte per atto, puoi introdurre uno di questi elementi nella scena per ottenere un bonus di 2 (vedi sotto):

- Cuori: metti in gioco la *gioia ricevuta*, godendola in modo egoista
- Quadri: metti in gioco come tu stia meglio senza *il tuo segreto*
- Picche: metti in gioco il *segreto ricevuto*, declinandolo come meglio preferisci e mostrando come sia un peso
- Fiori: metti in gioco come sia difficile per te andare avanti senza *la tua gioia*

Puoi spendere inoltre un segnalino identità per avere un ulteriore bonus di 1.

Dichiara se vuoi puntare al successo o puntare al fallimento. Prima di chiudere la scena, devi seguire il *trigger* della mossa. Una volta attivato il *trigger*, estrai un'altra carta. Poi:

- Se hai puntato al fallimento, togli al risultato della carta il bonus, altrimenti aggiungilo
 - Se hai puntato al fallimento e sei arrivato sotto il valore della *carta ostacolo*, oppure se hai puntato al successo e sei arrivato sopra il valore della *carta ostacolo*, guadagni 3 segnalini identità
 - Se hai ottenuto un successo e l'altr* giocat* ha la tua gioia, riprendila e guadagna 4 segnalini identità
 - Se hai ottenuto un successo e hai il segreto dell'altr* giocat*, ridaglielo e guadagna 4 segnalini identità
- Segui in ogni caso le istruzioni della scelta che hai deciso sulla mossa

Il risultato della mossa potrebbero creare un *conflitto* tra i personaggi, complicandone i rapporti, e questo influenzerà il terzo atto. Un *conflitto* è una brevissima descrizione di un problema, trauma, giudizio negativo o motivo di scontro tra i personaggi generato dalla situazione descritta.

A fine scena, ogni personaggio si muove da 1 a 2 caselle di distanza, se è possibile su una casella vuota.

Se il giocatore corrente ha tutti i personaggi marcati sulla propria scheda, cancella tutte le marcature.

Si sposta il segnalino temporale avanti di 1.

Fine dell'atto

L'atto finisce quando il segnalino arriva sulle *8 del pomeriggio*.

Intermezzo: il fallimento

Da leggere se almeno una persona al tavolo ha ricevuto la propria gioia.

Per quanto tempo questa sensazione di completezza, seppur parziale, ti ha restituito la voglia di andare avanti? Certo, c'è qualcosa in te che continua a scalpitare e che non riesci a definire, un microscopico senso di fallimento che vorresti ignorare. E più volte hai provato la sensazione che la tua gioia fosse pronta di nuovo a scivolare via. Anche per questo continui a sollevare la testa al cielo, ma non ci sono nubi, non c'è nulla di spaventoso.

Eppure accade: forse mentre sei a casa a sonnecchiare, o magari tra un cliente e l'altro sul luogo di lavoro. Se ne va come uno strappo, e la tua gioia non c'è più.

Restituite le gioie e a chi le ha ricevute ad inizio gioco. Descrivete dove le perdete o dove le sentite ritornare, e ciò che provate.

Il fallimento è ovunque, ti martella la testa. Hai sbagliato tutto, non avrai perdono. E poi lo scopri: attraverso il telegiornale, forse. O da qualcuno che bisbiglia parole folli in un parco. Mentre fai la spesa senza un briciolo di forza. O da qualcuno che ti ama. Hanno iniziato a chiamarla *L'amalgama*. È più estesa di quanto pensassi. Ci sono mille teorie più o meno senza senso, ma forse qualcuno ha trovato una risposta, il suo equilibrio perduto, ma solo accettando anche il peggio di sé. Perché se vuoi riottenere la tua gioia, devi imparare anche a convivere con il terrore del tuo segreto.

Sopra di te, il cielo sembra un po' più violaceo.

Chi perde la gioia descrive come scopre la cosa.

Da leggere se almeno una persona al tavolo non ha ricevuto la propria gioia.

