

FLASHBACK, FORWARD

E STORIE PARALLELE

a cura di Roberto Guadagno

TEMPO FA DISCUSSI CON LUIGI ACERBI, RANDOMVICK E ARIOCH DI TECNICHE DI MASTERING, E IN PARTICOLARE DELLA GESTIONE DEL TEMPO. HO RAGGRUPPATO I MESSAGGI E GENERALIZZATO UN PO' IL DISCORSO. SI DÀ PER SCONTATO CHE SAPPIATE COSA SIGNIFICANO LE PAROLE *FLASHBACK* E *FORWARD*. ECCOLE APPLICATE AD UN'AVVENTURA.

Sinossi di avventura

L'ABISSO

Breve premessa

I PG si trovano in un'immensa prigione sotterranea, l'Abisso (una specie di Stygian Abyss)

Nell'Abisso i vari prigionieri, di diverse razze, hanno costituito delle vere e proprie comunità, alcuni vivendo da selvaggi ed altri invece cercando di ricreare un certo ordine (vedasi il film "Fuga da Absolon").

I PG sono entrati a far parte della Cittadella, un complesso scavato nella roccia ed abitato da persone civili, nel quale ovviamente tutti devono svolgere la loro parte, come sentinelle, lavoranti nelle fattorie di funghi, ecc.

Dopo parecchie sessioni di politica / interazione / esplorazione e diverse peripezie (e l'aiuto non troppo involontario di un paio di PG) la cittadella cade nelle mani di una tribù di selvaggi capitanata da un potentissimo mentalista caduto lì da poco, Zimmer, il quale non ha intenzione di restare nell'Abisso ancora a lungo ed ha bisogno di gente in gamba che lo accompagni.

Ovviamente la scelta cade sui PG, più qualche PnG, e qua inizia la parte "bella". L'unico modo per uscire dall'abisso, dice Zimmer, è quello di scendere fino al nucleo centrale, dal momento che sopra non c'è niente (l'abisso è una piccola tasca dimensionale a parte, Planescape docet), dove è rinchiuso il vero prigioniero dell'abisso (quello per cui inizialmente è stata costruita questa dimensione).

Così inizia la Discesa, e Zimmer dice di dover radunare nel corso del tragitto altre "persone", in totale

treddici (...ho messo insieme un sacco di *topoi* della fantasy).

Trucco

Dopo che i PG partono dalla cittadella per iniziare la discesa, faccio calare il sipario e lo faccio riaprire con Zimmer che viene disintegrato di fronte agli occhi di due attoniti PG (gli unici due presenti alla sessione -sighI-), mentre lì attorno si trovano a terra i corpi svenuti dei loro compagni e, belli arzilli, altri due tizi totalmente sconosciuti che si dichiarano loro amici.

Dopo un combattimento frenetico con delle specie di beholder i PG si accorgono di essere diventati potentissimi (del tipo XII livello contro il III che erano prima...)... raccolgono i corpi dei compagni e si dirigono in un luogo sicuro, insieme coi loro "nuovi" alleati, Lethan e Draugin.

Arrivati in una stanzetta segreta, Lethan l'elfo oscuro approfitta della pausa per cercare di capire com'è che gli altri due abbiano totalmente perso la memoria, memoria dalla quale probabilmente dipende la vita del gruppo dal momento che solo quei due erano entrati nell'inner sanctum di Dunathoin, dio dei nani, venendo a conoscenza di un segreto...

E così i PG iniziano a ricordare (giocando)... sono su un ponte insieme coi loro compagni, c'è Lethan, e poi un folletto rompiscatole (Ixil)... si stanno dirigendo verso Reorkadin, città nanica vicina ad un fiume di lava. Ecc. ecc.

Conclusasi questa scena di flashback, i PG tornano al duro presente, per poi ricordare ancora un'altra volta un evento passato (prima dell'arrivo alla città dei nani), e così via...

Morale della favola

Di per sé la trama che ho messo insieme non è nulla di originale: il viaggio da compiere, la guida iperpotente, la raccolta dei compagni nel corso delle avventure, una meta che rappresenta un sogno (la libertà).

