Popolo sotto la Montagna

Chiave

Nulla: Il Re non era che uno sciocco e un nemico. Né il lutto, né la sofferenza vi appartengono.

Animo

Cangiante: Non siete uno soltanto, ma molti. Alcuni già assaporano il trionfo, altri non hanno dimenticato le sconfitte patite dai Cavalieri, tutti bruciate dal desiderio di vendetta.

Alieno: I Cavalieri per voi non sono altro che gusci di metallo, le loro emozioni e pensieri vi servono come crepe per colpire dove fa più male.

Legami

Il Popolo sotto la Montagna: Avete riso, sentendo i Cavalieri descrivere il vostro popolo come fatto di mostri, tutti artigli e zanne e magia nera. In realtà avete due gambe, due braccia e una testa, nessuno saprebbe distinguervi dall'aspetto, eppure siete tutto ciò che loro non sono. Non importa se le terre degli uomini del Re si rispecchiano nelle vostre e viceversa, facendo di ogni specchio d'acqua un confine in attesa di essere varcato: le forze che vi fanno da guida sono agli opposti. La guerra è una condizione naturale, immodificabile come l'alternarsi tra la notte e il giorno. Questo, però, non significa che non siate pronti a tutto per vincerla.

Il Re: Ha accettato la sfida del vostro Tiranno, specchiandosi nel lago sotto la Montagna per affrontarlo. L'ha ucciso e ne è rimasto ucciso, come spesso accade quando due forze si equivalgono. Tuttavia il vostro popolo non conosce lealtà, né ha mai cullato le illusioni di un regno di giustizia: il più forte prende le redini, ma una volta disarcionato c'è sempre qualcuno pronto a sostituirlo. Vi basterà mettere i Cavalieri gli uni contro gli altri, per avere la certezza di riorganizzarvi prima delle genti senza Re. Reclamerete entrambe le sponde, smetterete finalmente d'imitare il nemico per ingannarlo. Sarete liberi e trionfatori.

I Cavalieri: Li disprezzate, loro e le loro menzogne. Credono che una manciata di regole basti a scongiurare ogni minaccia. Il loro onore è fasullo, così come la loro amicizia. Li metterete gli uni contro gli altri, sfruttando la morte del Re. Avete raccolto l'ultimo fiato del vostro Tiranno e siete pronti a scagliare la sua maledizione contro uno di loro: il condannato non potrà più abbandonare l'oscurità sotto la Montagna, restando alla vostra mercé. La scelta spetta ai Cavalieri, perché solo il tradimento può dare forza al sortilegio, ma ingannarli sarà il più dolce dei giochi. La ferita che ha ucciso il loro Re è di lama, non di artiglio: li confonderà nella loro ignoranza e, soffiando sulle braci delle loro paure, resterete a guardare mentre trovano un colpevole tra loro stessi.

Citazione: "Credi che scivoliamo nella notte perché infidi e scaltri. Ma è come se duellassimo con la mancina, per avere uno straccio di sfida."

Linguaggio del corpo

Impalpabile: Siete voci nel buio, non potete toccare, né essere toccati. Solo sfiorare, sussurrare e d'improvviso gridare, per cogliere di sorpresa le vostre vittime. Spezzerete il loro spirito.

Offuscamento

In ogni momento indica un Cavaliere e impartiscigli una tra queste due istruzioni. Puoi inserirti durante un dialogo o un'azione per modificarli, oppure proporre un nuovo spunto in una fase di silenzio. Non puoi mai intervenire nel corso di una Suggestione.

- *Di più:* Per una scena la reazione al lutto del Cavaliere è portata all'eccesso.
- *Di meno:* La reazione è quasi all'opposto, ma sempre scomposta ed esagerata.

Epilogo

Per ogni Cavaliere ci sono tre Suggestioni, quindici in tutto. Tieni il conto e controlla la Maschera del Re: quando tutte le Suggestioni sono emerse o la Maschera è stata in gran parte strappata, devi dare inizio all'Epilogo.

Per farlo, lamenta la fine della tempesta e l'alba imminente. Ahimè, i Cavalieri potranno presto ripartire. Prima, però, va reso omaggio al Re, inginocchiandosi di fronte alla sua Maschera. Devono farlo tutti, uno dopo l'altro. Ricordaglielo, se serve.