Sembra che chiunque ci stia riuscendo, tranne te, che sei il ritratto del fallimento. Hai visto tornare dei sorrisi, hai sentito piangere di gioia. Forse il mondo sta tornando quello che era fino a poche ore fa, ma non per te. Hai percorso la città in lungo e in largo, hai scoperto il lato peggiore di chi ti circonda, e soprattutto il tuo. Non ce la fai più: riuoi la tua gioia. L'informazione ti arriva nel momento di maggior scoramento: forse in un sogno? Forse su un bigliettino trovato per strada? O magari la senti in una conversazione di passaggio, la leggi sul volto di una persona provata ma felice. L'unico modo per ottenere la tua gioia, è accettare il tuo insopportabile segreto. Restituire ciò che hai ricevuto. Non ti resta che trovare le persone di cui sei ora un'amalgama, per ritrovare la tua identità. Da lontano, arriva un tuono.

A turno, chi non ha ancora ritrovato la propria gioia descrive come scopre la notizia.

Prima di riprendere, ogni giocatore deve quindi avere la gioia e il segreto con cui aveva iniziato la partita.

Terzo atto: le nuvole si addensano

Durante questo atto cercherete di ritrovare sia la *gioia* che il *segreto*, e di eliminare il più possibile i conflitti che avete creato, ma il tempo non è dalla vostra parte.

Durante il terzo atto valgono le stesse regole del secondo, con le seguenti differenze:

- In questo atto puoi usare anche le *mosse di consenso*
- Se introduci la *gioia*, mostra invece come questa viene utilizzata in modo generoso o cooperativo
- I bonus dati dai semi delle carte valgono 1
- Puoi usare quanti segnalini identità vuoi per ricavare bonus nei tiri, ma devi spendere 2 segnalini per un bonus di 1
- I successi non danno segnalini identità

Quarto atto: una nuova alluvione

Legge il brano un giocatore che ha ritrovato sia la gioia che il segreto.

Quando il vento si alza non sollevi nemmeno la testa. Da ore le nubi sono andate addensandosi, l'atmosfera si è fatta pesante. Hai visto persone rinchiudersi in casa, o fingere di aver ritrovato la propria gioia, ma tu sai che non ci si può ingannare. Ti chiedi cosa porterà di nuovo con sé la tempesta, l'alluvione, *L'amalgama*.

A turno, chi ha riottenuto sia gioia che segreto estrae una carta ostacolo.

Cosa fai quando la pioggia riprendere a cadere? Quali sensazioni provi? In questa giornata hai scoperto così tante cose di te, e così tante emozioni. Lo senti il fallimento ancora bruciare? Il senso di separazione? Hai abbastanza forze per reagire agli effetti di una nuova dissoluzione?

A turno, estraete un'altra carta.

Quanto rimane di te, dopo tutte queste ore?

Aggiungi 1 per ogni segnalino identità al valore della seconda carta estratta.

Quanto realmente hai cercato di cambiare? Di aiutare gli altri? Di smetterla col tuo egoismo?

Togli 2 per ogni conflitto in gioco tra tutti i giocatori.

L'acqua sale.

Se il valore totale supera quello della carta ostacolo, gioia e segreto rimarranno col giocatore.

Altrimenti se ne andranno per sempre. Mettete le carte al centro.

Ci ritroveremo quando tornerà il sole.

Epilogo

Ogni giocatore, nell'ordine che si desidera, descrive come continua (o meno) la propria vita dopo i cambiamenti delle due alluvioni.

Mosse di opposizione

RUBA INTIMITÀ

Trigger: obbliga a confessare o condividere qualcosa, oppure forza un'intimità, fisica o emotiva che sia.

- **Successo:** descrivi come riesci nel tuo intento senza che l'altro personaggio opponga una vera resistenza, l'altr* giocat* descrive come il risultato sia a un qualche livello traumatico per il proprio personaggio; l'altr* giocat* segna un *conflitto* su di te
- **Fallimento:** l'altr* giocat* descrive come il risultato sia a un qualche livello traumatico per il proprio personaggio; poi muove fino a 2 caselle allontanandosi da te; alla prossima scena che imposti con questo personaggio *non* puoi scegliere un successo;

RIFIUTA IL CONFRONTO

Trigger: di fronte a una discussione, cambia argomento, o addirittura ti sposti fisicamente.