Forse sarebbe anche stata carina da giocare, ma non sarebbe stata una campagna incredibile... ma così semplice trucco del flashback, facendo cioè ricordare a poco a poco i PG, che improvvisamente si trovano a pochi passi dalla meta, e facendoli continuamente saltare dal passato al presente (nel quale sono incredibilmente "cresciuti"), ho visto aumentare moltissimo l'interesse e la curiosità nei giocatori.

Ora si chiedono "Ma come è morto Jorghhan ? Chi è questo Nehrune ? Per quale domanda la risposta data da Zimmer era sbagliata ?"... e intanto ad ogni salto temporale scoprono nuovi particolari, nuovi elementi. E così, inoltre, c'è imo molto più da giocare di ruolo, dal momento che lo scopo ormai non può più essere "diventare grossi", perché lo sono già...

FLASHBACK

Problemi

Teoricamente giocherellare con il tempo e i ricordi è un'ottima idea. Qualche osservazione... per chiarire il discorso chiamerò Tempo0 (T0) il momento in cui inizia il flashback e Tempo -(numero) il momento ricordato. Più è alto il numero più è lontano nel tempo il momento ricordato (quindi ad es. T -5 viene prima di T -4, e così via...)

Se il flashback viene giocato c'è la fortissima probabilità che il passato venga alterato. In questo caso, che fai? lasci che i pg possano stravolgere la storia e ritrovarsi nel T0 in una situazione diversa da quella di partenza? Oppure forzi la storia in modo da mantenere fisso il flusso temporale? Nel primo caso, la situazione diventa rapidamente

paradossale. Nel secondo, i pg non hanno libertà di azione. Come fai?

Alcuni elementari accorgimenti, da utilizzare singolarmente o in combinazione:

A) I PG giocano scene (ricordi) di per sé importanti, come l'incontro dei vari membri della compagnia, nei quali l'esito è comunque più o meno il medesimo, ma il modo con cui viene raggiunto può essere totalmente differente.

B) I PG giocano anche scene marginali, ma che aggiungono sapore alla storia (scene di vita di gruppo, insomma, interazione coi PnG, ecc.). In questi casi difficilmente dovrebbe accadere qualcosa di totalmente imprevisto.

C) Dal momento che in ogni caso i giocatori devono interpretare i propri personaggi, i quali nel momento in cui vivono il ricordo ovviamente non sanno del flashback, non è loro consentito dalle loro stesse coscienze di roleplayer di effettuare azioni solo con lo scopo di mettere alla prova il futuro (e la capacità di adattamento del master...). Un periodo un po' contorto per dire che insomma si gioca anche di psicologia...

D) Trovandosi coi PG una specie di psionico potentissimo (fai circa di 20° livello per DnD) ho un comodo "Deus ex machina" che può ovviare alle azioni dei PG che causerebbero danni irreparabili al flusso di eventi.

E) I giocatori non sono sicuri al 100% che quello che stanno giocando sia effettivamente un ricordo... potrebbe anche essere, come insegna la fantascienza di serie C, una delle tante dimensioni parallele, nella quale i PG possono morire, e comunque il corso degli eventi nell'altra dimensione resta il medesimo. Insomma quando un giocatore dice "Ah ma allora non possiamo morire!", tu lo guardi, sollevi le sopracciglia facendo un ghignetto malefico e fai calare un minaccioso silenzio.

F) In linea di massima comunque si può fare in modo che le azioni passate dei PG si ripercuotano nel "futuro" solo in campi che ancora non sono stati scoperti. In poche parole si cerca assolutamente di non alterare il "futuro", se non nelle parti sconosciute ai PG (e che quindi possono essere plasmate nell'ombra).

Per quanto riguarda l'influenza del passato nel futuro: si potrebbe anche fare in modo che ogni volta che i giocatori arrivano nel TO subiscano le modifiche dovute ad avvenimenti passati. Se muore un personaggio nel passato, nel futuro non ci sarà più. Magari ce ne sarà un altro...

Così i giocatori non si sentono al sicuro (usando cognizioni che non dovrebbero avere) immagina: i pg vedono (giocano) il passato. Sicuri e contenti si buttano nelle peggiori mazzate e uno di loro muore (o sparisce, o viene fatto prigioniero). Tornano al presente. Il giocatore morto c'è ancora.

E chi è? Quale mostruosità si nasconde sotto le sue spoglie mortali? È una specie di fantasma? O una creatura infelice ha preso il suo posto e le sue memorie, sforzandosi di cancellare il ricordo della vita precedente?

