

L'investitura

C'è un ordine, la cui Rocca risiede nella capitale del Regno, stimato dai giusti e temuto da ogni persona che abbia un'ombra sul cuore. Si tratta dei Latori di Giustizia; uomini e donne devoti alla pura causa della legge, investiti dell'autorità per catturare e punire i criminali sopra ogni altra istituzione e anche capaci di cacciare e uccidere le creature del male. Vestendo il Nero, la loro uniforme composta da un lungo spolverino con ricamato sul cuore il simbolo dell'ordine e una benda priva di buchi, attraverso la quale riescono a vedere mentre nessuno può scorgere i loro occhi. Si muovono per il Regno, a volte seguendo richieste d'aiuto a volte spinti dall'istinto o dal puro caso, cacciando criminali e creature del male e la loro parola è legge, sopra quella di ogni altra autorità. Per diventare Latore, l'Aspirante deve sottostare a un duro addestramento fisico e mentale, che lo preparerà al suo compito futuro e culminerà con la terribile prova dell'Investitura.

Dell'Investitura sanno poco i profani, tranne che quelli che attraversano i fumi della coscienza e della giustizia ne escono spesso cambiati, e non sempre in meglio. Dovendo affrontare le proprie paure più nascoste, devono essere solidi e sicuri delle proprie convinzioni, ma anche capaci di metterle da parte all'occorrenza: alcuni per paura di perdersi si abbandonano al puro Spirito di Giustizia che li accompagna durante la prova, diventando poco più che impietose macchine di legge, prive di morale e personalità. E non è nemmeno la cosa peggiore che può capitare. Eppure, ancora oggi, giovani speranzosi da tutto l'Impero entrano nella Rocca dei Latori per diventare cadetti, con le motivazioni più disparate, ma nel cuore sempre la voglia di aiutare il Regno.

Il gioco

L'Investitura è un gioco per 2 persone, una delle quali riveste il ruolo dell'Aspirante appena entrato nella Sala dei Fumi, attraverso le nebbie della coscienza, mentre l'altro sarà lo Spirito della Giustizia (da adesso solo Spirito), ovvero quello che ne modellerà la prova spingendolo oltre i propri limiti, perché nessun Latore può sperare che i suoi confini etici e morali rimangano intatti: la Giustizia richiede sempre un sacrificio.

Materiali: un mazzo di carte da poker, di cui si tengono solo i numeri (da 1 a 8), una copia della scheda dell'Aspirante, un foglio bianco per gli appunti dello Spirito e un paio di matite.

Scelte dello Spirito

Per prima cosa lo Spirito dettaglia l'ambiente di gioco scegliendo alcuni dettagli che riguardano il Regno e l'ordine dei Latori.

Il Regno: è una vallata magica? Un luogo decadente di piccoli regni mal connessi tra loro? Un reame idilliaco pressato ai confini da forze del male e all'interno da persone e culti corrotti? Un impero governato da un dittatore? Si trova squassato dalle guerre o è un posto abbastanza pacifico? Si trova sull'orlo di un grande cambiamento o è stabile da decenni?

I Latori non: possono accettare ospitalità? Possedere beni propri? Uccidere i colpevoli? Mentire per il proprio tornaconto? Utilizzare poteri arcani? Rifiutare il perdono? Concedere amnistia?

I Latori: sono l'unica forma di guardie? Si uniscono ad altri ordini o agiscono da soli? Il più alto in grado è legato al regnante oppure sono sempre stati fuori dalla politica? Sono gli unici a potersi occupare delle creature del male?

Prendendo spunto da queste domande, lo Spirito decide dai 2 ai 4 aspetti del Regno e altrettanti per i Latori, in modo che l'Aspirante abbia già una base in cui affondare le radici del proprio personaggio.

Creazione del Aspirante

Chi ha scelto di impersonare l'Aspirante, andando a compilare l'apposita scheda, sceglierà per prima cosa l'aspetto (3 aggettivi che lo definiscono fisicamente) e il background (quello che è stato fino all'ingresso alla Rocca dei Latori, magari con una nota su cosa gli manca di quel periodo) e infine la motivazione (cosa lo spinge a voler entrare nell'ordine). Per l'aspetto basta una parola o due, mentre per le altre scelte una breve frase descrittiva.