Decidi:

- **Successo:** descrivi come tagli corto, cambi argomento, o te ne vai dalla scena; l'altr* giocat* segna un *conflitto* su di te, ti muovi di due caselle
- **Fallimento:** l'altr* giocat* descrive come il suo personaggio riesce a fermarti, mostrare la contraddizione nelle tue posizioni o lasciarti senza parole; ti muovi di due caselle verso l'esterno

PRETENDI RISPOSTE

Trigger: pretendi risposte o azioni di fronte a un tuo dubbio, bisogno, o problema. Decidi:

- **Successo:** descrivi come ottieni, direttamente o indirettamente, in maniera esplicita o come rivelazione, la risposta alla tua domanda: questa si rivela vera; l'altr* giocat* segna un *conflitto* su di te, ti sposti su una casella a tuo piacimento;
- **Fallimento:** descrivi come sopra il modo con cui ottieni la risposta, ma questa si rivelerà falsa; perdi 1 segnalino identità se ce l'hai; nel momento in cui agirai seguendo questa risposta ed essa si rivelerà falsa, guadagnerai 1 segnalino identità

Mosse di consenso

CONCEDI UNA CONFESSIONE, CONDIVISIONE O INTIMITÀ

Trigger: condividi un momento intimo, fisico o emotivo. Decidi:

- Successo: descrivete come riuscite a condividere il momento senza giudizio ma con comprensione; se l'altr* giocat* ha un conflitto nei tuoi confronti, lo elimina e racconta come l'esperienza ha cambiato la sua opinione
- Fallimento: descrivete come il momento di condivisione si interrompe, si rivela parziale o insoddisfacente; guadagni 1 segnalini identità

ACCETTA IL CONFRONTO

Trigger: mettiti a nudo e accetta un punto di vista diverso. Decidi:

- Successo: descrivi come riesci a empatizzare con il punto di vista dell'altr* giocat*; se l'altr* giocat* ha un conflitto nei tuoi confronti, lo elimina e racconta come l'esperienza ha cambiato la sua opinione
- Fallimento: descrivete come siete feriti dalla posizione altrui, o non potete accettarla perché troppo in contrasto con il vostro modo di vedere il mondo; guadagni 1 segnalini identità

CHIEDI AIUTO

Trigger: chiedi aiuto, rivelando una tua debolezza, dubbio o mancanza.

Decidi:

- Successo: l'altr* giocat* descrive come questa apertura l* tocchi nel profondo e decida di aiutarti, ottenendo un qualche livello di successo nel farlo; se l'altr* giocat* ha un conflitto nei tuoi confronti, lo elimina e racconta come l'esperienza ha cambiato la sua opinione
- Fallimento: descrivete come la risposta o aiuto che ti arriva non è quello di cui avevi bisogno, e vi rendete conto che non potete migliorare la situazione; guadagni 1 segnalini identità

Eventi dell'ora

Prima parte

- 8am, 2pm: manda un giocatore all'anello più esterno e guadagna un numero di segnalini identità pari al numero di anelli attraversati.
- 9am, 3pm: devi scegliere il Successo della mossa che attivi.
- 10am, 4pm: blocca una casella dell'anello più interno per 3 turni.
- 11am, 5pm: ruba 2 segnalini identità a un'altra persona al tavolo.
- 12am, 6pm: scegli un'altra persona al tavolo: non potrà attivare bonus al prossimo turno; tu puoi scegliere una carta ostacolo a piacimento tra gli scarti.
- 1pm, 7pm: gossip - copia un conflitto che hai su un altro personaggio sul personaggio con cui sta facendo la scena.

Seconda parte

- 8pm, 2am: mandi un giocatore all'anello più interno, guadagni un numero di segnalini identità pari al numero di anelli attraversati.
- 9pm, 3am: scegli un giocatore; quel giocatore avrà un bonus di +2 per ottenere un successo; se otterrà un successo, tu guadagnerai 2 segnalini identità.
- 10pm, 4am: segna una casella dell'anello più interno per tre turni; i giocatori che impostano lì una scena ottengono un bonus +2 per ottenere un successo.
- 11pm, 5am: dona 2 segnalini identità ad un altro giocatore.

- 12pm, 6am: scegli un giocatore, quel giocatore avrà un bonus aggiuntivo di 2 al prossimo turno.
- 1am, 7am: una buona parola; se nella scena cerchi di pacificare il personaggio con cui stai facendo la scena con uno degli altri in gioco e la tua mossa ottiene successo, rimuovi anche il conflitto di cui hai parlato.