Il Flashback non lineare

Il flashback lineare, cioè quello che parte da T -5 e va verso T -4, T -3, T -2, T -1, fino a T0, è già problematico. Figurati se lo fai non lineare... i pg ricordano prima T -3 che va verso T -2. Poi tornano a T0 e vanno avanti. Dopo un po' cominciano a ricordare T -5 che va verso T -4. E' probabile che la storia si accartocci.

Una soluzione è usare ricordi, brevi episodi. Per cui ora sono in T0, saltano a T-6, tornano brevemente in T0, poi passano a T-11, dopodiché il ricordo per associazione di idee passa a T-9... ma di per sé non è complicatissimo. Comunque si può tentare di farli vivere il meno possibile in T0, ed in quegli istanti di farli agire in modo che non possano soffermarsi a riflettere. Solo dopo metà della storia potranno svolgere un pezzo in T0 ed andare in T+1.

FALSO FLASHBACK

Il flashback è reale? Mica necessariamente... in letteratura e nel cinema ci sono molti esempi di flashback menzognero. I pg ricordano un T5 diverso da quello vero, e non possono accorgersene fino al momento in cui è troppo tardi...

Sinossi di avventura IL MITO DELLA CAVERNA

Ombre

I pg si ritrovano all'improvviso davanti all'ingresso di una caverna, nudi e sanguinanti (T0). Cosa minchia è successo? Cominciano a ricordare (T -5) di essere stati mandati ad investigare un antico tempio. Giocano il ricordo e passano attraverso T -4 (entrati nel tempio sono stati attaccati da bambini deformi), T-3 (hanno scoperto che la struttura del tempio cambia a seconda di come ti ci muovi dentro; hanno anche scoperto qual è il criterio che controlla i cambiamenti), T -2 (hanno raggiunto il centro del tempio e parlato con una creatura che sostiene di essere un dio. Suoi simboli sono la spirale e due specchi contrapposti. Il dio sostiene di poter controllare la mente), T -1 (hanno combattuto la creatura e sono stati battuti. Da come è andato il combattimento si evince che l'essere riesce effettivamente a dominare le persone con cui stabilisce un contatto di sguardi. Pesti e sanguinanti, i pg sono fuggiti attraverso dei cunicoli che portano alla caverna del T0).

Nel corso dello scontro finale hanno inoltre scoperto che: 1) il dio trae potere dagli specchi; 2) gli specchi sono indistruttibili, salvo che con l'aiuto di un'antica pergamena nota come "il celeste abbecedario di conoscenze benevoli" (il primo nome che mi viene in mente...).

Ritorno alla Caverna

A questo punto che fanno i pg? Convinti di aver trovato il modo per fottere la creatura (attaccheranno bendati, o qualcosa di simile), decidono di procurarsi la famosa pergamena e si mettono in cerca. Fanno un'altra avventura (o

più di una) per procurarsi l'oggetto in questione tra mille peripezie e poi tornano al tempio.

Ma man mano che vanno avanti cominciano ad accorgersi di piccole incongruenze... magari il tempio non è esattamente come ricordavano, o il criterio che ne regola i movimenti sembra un po' diverso, o non ci sono più i segni del precedente combattimento... comincia a venirgli il dubbio che qualcosa non va...

Ed in effetti è così: al loro primo

incontro con il dio i pg sono riusciti ad ammazzarlo, ma il mostraccio prima di crepare li ha plagiati tutti. Ha innestato nelle loro menti ricordi parzialmente alterati per spingerli a procurarsi il famoso oggetto, che in realtà non serve affatto a scassare gli specchi ma a resuscitare il mostro.

Quando i pg arrivano nella stanza centrale la trovano vuota. Il cadavere del mostro è stato posto dai suoi servi in una specie di bozzolone. All'improvviso arrivano i

bambini assassini... una marea... i giocatori che fanno?

Tornando alla storia dell'Abisso: se i PG nel passato fanno qualcosa che in realtà non è successa, può darsi che Zimmer (lo psionico) abbia deciso di alterare i loro ricordi (poi ci si inventa un motivo che ne spieghi le ragioni). Se vi piace questo genere di contorcimenti psicologici/temporali, vi consiglio caldamente i libri di P.K. Dick: "Ubik", ad esempio.