Es: Robusto - Occhi curiosi - Facile al sorriso _ Giovane apprendista fabbro in un villaggio isolato di frontiera (la tranquillità e il calore dei miei compaesani) _ dei banditi hanno fatto per mesi razzie nel mio villaggio, crede che la giustizia debba essere più rapida

Es: Snello - vestiti appariscenti - aria sfuggente _ terzogenito di una casata nobile, addestrato a diventare cavaliere (gli agi a cui ero abituato) _ dimostrare il proprio valore alla famiglia

Poi descriverai il suo apprendistato, sempre con una breve frase, mettendo sotto i riflettori cosa gli è piaciuto di questo periodo e qual è stata la lezione più difficile.

Es: "ho imparato che i Latori sono molto legati tra loro, e che sono negato per prendere decisioni in fretta"; oppure "numerose e profonde sono le conoscenze con cui la mente di un Aspirante viene nutrita ma le insensate ore di meditazione rimangono un mio punto debole"; piuttosto che "fin dall'inizio ho capito di essere portato per la scherma ma sono stato ripreso più volte per la mia incapacità a lavorare insieme agli altri".

Tutto questo serve a dare un buon affresco di che persona sia l'Aspirante. Lo Spirito potrà fare domande per chiedere dettagli che lo aiuteranno ad avere un'idea più precisa dell'Aspirante e del suo carattere, se ne sente il bisogno.

Poi scrivi (sempre con una frase, magari dettagliata ma niente di troppo prolisso) i tre Cardini della personalità dell'Aspirante:

Cosa rischi di perdere: diventando un Latore probabilmente rinuncerai a diverse aspetti della tua vita precedente, ma c'è qualcosa a cui credi e speri di non dover mai rinunciare. Scrivi qualcosa di sociale (Es: l'amore della mia vita, i miei amici, la mia famiglia, il legame con la mia terra, ecc) o di emotivo e personale (Es: la mia empatia, la capacità di redimere i malvagi, l'allegria, il vedere le cose in modo positivo, la speranza nel futuro, ecc...), ma potresti preferire qualcosa di importante del mondo, ad esempio scrivendo: "Rischio di perdere i miei poteri magici, perché in genere la magia è mal vista dai Latori", oppure "la possibilità di ereditare le terre di mio padre" piuttosto che "il mio aspetto, perché la prova ha finito per sfigurare diversi Aspiranti". Se volete facilitare il compito dello Spirito evitate Cardini emotivi o personali, che in genere si rivelano sempre troppo liberi e poco definiti... oppure aspettatevi che lui chieda specifiche in merito. Accordatevi se possibile.

Cosa speri che non ti accada: descrivi qualcosa che immagini possa succedere in futuro, durante l'adempimento del tuo dovere da Latore. Es: che un criminale sfugga alla mia caccia; che qualcuno paghi per i miei errori; che degli innocenti soffrano per le mie decisioni; scoprire che l'Ordine è corrotto; che un criminale tocchi la mia famiglia; di dover giudicare un bambino; ecc

Cosa non faresti mai: anche in questo caso descrivi con una frase un qualcosa che non vorresti mai fare in futuro nelle vesti di Latore. Es. abusare del mio potere; uccidere una donna; colpire un innocente per raggiungere un criminale; mentire; rinunciare a una caccia; tradire un altro Latore; scendere a patti con un servo del Male; lasciare libero un criminale o una creatura del Male; ecc

Nota: per "Cosa non vorresti mai che ti accadesse" devi pensare a qualcosa che sfugge alla volontà del Latore, un evento o un momento che subisce senza poterci far nulla, anche se è conseguenza delle sue azioni, mentre nel caso del "Cosa non faresti mai" pensa a un'azione che *volontariamente* troveresti profondamente ingiusta, aberrante o semplicemente così sbagliata che credi non potresti mai farla.

I 3 Cardini non devono riguardare mai qualcosa di totalmente incapacitante: l'Aspirante potrebbe temere di perdere un arto ma non di morire, di subire una brutta sconfitta, ma non di finire in coma, né di perdere il libero arbitrio).

