

MEMORIA

di Roberto Guadagno

IL PERSONAGGIO "SENZA MEMORIA MA DOTATO DI INCONCEPIBILI POTERI NASCOSTI" RISCUOTE SEMPRE GRANDE SUCCESSO. IL TRUCCO È UTILE A MASTER E GIOCATORI (SPECIE *POWER PLAYER* :P), MA PUÒ DIVENTARE STANTIO. COME SFRUTTARE LA PERDITA DI MEMORIA IN MODO DIVERSO?

Il personaggio:

I. non ricorda ed è l'unico che ha ragione.

Il mondo è stato creato 10 minuti fa nello stadio attuale e i ricordi dell'umanità si sono srotolati all'indietro. Sul PG questo non funziona. Non ricorda perché non c'è niente da ricordare. Nota: la memoria del mondo si sta ancora srotolando. Molti eventi devono ancora entrare nel passato, molta gente non ricorda affatto il PG. Alternativa: solo il PG è stato creato in questo momento, per chissà quali scopi. Il suo passato si srotola pian piano.

II. non ricorda perché le cose non gli sono ancora successe.

Per un motivo ignoto si trova proiettato di qualche anno nel futuro. Il suo sé del futuro si trova in un futuro ancora più remoto, quindi nessuno incontra nessuno. Il PG deve partire convinto che le cose stiano come al solito.

Ovvia alternativa: il PG è zompato nel passato e ricorda il futuro. Complicazione: ricorda di essere morto in un momento più o meno prossimo.

Es.: il PG si risveglia dopo lunga e confusa convalescenza. Gli dicono che è rimasto a nanna per quasi un mese. In realtà, il PG si trova tre anni nel futuro. Non ricorda nulla di questo periodo, ma tutti attribuiscono la cosa all'incidente in cui un mese fa è rimasto coinvolto il suo doppio del futuro (lo scambio è avvenuto in quel momento). Nelle tasche dei suoi vestiti c'è un biglietto di un concerto tenutosi tre anni fa. Il doppio sapeva che sarebbe morto a breve e per salvarsi ha giocherellato con una specie di macchina del tempo: sa che il futuro è imm modificabile, ma pensa che tre anni di vita riciclata siano meglio di niente. Sta al nostro eroe risolvere l'imbroglio, trovare e far funzionare la macchina, riappropriarsi della sua vita e scoprire se poi il futuro è davvero già scritto...

III. non ricorda gli eventi dell'ultimo anno.

Legge in un libro la biografia di un tizio. Guarda un po', è identica alla sua, tranne che il tizio è morto un anno fa. È stato morto per un anno ed è tornato stile "Il Corvo" per fare qualcosa? Oppure non è mai morto e hanno pasticciato con la sua memoria? Oppure è stato il PG ad ammazzare il tipo della biografia e ne ricorda il passato come se fosse il suo? Più in generale, il PG ricorda la vita di un altro.

IV. ha barattato la sua memoria con qualcosa che ora non ricorda.

Esempio tratto da "Previdenza", di PKDick: il PG non ricorda gli ultimi due anni. Prima che gli fosse cancellata la memoria però ha appreso cosa sarebbe avvenuto nel futuro e ha preso provvedimenti. Il suo io attuale possiede alcuni oggetti dall'aria insignificante (una chiave spezzata, un pacchetto di sigarette, del fil di ferro) scelti apposta dal suo io passato per aiutarlo (aiutarsi) a ricostruire il passato e tornare nel luogo in cui gli hanno cancellato la memoria, e di sapere anche perché.

V. non ricorda cosa gli è successo il giorno prima.

Gira e rigira, scopre che il giorno prima ha fatto esattamente quel che sta facendo oggi, cioè cercare di capire cosa ha fatto il giorno prima. Raccapriccio: la sua memoria a breve termine si cancella ogni giorno. L'unico modo che ha per andare avanti è trasmettersi in qualche modo delle informazioni di giorno in giorno (es., un diario che il giocatore dovrà realmente scrivere).

VI. fa dei "viaggi".

Ogni tot ore parte per il pianeta x e non ricorda cosa diavolo è successo. L'intervallo tra un viaggio e l'altro si riduce progressivamente.

Alternativa per ambientazione ucronica: "viaggiare" è una sorta di malattia. I primi ad accusarne gli

effetti furono gli astronauti tornati dalla luna ma la cosa si è diffusa da principio tra quelli che lavoravano a contatto con gli astronauti e poi a buona parte della popolazione occidentale. Pare che determinati riti (disporre in circolo occhiali a specchio, contemplare parcheggi inondati dal sole, stendersi sul fondo di una piscina asciutta) rallentino il decorso del male.

VII. ricorda una quantità spaventosa di informazioni.

Gli basta guardare per un attimo un quadro per ricordarne i minimi particolari. In questo modo, può ripercorrere una strada già fatta a occhi chiusi, persino se non l'ha mai vista (ricorda i passi che ha fatto, e i cambi di direzione). Disgraziatamente, il suo hard ogni tanto si ripulisce. Le info più vecchie di qualche giorno spariscono per far posto alle nuove. Può combinarsi con la 5).

VIII. non ricorda eventi recenti.

Dopo affannose ricerche, scopre che è lui stesso a sopprimere parte dei suoi ricordi (es., con qualche tipo di droga; la prende convinto che sia un medicinale), ma non sa perché. Il PG può smettere in qualsiasi momento di prendere la droga (se se ne accorge), ma non può recuperare quel che ha già perso. Può combinarsi con la 6) e/o con la 5). Variante: lentamente recupera il passato. Lo rimpiangerà.

IX. può costruirsi una memoria a piacere.

Anzi, è il suo hobby. L'unica restrizione è che il ricordo non può contraddire la situazione attuale. Es., se ora il PG è un mendicante, non può ricordare di essere stato Rockefeller 5 minuti prima. Potrebbe ricordare di essere figlio di Rockefeller, ma evidentemente sono successe cose che lo hanno ridotto in questo stato (che prima o poi dovrà decidersi a ricordare/inventare). Tutti i ricordi che non contraddicono la situazione attuale sono veri. Diventano veri. Ogni ricordo va scritto, ed è integrabile/interpretabile dal master.

X. non mi ricordo.