



PRIMO CAVALIERE

Chiave

Accettazione: Il Re è caduto, l'età dell'oro finita. Il dovere, però, resta lo stesso di sempre.

Animo

Austero: Non sei mai stato amabile, né spensierato. Hai sempre anteposto l'onore all'appagamento. E il tempo non ha fatto altro che indurirti.

Incrollabile: Sei convinto che il Regno si sfalderà senza il Re. Eppure il valore di una causa non ha niente a che vedere con le possibilità di vittoria, quindi resterai saldo fino alla fine.

Legami

Il Re: Non è stato Lui a nominarti Cavaliere e non eravate amici, prima dell'incoronazione. Nonostante questo, il Re ti ha concesso subito di consigliarlo, tenendoti in alta considerazione per la lealtà e per il buon senso. Non guardavi a Lui come a un pari, né tanto meno come a un compagno di bevute, ma la verità è che non hai mai condiviso con nessuno un'amicizia di questo genere. Se non altro il Sire ha discusso con te di strategia, di onore e del valore degli uomini, con tanta sincerità da arrivare persino alla lite. Non avresti mai potuto stimarlo più di così.

I Cavalieri: Non sei mai stato all'altezza del Campione come guerriero e da giovane lo ritenevi l'amico spaccone del Re, ma ben presto hai capito che i vostri animi opposti si completano. Il Palafreniere, invece, ti risulta senza dubbio più

affine e non è facile trovare qualcuno altrettanto affidabile, concreto e per giunta umile. Tutto il contrario dell'*Ultimo Cavaliere*, così giovane e avventato nella sua convinzione di trovarsi sempre nel giusto. Tuttavia sei fiero di aver instillato in lui un saldo senso dell'onore e sai che potrebbe persino diventare il tuo successore, se solo non vivesse per emulare il Campione. D'altro canto lo *Scudiero* non nutre alcuna ambizione, pur avendo sangue reale nelle vene. In tempi diversi il popolo amerebbe un sovrano così puro e ingenuo, ma ora la tragedia incombe sul Regno e non c'è nessuno in grado di guidare un'ultima, disperata difesa.

Il Popolo sotto la Montagna: Sebbene possano assumere sembianze d'uomo, non lo sono affatto e restano imprevedibili come bestie. L'hai detto al Re, opponendoti al Suo proposito di accettare la sfida a duello del loro sovrano, ma sapevi che l'onore non gli avrebbe mai permesso di rifiutare. Ora il Sire è morto e il Regno condannato, ma non è questo a preoccuparti, perché la fierezza non dipende dalla vittoria. Temi che il tradimento serpeggi sotto la Montagna e che una delle creature possa essersi sostituita a un Cavaliere, per orchestrare la vostra rovina. Sarai dannato prima di lasciar cadere quest'onta sui Cavalieri.

Citazione: "Dobbiamo tornare a casa e servire un Regno che non possiamo più salvare, non per noi stessi."

Linguaggio del corpo

Esperto: I tuoi gesti sono essenziali, le movenze rigide e i modi formali. Potrebbero scambiarti per un'armatura dei tempi antichi, fredda e immobile, ma non c'è un filo di ruggine sulla tua spada.

Offuscamento

Quando il Popolo sotto la Montagna ti indica e impartisce una di queste due istruzioni, segui la linea guida corrispondente per l'interpretazione dell'azione o del dialogo in corso. Una volta esaurito questo particolare momento, torna a comportarti come preferisci.

- Di più:** Non vi resta altro che l'Accettazione della morte del Re. Chi si dispera non è degno dell'armatura che indossa. Che abbiano in odio la tua crudeltà se serve, ma il Regno ha bisogno dei suoi Cavalieri.
- Di meno:** Non esistono leggende, solo uomini. Morire per onore non è morire di meno. Non sei nemmeno sicuro che tutti quelli al tuo fianco siano leali. A volte il rimpianto trova crepe anche nella tua corazza.

Suggerzioni

Per dare il via a una Suggerzione afferra la Maschera e, tenendola in vista, dichiara il luogo e i presenti. Quindi porta la Maschera al viso e interpreta il ruolo del Re, restando coerente all'immagine che il tuo Cavaliere ha di Lui. Devi essere tu a prendere l'iniziativa, perché gli altri presenti non hanno indicazioni su dove debba andare a parare la scena.

- Appartamenti reali. Re, Scudiero e Palafriniere.** Il Re discute con il Palafriniere dei progressi dello Scudiero, per capire se è pronto a succedergli. Sebbene sia consapevole della ritrosia del nipote, sa anche che nessun altro tra i Suoi consanguinei conosce l'onore.
- Accampamento in vista della Montagna. Re, Campione e Palafriniere.** Ormai prossimo alla fine del viaggio, il Re convoca i Suoi due più vecchi amici per ricordare il passato. Comanda loro di restare saldi, qualunque cosa accada, e di affidarsi al Primo Cavaliere, perché nei giorni cupi che verranno servirà uno spirito severo.
- Nelle viscere della Montagna. Re, Ultimo Cavaliere e Popolo sotto la Montagna.** Prima di affrontare il destino, il Re vuole lasciare un insegnamento all'Ultimo Cavaliere: fama e vittoria non sono altro che gemme, abbaglianti, ma superflue, sul ferro robusto dell'onore. Più di tutto vuole che il ragazzo capisca il Suo sacrificio.

Alla fine della Suggerzione, prima di posare la Maschera strappane un frammento e ricorda di conservarlo. Tornato al presente nella grotta, spiega come fai a sapere quanto hai appena raccontato. Anche in questo caso, prendi l'iniziativa.