Le Visioni

Sui 3 Cardini, lo Spirito creerà altrettante scene che i giocatori andranno a giocare e sviluppare in un climax che dovrebbe portare l'Aspirante a saggiare i propri confini etici e morali e vedere se sarà in grado di superarli o solo di scendere a patti con alcune scelte che lo riguarderanno in futuro, come Latore. Durante le 3 scene, l'Aspirante interpreterà il proprio personaggio, descrivendone gesti, parole, pensieri e (soprattutto) emozioni, mentre tutto il resto è in mano allo Spirito che si occupa di definire l'ambiente ed eventuali altri personaggi (umani o creature) che potranno essere presenti in scena.

L'Aspirante entra nella Sala dei Fumi, nel cuore della Rocca dei Latori, dove è stata invocato per l'occasione uno Spirito della Giustizia (fumoso nella sua essenza) che lo guiderà nella prova attraverso visioni di un possibile futuro, create apposta per lui. L'Aspirante indossa uno spolverino e una benda bianchi, se la prova verrà superata, quando uscirà dalla Sala saranno diventati neri e diventeranno la sua futura uniforme.

Lo Spirito deve creare delle scene che siano già tese e facili da sviluppare, in cui il fulcro siano i Cardini scelti dall'altro giocatore, che **non sono evitabili** in queste visioni future; il gioco si concentrerà nel vedere come l'Aspirante reagirà a queste situazioni non sul modo in cui potrebbe aggirarle/superarle. Al solito, prima di iniziare una scena, lo Spirito può fare domande all'Aspirante in modo da avere un'idea più dettagliata di alcuni aspetti che gli serviranno come ispirazione.

Il giocatore dell'Aspirante dovrà tenere bene a mente che il suo personaggio ha le caratteristiche per diventare un Latore, ma di base è un uomo (o donna) normale con passioni e reazioni che possono essere eccessive e difficili da controllare. Certo potrà perdonare quel tradimento, perché vuole essere una brava persona, ma come si sente dentro? Deluso? Avvilito? Perso? Infuriato? Si riprometterà di non legarsi mai più a qualcuno? Come Aspirante deve far ben comprendere qual è per lui la nota più negativa di tutta la questione. Nelle visioni date dai Fumi,

L'Aspirante è sempre un Latore e quindi potrebbe sfruttare la sua autorità per intervenire e reagire a quanto sta accadendo.

Lo Spirito deve pungere l'orgoglio dell'Aspirante (non vedrà il suo amore a passeggio con un altro ma intento a tradirlo in qualche modo, non farà del male involontariamente a "un bambino" ma a un bambino per lui importante) e creare scene forti, che aiutino a sviluppare una reazione appassionata.

L'Ostacolo (tagliare con il passato)

La scena si basa sul *Cosa rischi di perdere*: se un giocatore sente di rischiare l'amore della sua vita, la scena potrebbe iniziare con l'Aspirante che torna al suo villaggio e vede lei baciarsi con un altro sotto la "loro" quercia o addirittura al suo rientro in casa trovare il talamo profanato, magari dal suo migliore amico. In base alla reazione dell'Aspirante si esplorerà il come e perché è successo, e soprattutto come lui reagisce a questa perdita. Quest'ultimo aspetto è il più importante: cerca di lottare per riavere ciò che ha perso (il giocatore sa che non può ma l'Aspirante no)? Se accetta la nuova condizione perché lo fa e come si sente? Prova invidia? Odio che tiene a bada? Sfiducia nei confronti degli altri (magari lei aveva promesso di aspettarlo)? Si prende una piccola rivalse? Sminuisce quello a cui diceva di tenere? Sarà compito dell'Aspirante (aiutato dallo Spirito, con il gioco o domande) portare in gioco i sentimenti derivati dalla perdita, anche solo descrivendo come pensieri o una voce interiore quanto avviene dentro di lui.

Quando non ha più mordente o altri punti da scoprire, la scena finisce, e lo Spirito pesca una carta che mette da parte.