FORWARD

Parlando di flashback mi viene in mente che la tecnica opposta, ossia il forward (detto anche prolessi) viene usato raramente nelle avventure. Il sistema classico è quello di inserire vaticini o visioni del futuro, come quella cui assiste Frodo guardando nello specchio di Galadriel. E' canonico l'invito ad usare predizioni vaghe, così che sia più semplice farle avverare.

Più raro è il forward puro, e cioè un improvviso spostamento nel tempo futuro, senza alcuna spiegazione, usato solo per aumentare la drammaticità della storia. Anche il forward può essere fatto giocare, e se i giocatori sono inizialmente ignari dello spostamento temporale al momento in cui la situazione si ripresenterà soffriranno un vero e proprio straniamento.

Es: i pg stanno attraversando una gola oscura... l'attraversamento dura parecchio e la descrizione del master è volutamente lenta e noiosa. Dopo alcuni metri nell'oscurità totale i pg intravedono una luce (quella che sembra l'uscita) e subito vengono aggrediti alle spalle da una creatura di cui vedono a stento la forma. Combattono e vengono ammazzati.

A questo punto, sfuriata la rabbia dei giocatori, il master dice: "la luce del pozzo vi abbaglia e per un attimo rimanete disorientati... la vostra mente si riempie di immagini di morte... il tunnel continua diritto di fronte a voi". evidentemente la gola ha altre uscite, o altri pozzi, e l'incontro con il mostraccio avverrà effettivamente in futuro, ma i pg non sanno quando (se è per questo, potrebbe anche avvenire in un futuro lontano... magari

si tratta di un incontro che avverrà tra un anno in un altro tunnel più o meno simile...).

Vi garantisco che fa davvero effetto (pure troppo... i pg a volte diventano così cauti e paurosi da rovinare la storia... ma anche questo effetto può essere sfruttato...) e che l'incontro col solito mostro assume un sapore di inevitabilità molto appropriato (soprattutto in scenari horror).

Questa tecnica è usata anche nell'Abisso, dove si fanno saltare i PG da T0 a T+20, per poi tornare indietro. In effetti non è proprio la stessa cosa di quella che ho utilizzato, perché il forward presuppone un ritorno al periodo iniziale, da cui è partito il (ricordo? mmmhno)... la previsione. Mescolare le due tecniche può essere molto disorientante.

FALSO FORWARD

Sinossi di avventura TRIPLO GIOCO

Fate trovare un PG, uno un po' subdolo, di fronte a {numero dei PG meno uno} bare chiuse, in una specie di chiesa/tempio. Al PG viene da ridere, è proprio contento, ma cerca di trattenersi. Da ora può giocare. (Le bare, se aperte, contengono i corpi degli altri PG, tutti vestiti).

Prima che il PG possa fare altro, entra un tizio con una maschera, si complimenta col PG e gli dà una borsa piena di soldi. (ovviamente gli altri giocatori assistono a tutto questo...) Il PG probabilmente chiederà se non le ha aperte di chi sono le bare, oppure chi è il tizio,

ecc., ma questi resta sul vago, è stupito dalle domande, risponde semplicemente con "un lavoro ben fatto", "tolto di mezzo quei bastardi"... e poi cerca di svincolarsi.

Il tizio è evidentemente un pezzo grosso, un magaccio della madonna... Mentre il PG e l'altro stanno discutendo, una delle bare si spalanca di colpo e si sente "Muori BASTARDO!"...
< fine del forward >

Cosa è successo ? Il tizio è un potentissimo e cattivissimo al quale i PG hanno messo il bastone fra le ruote. Qualcuno contatta i PG per eliminare questo XYZ, ma i PG non hanno speranze di raggiungerlo anche perché non si sa chi sia questo XYZ.

Allora uno dei PG aiutato da un vecchio illusionista (magia vera o finzione?) prima contatta (o è contattato) XYZ, mentendogli, poi dovrebbe fingere di tradire il proprio gruppo in maniera spettacolare di fronte ad una spia di XYZ, facendo sì che è evidente che i PG sono morti, cosicché gli agenti di XYZ gli riferiscano questo.