Nessuno dei Cavalieri ha ricevuto istruzioni per questa fase, quindi devi essere fermo nel guidarli. Ogni volta che uno di loro s'inginocchia di fronte alla Maschera, parlagli come se fossi il Re e domandagli in un sussurro chi tra i suoi compagni considera colpevole per la tua morte. Fai di tutto per costringerlo a indicarti in segreto un responsabile: non può rifiutarsi e non può accusare se stesso. Tuttavia, senza che sia tu a suggerirglielo, il Cavaliere può anche insistere nell'addossare la colpa al Popolo sotto la Montagna. Una volta formulata l'accusa, devi farti consegnare i frammenti di Maschera che ha strappato e conservato dopo le Suggestioni. Tieni a mente chi ha indicato come colpevole, quanti sono i frammenti e lascialo andare.

Dopo che tutti e cinque i Cavalieri hanno reso omaggio al Re, devi tirare le somme: i frammenti consegnati da ogni Cavaliere valgono come altrettanti voti per il compagno che ha accusato e chi ne ha ricevuti di più vedrà cadere su di sé la maledizione del Popolo sotto la montagna. In caso di parità, scegli tu tra i più votati. Solo e soltanto se tutti e cinque i Cavalieri si sono ostinati ad accusare esclusivamente il Popolo sotto la Montagna, la maledizione non li colpirà.

Se uno dei Cavalieri è stato maledetto, aspetta che tenti di lasciare la grotta per poi trattenerlo fisicamente, o prendi tu l'iniziativa e trascinalo nelle profondità dei cunicoli. In ogni caso devi annunciare a gran voce che la maledizione del Re sotto la Montagna ricade su di lui, costringendo gli altri a prendere una tragica decisione: abbandoneranno il compagno per tornare a salvare il Regno, o resteranno uniti in un'ultima battaglia?

Se i Cavalieri hanno rifiutato di accusarsi tra loro, scandisci la benedizione del Re e riconosci lo Scudiero come Suo erede legittimo. Persino nelle cupe tenebre sotto la Montagna è sopravvissuto un barlume di speranza.

Prologo

Sei tu a indicare l'inizio e la fine del gioco, è molto importante che gli altri lo sappiano e che si abituino a seguire le tue istruzioni. Prima di cominciare, falli schierare in linea e leggi la seguente introduzione. Ogni volta che uno dei Cavalieri viene nominato, il giocatore che lo interpreta deve farsi avanti in modo da essere riconosciuto: invitalo con un cenno.

La Montagna risuonava dalle profondità come una canna d'organo, le vaste grotte ridotte a mantici e i gradini scavati nella roccia a tasti, sotto la sferza di un vento crudele che in vetta si faceva turbine spietato. Nonostante le raffiche, sul picco più alto resisteva un cerchio di uomini in armatura, stretti intorno all'altare di pietra dove giacevano le spoglie mortali del Re.

Fedele al proprio titolo, il Primo Cavaliere si fece avanti, deponendo l'elmo accanto alle fascine di legna e scostando la sciarpa dal viso segnato. Intorno a sé poteva contare soltanto quattro compagni, un numero povero di simboli perché imposto dalla guerra, ma si schiarì comunque la gola e non esitò; nemmeno quando una folata si portò via il principio dell'orazione funebre.

«… settimo del suo nome, ineguagliato per saggezza e valore. Onoratelo.»

Senza aggiungere altro, forse per timore che il freddo gli facesse tremare la voce, liberò la mano sinistra dal guanto ed estrasse il pugnale dalla cintura, incidendo a fondo il palmo. Una linea scarlatta macchiò le labbra regali, quindi l'uomo rivestì l'elmo e tornò ad arretrare.

Lasciò così il passo al più possente tra i Cavalieri, vittorioso in molti tornei come attestava la catena d'argento, prima che se la strappasse dalla gorgiera per deporla sull'altare.

Dopo il Campione venne il Palafreniere, con le briglie dorate del migliore tra i suoi stalloni. Le gambe arcuate dagli anni in sella barcollarono, mentre rientrava nei ranghi dei vivi.

Toccò dunque all'Ultimo Cavaliere, il più giovane, che offrì il volto orgoglioso al turbine e portò il pugnale alla tempia sinistra, per recidere una treccia nera come l'occhio di un corvo.

Infine fu la volta dello Scudiero che lasciò in pegno il sudore della fronte, disponendo la legna intorno alla salma per poi lottare con esca e acciarino, fino a strappare una scintilla al vento.

Nel silenzio che spetta all'oltretomba, i cinque uomini restarono a fissare le fiamme che si stagliavano sul cielo al crepuscolo e sulla bruma che risaliva dal lago. Quindi, prima che il puzzo di carne bruciata intaccasse la solennità del rito, cercarono riparo nelle viscere della Montagna.