La Forgia (superare le proprie debolezze, stabilire quanto è solido il carattere)

La scena si basa sul *Cosa spera che non ti accada*: se un giocatore teme che un malvagio criminale possa sfuggire alla sua caccia, la scena potrebbe avere luogo dove questa persona ha fatto del male proprio dopo essere scampato alla cattura. In gioco si potrà esplorare il perché e come gli è sfuggito (una sua mancanza? o l'altro gli era così superiore da averlo giocato con facilità? ecc), ma anche in questa scena l'Aspirante andrà ad affrontare le conseguenze di quanto accaduto e, anche in questo caso, il giocatore dovrà portare allo scoperto i lati personali e negativi dell'evento, con lo Spirito sempre pronto a stimolarlo e aiutarlo.

Quando non ha più mordente o altri punti da scoprire, la scena finisce, e lo Spirito pesca una carta che mette da parte.

La Decisione (quanto è forte la sua volontà di diventare Latore)

Prima di questa scena lo Spirito guarda le due carte estratte senza rivelarle all'Aspirante. Le carte nere riguardano l'essere un Latore e sono positive, quelle rosse le passioni, il sangue e la violenza, ovvero gli aspetti negativi che macchiano l'Aspirante.

Se entrambe le prove hanno macchiato l'anima dell'Aspirante (ovvero sono rosse), lo Spirito lo dichiara, senza rivelarne il valore. L'Aspirante sa che sta per scivolare in un baratro (lo Spirito spiega come) e potrà decidere di:

- abbandonare se stesso ai Fumi della Giustizia (alla fine della scena pesca due carte e tiene la nera migliore, se c'è, altrimenti dovrà accettarne una rossa)

- rimanere se stesso, rischiando la corruzione

(vedi epilogo)

La scena si basa sul *Cosa non faresti mai*: se un Aspirante non "ucciderebbe mai un altro Latore", la scena potrebbe iniziare con il corpo di un suo compagno fin dall'addestramento che giace ai suoi piedi. Non si deve trattare di un errore quella morte, né di un escamotage tipo "era posseduto da un demone", ma starà allo Spirito trovare una motivazione valida ma moralmente sfumata, tipo: era un tuo superiore e aveva dato ordine di arrendersi a un gruppo di criminali convinto che vi avrebbero risparmiato ma tu sapevi che si stava sbagliando, oppure fuggendo da una creatura che stava per raggiungervi entrambi (e di conseguenza uccidervi) hai deciso che sarebbe stato inutile morire in due ed hai agito di conseguenza. Oppure la scena potrebbe avvenire davanti a un tribunale di Latori, intenti a giudicare l'azione da lui commessa. Anche in questo caso l'Aspirante andrà ad affrontare le conseguenze di quanto accaduto, ma con la consapevolezza di aver volontariamente scelto quel corso d'azione. Cosa prova dopo aver superato il suo ultimo e più prezioso confine, che lo faceva sentire ancora puro?

Quando non ha più mordente o altri punti da scoprire, la scena finisce, e lo Spirito pesca una carta (o due se l'Aspirante si è *abbandonato ai Fumi*) e la mostra insieme alle altre messe da parte.

Epilogo

L'Aspirante esce dalla Sala dei Fumi, probabilmente cambiato radicalmente e (si spera) con addosso le vesti nere da Latore.

In base alle carte estratte, l'Aspirante narra come ne esce e racconta un frammento del suo futuro (o alcuni se preferisce), con lo Spirito pronto a dare consiglio e a suggerire. La narrazione dovrebbe essere concisa e descrittiva, senza troppi allungamenti, riprendendo l'Aspirante in particolari momenti futuri (non più di una manciata, a volte anche uno solo potrebbe essere sufficiente), mettendone in risalto il destino e il cambiamento.

Se 3 carte sono nere, sarà un grande e importante Latore, destinato a compiere un'impresa in grado di segnare la storia dell'Ordine e forse del mondo o di rivestire un ruolo primario alla Rocca.

Se 2 carte sono nere e 1 rossa, la Prova è andata a buon fine ma con una macchia sulla sua anima. Lo Spirito narra come uno dei 3 Cardini (a sua scelta) si avvera in futuro e se in maniera uguale o diversa, mentre l'Aspirante spiega come questo finisce per cambiarlo, prendendo spunto da quanto aveva stabilito durante la Prova. Poi l'Aspirante racconta altro del suo futuro da Latore.