In realtà i PG non sono morti sul serio, ma hanno solo ingoiato una polvere che li tiene in uno stato di morte apparente (senza bisogno di respirare, ecc.) per un esatto periodo di tempo... messi nelle bare, i PG vengono piantati nella chiesa locale. Oltre ad XYZ, nessuno sa del PG traditore.

Così XYZ si reca con poca scorta alla chiesa (come molti altri del resto), trova il PG e non cede alla tentazione di complimentarsi di persona. I PG allora saltano fuori e cercano di catturarlo (o accopparlo, fai che uno dei PG ha perso

qualcosa di importante a causa di questo XYZ).

Mmmmh, non è proprio un granché, andrebbe un po' aggiustata... però avete capito l'idea di base, il finto tradimento (che genera molta sfiducia), ecc. ecc., condito con un po' di colloqui privati mas-

ter/giocatore aumenterebbe la *suspense*. Tutto dipende dai giocatori che si hanno.. qualcuno potrebbe in effetti prendersela parecchio. :)

Ovviamente dovrebbe passare un po' di tempo tra il forward e la partecipazione dei PG all'intrigo... e

da cosa parte il forward ? Beh, direi dal primo incontro col fattucchiere / imbroglione / illusionista, del quale ovviamente i PG non sanno ancora nulla, ed il quale sembra loro solo uno straccione originale...

STORIE PARALLELE

Usato in un certo modo il flashback produce storie parallele. In un'avventura i pg giocavano ai nostri giorni e periodicamente ricordavano un'altra storia avvenuta alle loro precedenti incarnazioni. All'inizio le due cose sembravano distinte, ma man mano si scopriva che la prima storia dava origine alla seconda (qualcosa del genere si trova in Tarotica, avventura per Kult).

Per evitare che i pg stravolgersero il tutto, il flashback procedeva allo stesso ritmo della storia corrente. Almeno teoricamente i PG dovrebbero ignorare in T -2 quello che hanno scoperto in TO...

Fate attenzione perché se ad es. in TO il master fa tradire il gruppo da un png e poi glielo fa trovare in T -2 come amicone per "mettere alla prova" le capacità interpretative dei giocatori, questi ultimi potrebbero sentirsi un po' presi per i fondelli. Nel mio caso le due storie avvenivano a cento anni di distanza, e solo alla fine si scopriva il legame.

Però sarebbe divertente fare due avventure in due periodi storici differenti e far incontrare ai giocatori sempre gli stessi png... ad esempio il bobby grassoccio del 1890 è paurosamente simile al poliziotto grassoccio e imbranato del 1990. Le somiglianze possono scatenare i flashback, e il tutto si può spiegare in vari modi (esperimenti di realtà virtuale, reincarnazione, volere divino, etc...). Questo giochetto si trova in una quantità di film, libri e fumetti.

Esempio da "TAROTICA"

oggi: i pg non si conoscono ma si trovano nello stesso luogo, apparentemente per caso. Qualcosa li attira.

(flash) cento anni fa: i pg sono i secondini di un carcere. Alcuni tentativi di fuga vengono repressi nel sangue.

oggi: i pg cercano una tipa fuggita da un ospedale. La tipa è nascosta in una vecchia ala. Trovata la tipa, (che è incinta), decidono di trovare il padre del bambino (bambina), che incidentalmente è un angelo della morte.

(flash) cento anni fa: arriva un nuovo direttore del carcere. Le condizioni dei detenuti peggiorano. I pg passano da secondini a torturatori.

oggi: trovato il padre, scoprono qualche info sulla tipa e tornano all'ospedale. Scoprono che la ragazza è morente (qualcuno le ha strappato il feto dalla pancia). La tipa li prega di ritrovarlo.

(flash) cento anni fa: il dolore e la tortura fanno scivolare il carcere più vicino all'inferno. Manifestazioni soprannaturali.

oggi: le ricerche conducono i pg in un luogo mostruoso, e si scopre che il cattivo della situazione è il direttore dell'ospedale.

(flash) cento anni fa: il direttore del carcere vuole l'aiuto dei pg per trattare un detenuto "particolare". Si tratta in realtà di un'evocazione che richiede un sacrificio. Alla fine, appare una strana creatura...

oggi: l'ospedale è costruito sul sito del carcere. Tutto inizia a chiarirsi.

(flash) cento anni fa: il direttore si fa dare qualcosa dalla creatura evocata: un mazzo di carte (tarotica) che controlla la realtà.

In seguito (nel flashback) il direttore viene ucciso in una rivolta (cui i pg possono o meno partecipare) le carte restano nel carcere, trasformato in ospedale psichiatrico 70 anni dopo. La ragazza è pazza, scappa dalla sua stanza, va nell'ala vecchia e trova le carte. Con queste evoca l'angelo. il direttore dell'ospedale è la reincarnazione del direttore del carcere (in realtà un littore), mentre i pg sono la reincarnazione dei secondini.

Non dico il resto perché la storia è lunga. L'originale non è organizzato così: prima viene l'avventura

di 100 anni fa e poi quella odierna. Ho modificato il tutto perché se no i pg avrebbero saputo troppo. In teoria, avrebbero dovuto ignorare le info apprese dalle loro precedenti incarnazioni, ma l'interpretazione ha dei limiti.

Vista in terza persona

Una variante della Storia Parallela può essere un flashback in cui i protagonisti di una delle storie non siano i personaggi, ma un/i png (tipicamente vedrei l'antagonista). Alle scene di gioco si inframmez-zano momenti 'cinematografici', possibilmente descrittivi un ambiente totalmente alieno ai giocatori per spiazzarli maggiormente.

Questo aumenta il senso di urgenza alla risoluzione della situazione, ma è importante non dare informazioni essenziali ai personaggi in questo modo... i pg potrebbero avere un'idea del fatto che si stanno per incontrare con il misterioso protagonista del 'filmato' (può anche essere un sogno), ma non colgono bene tutti gli aspetti della storia.

Certo, non si possono inserire "digressioni" troppo lunghe, visto che i giocatori in questo caso sono solo degli spettatori, e bisogna anche stare molto attenti alle informazioni che si rivelano: i giocatori devono tenere presente che la scena descritta è stata vista da loro, non dai pg.

Questa tecnica può anche essere utilizzata più volte in un'avventura, ad esempio narrando ai pg vari episodi vissuti da un png che ancora non conoscono, che avvengono contemporaneamente alle loro azioni, ma in luoghi diversi... o addirittura, dopo che i pg hanno giocato una scena, mostrar-gli le conseguenze delle loro azioni dal punto di vista del png.

Es.: i pg si sono introdotti di nascosto nel tempio di una divinità

oscura e vogliono rubare il prezioso artefatto lì custodito, ma il gran sacerdote del tempio sta compiendo un rito con tutti i suoi adepti, e devono attendere la fine della funzione. Improvvisamente suona un allarme (be', qualcosa di simile... ^__^) e tutti gli accoliti si precipitano fuori. I pg ne approfittano per rubare l'oggetto, ma appena lo tolgono dal supporto il tempio inizia a crollare. Riescono ad uscire e a questo punto entra la digressione: ai giocatori viene descritta una figura cenciosa che si introduce nel tempio ed inizia ad uccidere gli accoliti. Quando il gran sacerdote compare la figura lo ferisce profondamente, e cerca di interrogarlo riguardo qualcosa,

quando il tempio crolla improvvisamente, seppellendo entrambi. Dopo alcune ore il misterioso straccione esce dalle macerie del tempio...

Ecco una situazione in cui le azioni dei pg e del png si influenzano a vicenda. In seguito, dopo ogni scena dell'avventura i giocatori vedono lo straccione sulle loro tracce, o che incontra le stesse persone che loro hanno incontrato, in modo che sembri sulle loro tracce. I giocatori potrebbero pensare che voglia impadronirsi dell'artefatto, ma i pg non sanno della sua esistenza e devono comportarsi di conseguenza. Infine si potrebbe scoprire che il tipo in realtà vuole

salvarli dalle negative influenze dell'artefatto...

Un'altra soluzione molto utilizzata è il "sogno"... si presentano ai pg eventi accaduti in un passato lontano attraverso un misto di sogno e visione. Con questo metodo si possono in effetti fornire ai pg informazioni importanti, e li si può coinvolgere nella visione, ad esempio mostrandogli la scena attraverso gli occhi di un'altra persona, e permettendogli anche di interagire. Meglio però non abusarne, a meno che non ci sia una spiegazione particolare (un dei pg è molto "ricettivo", ad esempio).