Se 2 carte sono rosse e 1 nera, la Prova è superata ma l'Aspirante ne è stato profondamente cambiato. Lo Spirito narra come uno dei 3 Cardini (a sua scelta) si avvera in futuro e se in maniera uguale o diversa. Poi l'Aspirante racconta di un altro suo Cardine che si avvera e come, infine definisce come tutto questo ha fatto diventare il Latore, prendendo spunto da quanto giocato durante la Prova.

Se prima dell'ultima Visione le due carte erano rosse, le cose sono un poco diverse e cambiano in base alla scelta dell'Aspirante. Se abbandona se stesso ai Fumi della Giustizia permette allo Spirito di possedere il suo corpo e diventare tutt'uno con lui, per sempre. Se la 3° carta è nera, sarà lo Spirito a gestire l'Epilogo come di solito fa l'Aspirante, che assumerà al ruolo di consigliere; oltre ai consueti risultati di *Prova superata*, deve emergere come il Latore non è più se stesso, ma è diventato una sorta di spietata macchina di Giustizia, poco propensa ad occuparsi delle questioni degli uomini, se non per dispensare legge. Questi sono i Latori spesso temuti dalla popolazione, anche se non prettamente malvagi. Se 3° carta è rossa, la corruzione è profonda nel Latore e nonostante la presenza dello Spirito ne emergerà una persona spietata e crudele nell'adempimento del suo dovere, destinata ad essere protagonista di un evento che getterà ombra all'intero Ordine per gli anni a venire (per uccidere un criminale stermina un villaggio? tortura innocenti per giungere a un criminale? ecc).

Se decide di rimanere se stesso, rischiando la corruzione e la 3° carta è nera ma il suo valore non è superiore alla somma delle 2 rosse esce dalla Prova con le vesti ancora bianche. L'Epilogo riguarderà la sua uscita dall'ordine, o quanto meno l'impossibilità di diventare Latore. Magari finisce ad essere uno stalliere, un messo, un fabbro all'interno della Rocca, oppure lascerà per sempre questa parte della sua vita tornato a casa o cercando di dedicarsi ad altro. L'Aspirante (ora ex) pensa a quello che ha vissuto e a come questo lo ha cambiato, indurendolo e facendogli capire quanto è difficile essere un Latore, e a cosa può riservargli il futuro. Se la 3° carta è nera e supera in valore la somma delle 2 rosse si considera che la *Prova è superata* (vedi sopra). Se invece la 3° carta è rossa qualcosa sarà andato profondamente storto e diventerai un cancro all'interno dell'Ordine, una serpe in seno, qualcuno che finirà per corromperlo e peggiorare il mondo, prendendo parte a un evento chiave che minerà qualcosa di puro e giusto.

Nella parte della scheda dedicata al Destino, l'Aspirante può riassumere quanto accaduto nell'Epilogo.

CONFINI: sono i Cardini, ovvero i limiti dell'Aspirante, i suoi confini morali ed etici oltre i quali non si vorrebbe spingere, che definiscono tutta la Prova.

FILATO: si riferisce al colore dell'uniforme (spolverino e benda) che l'Aspirante spera di ottenere in seguito alla Prova e lo definiranno come Latore.

ECO: all'inizio volevo che gli stessi Confini/Cardini avessero un'eco durante la Prova, un modo in cui la persona che l'Aspirante è stata fino ad ora servisse a preparare le scene, ma la cosa mi è rimasta difficile ed è un po' caduta lì

TAGLIO: il taglio netto con il proprio passato, con la persona che era, a cui l'Aspirante si sottopone per diventare un Latore.

FUMO: all'inizio era solo un elemento di colore per "entrare" nella prova, ma poi mi è parso importante per definire lo Spirito come qualcosa di difficile da definire (fumoso, appunto, in quanto soggetta a giudizi morali non sempre oggettivi) e nella possibilità di Abbandonare se stesso ai Fumi della Giustizia.

ASPIRANTE

Aspetto: _____

Background: _____

Motivazione: _____

L'apprendistato: _____

Cosa rischi di perdere: _____

Cosa spero che non ti accada: _____

Cosa non faresti mai: _____

Destino: