Sotto la Montagna

Uno scenario live di Oscar Biffi

Introduzione

Sotto la montagna è un gioco di ruolo dal vivo per 1 organizzatore e 5 giocatori. Il tempo di gioco, spiegazioni comprese, non dovrebbe superare di molto l'ora e l'unico elemento scenico necessario è una maschera di carta che possa essere strappata. Più avanti è disponibile un modello stampabile.

Lo scopo dello scenario è quello di ricostruire un'atmosfera epica e cavalleresca, senza poter contare sugli elementi difficili da riprodurre in un gioco di ruolo dal vivo. Quindi niente incantesimi, niente battaglie campali, niente creature straordinarie e si possono evitare anche gli elementi di costume. L'unico consiglio è quello di giocare in penombra: l'ideale sarebbe ritrovarsi di notte intorno a un fuoco, ma di certo l'immaginazione può fare a meno anche di questo.

Questo "fantasy eroico da camera" si svolge infatti nelle viscere di una montagna, dove cinque Cavalieri hanno cercato riparo dalla tempesta, dopo aver sfidato pioggia e vento per appiccare il fuoco alla pira del loro Sovrano, sulla vetta. Il Re è stato ucciso quest'oggi, in occasione dell'incontro con il misterioso Popolo Sotto la Montagna, eppure la ferita sul petto regale sembra essere stata inflitta da una lama. Ciascuno dei cinque Cavalieri ha scortato il Sire attraverso le aule di pietra, restando solo con lui prima di affidarlo al guerriero successivo, fino al lago alle pendici del monte, dove era previsto l'incontro. Dove è stato ritrovato il cadavere.

Ora sotto la montagna si respirano soltanto oscurità e claustrofobica paranoia.

Svolgimento

Lo scopo del gioco non è investigare sull'omicidio, bensì ricreare uno squarcio di sentimento cavalleresco mettendo questo modello sotto stress. Il cameratismo e la lealtà verso il Re devono stridere contro lo smarrimento dopo la Sua morte e lo snervante mistero del Popolo Sotto la Montagna. Del resto Camelot è un sogno fragile, la Terra di Mezzo ci viene presentata nell'Era della decadenza e in generale il valore di un guerriero splende davvero quando viene messo alla prova.

Per prima cosa assegnate i personaggi, chiedendo a ciascun giocatore di scegliere una di queste cinque chiavi: Rifiuto, Rabbia, Patteggiamento, Depressione, Accettazione. Non sono altro che le cinque fasi dell'elaborazione del lutto, teorizzate dalla psichiatra Elisabeth Kübler Ross.

Dopodiché posizionate la Maschera vicino alla fonte di luce e spiegate ai giocatori che sulla scheda del personaggio troveranno tre Suggestioni, ovvero spunti mirati ad approfondire il loro modo di vedere il Re e gli altri Cavalieri. Questi aneddoti non vanno raccontati, ma messi in scena: per rivelarne uno il giocatore deve afferrare la Maschera e tenerla in mostra per attirare l'attenzione degli altri, per poi spiegare in breve dove si svolge la Suggestione e chi è presente in scena. Infine porta la Maschera davanti al viso per interpretare il Re, mentre gli altri giocatori restano nei panni del loro Cavaliere (se presente) altrimenti rimangono sullo sfondo, con la facoltà d'interpretare liberamente le voci del misterioso Popolo sotto la montagna (se presente).

A livello di finzione narrativa, considerate queste scene un racconto del personaggio che indossa la Maschera. Dato che mentre un giocatore interpreta il Re non può fargli incontrare il proprio Cavaliere, le Suggestioni non servono a ribadire la propria fedeltà, ma piuttosto a dare forma alla propria visione del defunto, coinvolgendo gli altri Cavalieri e magari screditandoli. Tuttavia il Cavaliere ha appena raccontato un evento al quale non era presente, perciò una volta conclusa la Suggestione deve rendere credibile quanto sta sostenendo: è venuto a sapere di questi fatti dal Re? Da un altro Cavaliere? O forse conosce il Sovrano così bene da immaginarne i pensieri? Niente è stabilito, tutto sta alla creatività dei giocatori ed è in questo modo che i Cavalieri, legati da vincoli d'onore e amicizia, danno voce ai dubbi e al dolore per la perdita del Sovrano, finendo per incolparsi l'un l'altro.

Alla fine della Suggestione, prima di rimettere a posto la Maschera, il giocatore deve strapparne un pezzo e metterselo in tasca. Vale come una sorta di "timer dinamico": una volta distrutta la Maschera si passa all'Epilogo, che siano emerse tutte le Suggestioni oppure no, perciò strappate un pezzo più o meno grande a seconda di quanto volete affrettare la conclusione. Per comunicare che la Maschera è stata disfatta, l'organizzatore dichiara che un tono squassa le rocce e finalmente comincia a spiovere. Per i Cavalieri è giunto il momento di ripartire, ma non prima di aver dato l'ultimo saluto al Re, inginocchiandosi a turno dove giaceva la sua Maschera.

Riservato all'organizzatore: Non rivelatelo ai giocatori, per evitare calcoli fuori luogo, ma ora avrà luogo una votazione per definire l'Epilogo. Quando un Cavaliere s'inginocchia, fatevi consegnare i frammenti di Maschera in suo possesso, chiedendogli chi secondo lui dovrebbe rimanere sotto la montagna per espiare le proprie colpe. Non si può votare per se stessi ed è il numero dei pezzi di Maschera, non dei Cavalieri, a stabilire la condanna.

Epilogo

In modo da minimizzare l'impatto del suo intervento, è bene che l'organizzatore spieghi fin da subito ai giocatori che, prima della fine dello scenario, dovranno inginocchiarsi per un ultimo saluto al Re. Integrare il più possibile la votazione nella finzione narrativa è fondamentale per mantenere l'atmosfera integra fino all'Epilogo.

Dopo questa fase, l'organizzatore deve solo indicare il Cavaliere più votato e dichiarare con tono enfatico, oppure in sussurro: "Su di te ricade la maledizione sotto la montagna". Lasciate quindi spazio all'ultima scena, senza ulteriori spiegazioni. Ogni esito è infatti possibile: la voce potrebbe essere intesa come quella del defunto Re e il Cavaliere lasciato solo a disperarsi nell'oscurità; oppure lui stesso potrebbe accettare la punizione come una possibilità di fare ammenda; o ancora gli altri Cavalieri potrebbero credere in un inganno del Popolo sotto la montagna e restare al fianco del compagno. Uniti, a dispetto di ogni avversità, come veri Cavalieri.

L'organizzatore deve sapere che non esiste un assassino del Re definito dallo scenario, perché a importare davvero è la lotta tra onore e paranoia, tra amicizia e dolore, tra coraggio e disperazione. La morte del Re mette in discussione un regno, un ordine, un ideale e forse la fine di tutto questo, se i Cavalieri finiranno per mettersi l'uno contro l'altro. Il Popolo sotto la montagna non aspetta altro.

Questo scenario è ispirato a un racconto omonimo, allegato in coda, che spero renda l'idea di come l'atmosfera in questa vicenda sia davvero tutto. Se lo desidera, l'organizzatore può leggere ad alta voce la prima parte, dedicata alla pira funebre, per presentare i Cavalieri e introdurre la scena.

Ringraziamenti

Ci tengo a ringraziare innanzi tutto Maria, perché è il primo orecchio ad ascoltarmi e la prima mano ad aiutarmi. La maschera, le copertine e il mondo intero non sarebbero gli stessi, senza di lei.

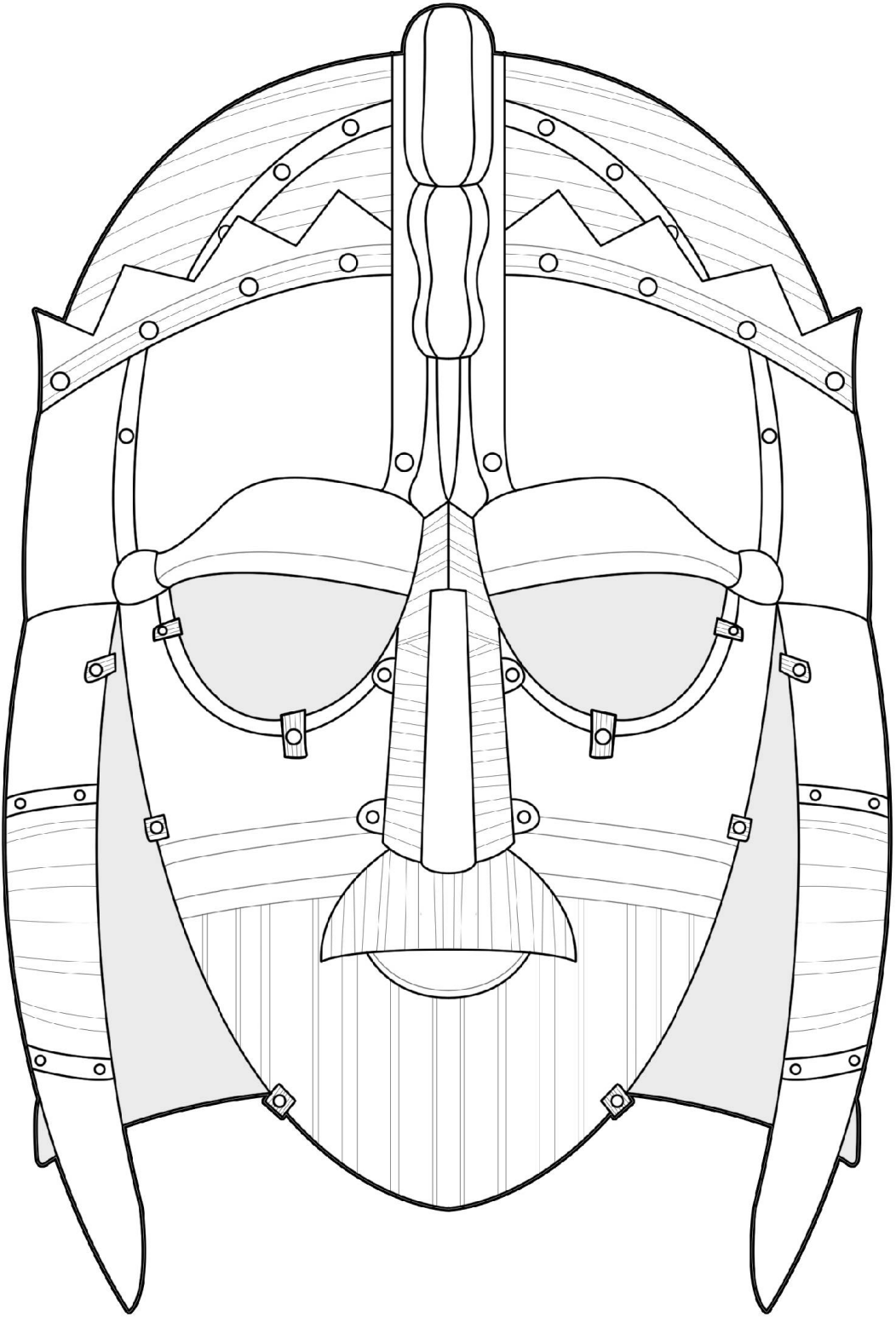
Ringrazio anche Susi Ansaloni, per aver dimostrato a un appassionato di fantasy che uno scenario di questo genere SI-PUÒ-FARE e per avermi convinto a creare un gioco complementare a un racconto.

Un altro grazie a Lorenzo Trenti: dopo aver provato anni or sono il suo On Stage! Giulio Cesare, sono rimasto molto affascinato dalla dinamica del personaggio collettivo da interpretare a turno.

Infine ringrazio Marc Majcher e i suoi Game Poems. Per il gioco mi serviva una maschera e stavo pensando a come gestire il tempo e una votazione. Lui mi ha mostrato come integrare tutto quanto.

Se, a dispetto delle mie divagazioni, siete riusciti nell'impresa di ottenere un'oretta epica o persino eroica, oppure se avete buttato via un pomeriggio e rivolete il vostro tempo indietro, sarei felice di leggere della vostra esperienza a questo indirizzo: oscarbiffi@gmail.com

Quest'opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia.
Per leggere una copia della licenza visita il sito http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/



Scudiero

Chiave

Rifiuto: La leggenda del Re non può essere finita. Non finirà mai.

Animo

Idealista: Per quanto siano tragiche le circostanze, il tuo cuore si riempie d'orgoglio al solo pensiero di servire al fianco dei Cavalieri. Ti senti parte di una ballata senza tempo.

Invasato: Per te il sogno della cavalleria viene prima di ogni altra cosa, persino delle persone che lo incarnano. Non permetterai a nessuno d'infangarlo, quale che sia la ragione.

Legami

Il Re: Sei il nipote del Sovrano, armato anzitempo Cavaliere per permetterti di servirlo come Scudiero. Nonostante il legame fraterno tra il Re e tua madre, non ricordi di avergli mai tirato la barba o saltato sulle Sue ginocchia: per te è sempre stato un eroe leggendario, circonfuso di luce e di gloria. In un certo senso l'hai sempre considerato immortale e forse per questo non hai mai nutrito l'ambizione di succedergli al trono, preferendo il sogno di combattere al Suo fianco.

I Cavalieri: Hai messo piede tra loro a capo chino, deciso a conquistare il rispetto degli altri Cavalieri con l'umiltà e il tempo. Dapprima hai pensato di poter conquistare l'amicizia dell'Ultimo Cavaliere, il più vicino alla tua età, ma ti sei reso conto che vi assomigliate soltanto, come un cane e un lupo: il suo animo è turbolento al limite dell'insubordinazione. Il Campione, invece, si è sempre dimostrato pronto a ridere e scherzare, eppure non ti sei mai sentito davvero compreso nel suo cameratismo. Non parliamo poi del Primo Cavaliere, talmente austero da sembrare ai tuoi occhi non meno distante ed eroico dello stesso Re. Non oseresti mai mettere in dubbio il valore di costoro, ma l'unico che chiameresti amico è il Palafreniere: per quanto sia un veterano di lungo corso, smaliziato al limite del cinicosmo, in lui hai trovato il mentore paziente e devoto del quale avevi bisogno.

Il Popolo sotto la montagna: Non li hai mai visti, ma hai sentito molte ballate che li dipingono come la nemesi dei Cavalieri. Il Re è venuto a incontrarli quest'oggi e c'è chi sostiene sia stato per discutere una tregua, ma tu trovi ridicola la sola idea del Sovrano che parlamenta con una manica di folletti o persino con un drago. Di certo intendeva sconfiggerli una volta per tutte e non escludi affatto che ci sia riuscito, a costo della vita.

Citazione: "Tra cinquecento anni il Sire tornerà in trionfo. Tu, invece, sei condannato."

Linguaggio del corpo

Delicato: I tuoi gesti sono minuti, le movenze lievi e i modi raffinati. A prima vista in te c'è più del poeta che del guerriero; anche se il nerbo è tutt'altro che debole o fragile.

Suggestioni

Per dare il via a una Suggestione afferra la Maschera e, tenendola in vista, dichiara il luogo e i presenti segnati in corsivo. 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 e Primo Cavaliere. Il Re è indispettito dall'insistenza con la quale il Primo Cavaliere gli chiede di nominare un erede. Come se fosse un vecchio con un piede nella fossa, come se il tempo della gloria fosse ormai tramontato, per lasciare spazio a oscuri giochi di potere.

* Nelle viscere della montagna. Re, Ultimo Cavaliere e Popolo sotto la montagna. Il Re ribadisce all'Ultimo Cavaliere che non potrà affiancarlo nello scontro con il Popolo sotto la montagna. Un nemico spaventoso li osserva in ogni momento e lui dovrà restare nelle retrovie, che gli piaccia o no.

* Alle pendici della montagna. Re, Campione e Popolo sotto la montagna. Il Re e il Campione combattono schiena contro schiena, accerchiati da un'oscurità piena di occhi. Allora il Sovrano propizia la ritirata del Cavaliere, gettandosi da solo all'assalto del Popolo sotto la montagna.

Alla fine della Suggestione, posa la Maschera e spiega come fai a sapere quanto hai appena raccontato. Prendi l'iniziativa.

Ultimo Cavaliere

Chiave

Rabbia: Il tuo Re è morto. Qualcuno deve pagare per questo.

Animo

Giovane: Non hai mai conosciuto il sapore della sconfitta, né il dolore della perdita. Prima d'ora.

Implacabile: Per te il mondo è inciso in bianco e nero, senza sfumature. La giustizia è l'unico valore degno di questo nome e sciocchezze come la misericordia fanno solo confusione.

Legami

Il Re: Due anni or sono sei stato l'Ultimo Cavaliere nominato dal Sovrano e ricordi ancora il tintinnio della Sua spada sull'armatura. L'hai servito con orgoglio e devozione, anteponendo il Suo volere a qualsiasi altra cosa. Nonostante le appassionate orazioni in proposito, non hai mai creduto di poterti rivolgere a Lui da pari a pari, ma d'altro canto non ti consideri nemmeno un servitore privo di coscienza e pronto a obbedire come un cane. Anche se alcuni ti hanno tacciato d'insubordinazione per questo, la verità è che il Sire sta invecchiando e persino un uomo eccezionale diventa troppo prudente, a mano a mano che la barba incanutisce. E tu non hai alcuna intenzione di restare nell'ombra, rimpiangendo i tempi d'oro di quando era tuo padre a cavalcare con il Re.

I Cavalieri: Solo gli uomini migliori del Regno indossano l'armatura dei Cavalieri, non hai mai dubitato di questo. Nemmeno quando il Sire, per la debolezza di compiacere Sua sorella, ha deciso di concedere anzitempo l'investitura al nipote, nominandolo Scudiero. Anche se non hai reso la vita facile al ragazzo, rifiutando la sua amicizia e mettendolo più volte alla prova, ormai ti sei convinto che sotto la scorza tenera da rampollo regale si nasconda un'anima di ferro. Magari in futuro potrà sostituire il Palafreniere, un uomo silenzioso e amico solo di cani e cavalli che ai tuoi occhi sembra più vecchio del mondo, ma di certo non il Campione, perché con i suoi trionfi è sempre stato il tuo modello e l'onore di succedergli spetta a te solo. Invece non vorresti mai portare il fardello dell'anziano Primo Cavaliere, diventato rigido come il ghiaccio a forza di anteporre il pensiero all'azione.

Il Popolo sotto la montagna: Non li hai mai visti e non ti è mai importato di loro, finché di recente hai avuto modo di visitare una fattoria sventrata dalle loro razzie. Sono astuti come bestie e vengono di notte, restando nascosti come si addice a mostri senza onore. Quando ti è stato ordinato di scortare il Re fino alla montagna per parlamentare con loro, hai pensato per la prima volta alla diserzione.

Citazione: "Aiutami a scoprire la verità, o la mia sentenza calerà su di te seduta stante."

Linguaggio del corpo

Scattante: I tuoi gesti sono impulsivi, le movenze nervose e i modi appassionati. Sei sempre pronto a sferzare, con la lingua o con il pugno, se solo intravedi una macchia sull'onore di chi ti circonda.

Suggestioni

Per dare il via a una Suggestione afferra la Maschera e, tenendola in vista, dichiara il luogo e i presenti segnati in corsivo. 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 e Scudiero. Il Re è deluso dal nipote troppo debole e raffinato, tanto da rimpiangere la sua nomina prematura a Scudiero. Quello del Sovrano è uno sfogo per la debolezza dimostrata nel voler compiacere la sorella e non si preoccupa di umiliare il ragazzo.

* Accesso alla montagna. Re, Primo Cavaliere e Palafreniere. Il Re discute con i due Cavalieri più anziani delle concessioni da proporre al Popolo Sotto la Montagna. Un anno di pace vale i campi occidentali? O è meglio un lustro per il controllo del fiume? Il Re è più vecchio e amareggiato che mai.

* In riva al lago ai piedi della montagna. Re, Campione e Popolo sotto la montagna. Il Re giace in riva al lago, ferito a morte. Le Sue ultime parole sono una confessione per il Campione: fidarsi del Popolo sotto la montagna è stata una follia. Tutto quello che rimane ora è la vendetta.

Alla fine della Suggestione, posa la Maschera e spiega come fai a sapere quanto hai appena raccontato. Prendi l'iniziativa.

Palafreniere

Chiave

Patteggiamento: La morte del Re non è la fine del Regno. Pace e grandezza sono ancora possibili.

Animo

Pragmatico: In fin dei conti il ruolo del Cavaliere non è poi tanto diverso da quello del contadino: bisogna svolgere il proprio compito a testa bassa, con dedizione e costanza.

Remoto: Ti trovo più a tuo agio con destrieri e mastini, piuttosto che con gli uomini. Anche se sei il più taciturno tra i Cavalieri, quando apri la bocca non ne esce mai una frase fatta.

Legami

Il Re: Nel corso della tua lunga vita hai servito due Re: il primo è stato uno spietato tiranno, il secondo un sovrano giusto e onorevole. Per quanto tu abbia cavalcato al loro fianco e condiviso le loro battaglie, però, non sei mai stato succube dell'autorità regale, né hai stretto amicizia con loro. I tuoi giuramenti sono sempre andati alla terra, mai agli uomini perché, al di là di quelli che possono essere i loro meriti, hai sempre saputo che sono destinati a passare. Aver fallito nel preservare il Re ti addolora, ma sai bene che resta molto altro da difendere dall'assalto del Popolo sotto la montagna.

I Cavalieri: Nessuno è mai andato più vicino a infrangere la tua solitudine di questi uomini. Nello Scudiero hai trovato una giovane mente desiderosa di apprendere, supportata da un cuore gentile. L'Ultimo Cavaliere, invece, è di tutt'altra pasta, ma riconosci in lui la sfolgorante integrità che appartiene solo alla gioventù. Ti ricorda il Campione di una ventina d'anni fa, anche se il tuo amico è sempre stato più bonario e pronto allo scherzo. Ora, però, vedi una luce nel fondo dei suoi occhi che ti spaventa. Infine del Primo Cavaliere hai sempre stimato la saggezza, pur intuendo quanto sia stanco dietro la maschera d'austerità che si è impegnato a indossare. Nonostante tutto, sei convinto che resti comunque l'unico a potervi tenere uniti in questo momento.

Il Popolo sotto la montagna: Sai che il Popolo sotto la montagna è in agguato dall'altra parte del lago: non sull'altra sponda, ma oltre le acque. Uomini identici nell'aspetto a quelli del Regno vivono in un mondo alla rovescia, consumati dal desiderio di distruggere il proprio riflesso. Sai tutto questo perché anche tu appartieni al Popolo sotto la montagna e hai sconfitto l'autentico Palafreniere anni or sono, sostituendoti a lui. Ti era stato ordinato di assassinare il Re, invece hai vegliato su di lui fino a oggi. Fino al Suo duello contro se stesso, ovvero contro il Tiranno sotto la montagna. Il tuo antico signore.

Citazione: "Sei furioso e vuoi un colpevole da punire. Lo capisco, ma non ce ne sono. Non stavolta".

Linguaggio del corpo

Posato: I tuoi gesti sono lenti, le movenze precise e i modi spicci. Se non fosse per l'armatura, sarebbe difficile vedere in te un nobile del Regno, ma vai fiero della tua semplicità.

Suggestioni

Per dare il via a una Suggestione afferra la Maschera e, tenendola in vista, dichiara il luogo e i presenti segnati in corsivo. 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.

* Battuta di caccia. Re, Scudiero e Ultimo Cavaliere. Il Re spiega ai due giovani Cavalieri l'equilibrio di ogni cosa: se gli uomini indulgessero troppo nella caccia, spezzerebbero un patto con le bestie. Così il Popolo sotto la montagna, assalendo la brava gente del regno, si dimostra sleale e occorre una soluzione, a parole o con le spade.

* Nelle viscere della montagna. Re, Primo Cavaliere, Campione e Popolo sotto la montagna. Il Re invita i due Cavalieri ad ascoltare le voci annidate tra le rocce. Sussurrano la rovina del regno e, qualsiasi cosa accada sotto la montagna, i Cavalieri dovranno tornare a proteggere il Regno.

* Sulle rive del lago. Re e Popolo sotto la montagna. Il Re è rimasto solo, dopo aver congedato i Cavalieri. Deve trovare il coraggio di affrontare la prova più grande: il confronto con l'altra faccia di se stesso e con la propria morte. Sa che stavolta uccidere il nemico significa morire.

Alla fine della Suggestione, posa la Maschera e spiega come fai a sapere quanto hai appena raccontato. Prendi l'iniziativa.

Campione

Chiave

Depressione: Il Re è morto e niente servirà mai più a niente.

Animo

Invincibile: Sei il più grande guerriero del tuo tempo, un uomo capace di spostare le montagne: nessuno combatte, ride o beve più forte di te. E tutto questo valore è stato inutile.

Distrutto: Hai fallito e il rimorso ti lacera. La cosa peggiore per un uomo d'azione come te è sapere di non poter fare niente per rimediare. Non credi di poter convivere con questa sconfitta.

Legami

Il Re: Sei stato il Campione del Re per una vita, ancora prima di ricevere la carica. Siete cresciuti insieme e tu sei sempre stato un passo avanti a Lui, quando si trattava di competere con una spada, un cavallo o un otre di birra. Non hai mai desiderato per te la corona, non ti sei mai e poi mai sentito un servitore, ma solo un uomo impegnato a guardare le spalle del suo amico. Insieme avete giocato a costruire una leggenda, lasciando che gli altri guardassero a voi come eroi divini scesi in terra, per poi prendervi gioco l'uno dell'altro durante una battuta di caccia. Finché la gioventù è volata via.

I Cavalieri: I tuoi compagni d'arme, uomini nobili e coraggiosi dal primo all'ultimo. Qualcosa nel giovane Scudiero, così idealista e pensieroso, ti ricorda il Re prima d'indossare la corona, ma la verità è che hanno buttato lo stampo dopo aver forgiato il tuo amico. L'Ultimo Cavaliere, invece, ha la sciocca aspirazione di seguire le tue orme e avrebbe anche il fuoco per riuscirci; se solo le ballate non avessero ingigantito a tal punto le tue imprese. Ciò non toglie che il ragazzo ti piaccia, come del resto il Palafreniere: l'hai sconfitto cinque volte in altrettante tornei, eppure non gli hai mai sentito pronunciare una parola d'invidia. È un uomo solido, un guerriero affidabile e un cavallerizzo senza pari, ma nessuno ha conquistato la tua stima più del Primo Cavaliere. Austero e retto, ha consigliato e guidato il Re in tutti i territori dai quali tu ti sei tenuto alla larga, aiutandolo a diventare un buon giudice e un valido stratega. Eppure nessuno dei Cavalieri ha potuto salvare il tuo amico.

Il Popolo sotto la montagna: Nobili e villani ti hanno sempre incitato a sgominare i mostri in un glorioso duello, finché una notte ti sei convinto a cavalcare fino alle rive del lago, sotto la montagna. Ad attenderti hai trovato un Cavaliere impareggiabile che, dopo averti disarmato, ti ha rivelato il suo volto: identico al tuo. È stata la tua unica sconfitta, un segreto che hai serbato per anni, fino a oggi. Ora capisci perché il Popolo sotto la montagna ti ha lasciato vivere: per piangere la morte del Re, sconfitto in un duello contro se stesso. Come spettava a te.

Citazione: "Quando ho saputo che il Re aveva raccolto la sfida del loro sovrano, ho sperato che non toccasse a me."

Linguaggio del corpo

Gigantesco: I tuoi gesti sono ampi, le movenze esagerate e i modi roboanti. Sei più di un soldato e più di un guerriero: sei un eroe e il tuo dolore, come ogni altra cosa nella tua vita, non ha eguali.

Suggestioni

Per dare il via a una Suggestione afferra la Maschera e, tenendola in vista, dichiara il luogo e i presenti segnati in corsivo. 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.

* Capanno di caccia. Re e Palafreniere. Il Re è fuggito dalla corte, per ubriacarsi e rimpiangere i tempi andati. Confida così al Palafreniere il timore di non avere la forza per sconfiggere il Popolo sotto la montagna. Come vorrebbe che questo fardello non toccasse proprio a lui.

* Nelle viscere della montagna. Re, Primo Cavaliere, Ultimo Cavaliere e Popolo sotto la montagna. Davanti all'Ultimo Cavaliere, il Re ribadisce al Primo Cavaliere la necessità di raccogliere la sfida del Popolo sotto la montagna di persona. Si tratta d'onore, di scrivere l'ultimo capitolo di una leggenda. Non è tempo di saggezza e cautela.

* Alle pendici della montagna. Re, Scudiero e Popolo sotto la montagna. Il Re si congeda dallo Scudiero, prima di incamminarsi verso la riva del lago. Vorrebbe potergli cedere il testimone per altri cent'anni di gloria, ma ora deve concentrarsi sul disperato duello contro il Popolo sotto la montagna.

Alla fine della Suggestione, posa la Maschera e spiega come fai a sapere quanto hai appena raccontato. Prendi l'iniziativa.

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 e spensierato, nemmeno da giovane. Hai sempre anteposto la giustizia e l'onore alla felicità e 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 siete mai stati amici, prima dell'incoronazione. Nonostante questo, però, il Re ti ha concesso subito di consigliarlo, tenendoti in alta considerazione tanto per la lealtà quanto per il buon senso. Non hai mai guardato 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 consideravi l'amico spaccone del Re, ma ben presto hai capito che i vostri animi opposti si completano. Il Palafreniere, invece, ti è sempre stato più affine e non hai mai conosciuto qualcuno di più affidabile, concreto e per giunta umile. Tutto il contrario dell'Ultimo Cavaliere, così giovane e avventato nella sua convinzione di essere 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. Al contrario lo Scudiero non nutre alcuna ambizione, benché abbia sangue reale nelle vene. In tempi diversi il popolo avrebbe amato un sovrano tanto nobile 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: Per quanto 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 verrà distrutto, ma non è questo a preoccuparti perché la fierezza non dipende dalla vittoria. Temi piuttosto che il tradimento serpeggi sotto la montagna e che una delle creature si sia sostituita a un Cavaliere, per orchestrare l'assassinio del Re e la caduta del Regno. 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. C'è chi potrebbe scambiarti per un'armatura dei tempi antichi, fredda e immobile, ma non c'è un filo di ruggine sulla tua spada.

Suggestioni

Per dare il via a una Suggestione afferra la Maschera e, tenendola in vista, dichiara il luogo e i presenti segnati in corsivo. 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 Palafreniere. Il Re discute con il Palafreniere dei progressi dello Scudiero, cercando di capire se è pronto per succedergli. Ormai il Sovrano è consapevole della ritrosia del nipote, ma sa anche che nessun altro tra i Suoi consanguinei conosce l'onore.

* Accampamento in vista della montagna. Re, Campione e Palafreniere. 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: la gloria e il successo 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 Suggestione, posa la Maschera e spiega come fai a sapere quanto hai appena raccontato. Prendi l'iniziativa.

Sotto la montagna

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 da solo, 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 dei 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 tra i cavalieri, 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.

Mentre i veterani scomparivano tra i cunicoli alla ricerca di solitudine, i due più giovani si fermarono per tacito accordo in una piccola grotta, dove rimasero seduti alla luce delle fiaccole. Dopo aver rifiutato l'offerta di condividerle, l'ultimo cavaliere rimase a fissare lo scudiero che sgranocchiava gallette d'avena, arricciando il naso nel fiutarne l'aroma mescolato al sentore di polvere e catrame.

– Come puoi pensare a ingozzarti?

Senza alcun imbarazzo, il ragazzo si strinse nelle spalle e ripulì le dita sulla livrea con i colori del regno, facendo tintinnare la cotta di maglia sottostante.

– Un misero banchetto per un'impresa tanto nobile. Ancora non riesco a credere che la guerra sia finita, ma il sacrificio del Sire vale la pace per tutti noi.

A quelle parole l'ultimo cavaliere scattò in piedi, il volto che svaniva nella penombra. La mano posata sull'elsa, però, era in piena luce e stava tremando d'ira.

– Vuoi festeggiare come si deve? Allora danziamo.

– Quanta devozione. Eppure giurerei di averti visto nascondere la treccia nel guanto. Cos'era la ciocca che hai gettato sulla pira? Crine di cavallo?

Il giovane guerriero rimase pietrificato, mentre l'eco lo smascherava ancora e ancora. Le dita stavano già scivolando sul pugnale, quando lo scudiero soffocò una risata e gli fece cenno di rimettersi seduto. Invano.

– Le Sue gesta vivranno comunque in eterno. Questa sciocchezza, invece, rimarrà tra noi: hai la mia parola. Il tempo delle inimicizie è finito.

– Le gesta, dici. Avrei dato la mano destra per il Re quand'era in vita, ma perché rendere omaggio al cadavere di uno sconfitto?

Continuando a sorridergli dal basso in alto, il ragazzo scosse la testa e allargò le braccia.

– Nessun sovrano aveva mai raccolto la sfida del popolo sotto la montagna. L'esito del duello non conta, il patto è stato restaurato e d'ora in poi non ci saranno più scontri.

– Illusioni. Non intendo tornare al castello per annunciare la morte del Re, senza che uno solo dei suoi cavalieri abbia mosso un dito. Che io sia maledetto, non l'abbiamo nemmeno visto battersi! Perché ci ha lasciati indietro?

Stanco di farsi tormentare, lo scudiero afferrò la fiaccola e si alzò, ma solo per vedersi sbarrare l'imbocco del

cunicolo. Faccia a faccia con il suo compagno d'arme, non poteva più ignorare la follia che gli ardeva in fondo agli occhi. Allora il sorriso tremò sulle labbra e si dissolse.

– Io non lo so. È stato un onore servirlo fino alla riva del lago, secondo i Suoi comandi. Andare oltre sarebbe stato un atto di arroganza. Ora dobbiamo andare.

Di tutta risposta, l'ultimo cavaliere lo afferrò per un braccio, facendogli cadere la torcia.

– Voglio che mi porti sul campo dell'ordalia.

– Ma il primo...

– Non m'importa del primo cavaliere. Tu e lui siete stati gli ultimi a lasciare il fianco del Re e, per quanto ne so, potreste averlo ammazzato voi stessi. Perciò aiutami a scoprire la verità, o la mia sentenza calerà su di te seduta stante.

Sentendo la lama del pugnale premergli contro il fianco, il ragazzo annuì e cominciò subito a fare strada tra le gallerie.

Il respiro affannato dei due uomini si mescolava nei cunicoli, riscaldando l'aria stantia e polverosa. Proprio come loro, il vento sembrava essersi rinchiuso nel silenzio, salvo qualche spiffero che faceva sfarfallare la fiamma della fiaccola superstite.

Potendo contare solo sulla luce alle proprie spalle, lo scudiero saggiava con prudenza i gradini appena sbozzati e teneva sempre una mano sulla parete del cunicolo. La minaccia d'inciampare e fracassarsi la testa eguagliava

quella della lama puntata alla schiena.

Non appena sbucarono in un'altra grotta, l'ultimo cavaliere lo affiancò e gli fece cenno di restare in silenzio. A poco a poco un'eco di passi riverberò lungo la roccia, mentre il giovane guerriero riponeva il pugnale in favore della spada e indicava al ragazzo di rintanarsi in un angolo.

Prima l'alone di una torcia, poi il tintinnio di un'armatura, quindi lo snello palafreniere comparve nella caverna e li salutò.

– Cominciavo a pensare che aveste fatto il nido. Coraggio, gli altri ci stanno aspettando.

Senza abbassare la spada, l'ultimo cavaliere infilò la fiaccola in un anfratto e gli andò incontro.

– E dove dovremmo andare, di grazia?

– Non perdiamo altro tempo. Ho già sellato i cavalli.

– Attento!

Al grido dello scudiero il palafreniere si scansò, quel tanto che bastava perché la lama si abbattesse sullo spallaccio. Arretrando con un grugnito, gettò la fiaccola per impugnare la spada con entrambe le mani.

– Che diavolo...

– Ci sei dentro anche tu!

Il veterano deviò due fendenti rabbiosi, senza accennare una risposta. Il guerriero più giovane, però, continuava a cercare una breccia nella sua guardia.

– Non costringermi a ucciderti, moccioso.

– Come hai fatto con il Re?

Stavolta il palafreniere tentò un affondo, per mantenere le distanze, ma l'ultimo cavaliere lasciò che fosse l'armatura a difenderlo e non smise d'incalzare.

– Cosa intendete fare, tu e gli altri traditori? Lascerete l'avamposto sulla montagna a quei dannati mostri, per rintanarvi nella sala del trono e spartirvi il tesoro?

Pur bloccando il colpo al volto, il veterano venne schiacciato contro la parete dall'impeto del giovane. Ora poteva vedere i suoi occhi spiritati, oltre l'intreccio dell'acciaio.

– Sei pazzo.

– Non mi aspetto che un vile capisca.

Messo alle strette, il palafreniere provò a divincolarsi con un calcio, ma la gamba del compagno d'arme non cedette, anzi, fu lui a perdere l'equilibrio. Ormai in ginocchio, parò il primo fendente calato dell'alto, mandandolo a infrangersi contro la parete di roccia. Le lame, però, restarono incrociate e l'ultimo cavaliere spinse l'elsa fino a incastrarla in quella nemica, per poi dare uno strattone furibondo. La spada del veterano venne scagliata in mezzo alla grotta.

Mentre ruotava le spalle per caricare il colpo di grazia, il giovane guerriero rimase di sasso: non c'era più traccia dello scudiero. Approfittando di quell'esitazione, il palafreniere alzò le mani e cercò di farlo ragionare.

– Ascoltami, ragazzo. Sei furioso e vuoi un colpevole da punire. Lo capisco, ma non ce ne sono. Non questa volta.

Pur tenendo l'arma sollevata, l'ultimo cavaliere imprecò tra i denti e arretrò di un passo.

Allora il veterano si umettò le labbra e provò a catturarne lo sguardo tormentato, come era solito fare con i cavalli.

– Ora ti dico cosa faremo. Torneremo a casa e ci lasceremo alle spalle questa maledetta montagna. Che se la tengano. E se verranno di nuovo, li affronteremo sulle nostre mura, al seguito di un nuovo sovrano. Il Re è morto, lunga vita al Re.

– Lo scudiero dice che il duello serviva a onorare un patto, tra il Re e il popolo sotto la montagna.

Non appena la lama diede segno di abbassarsi, il palafreniere si rimise in piedi, lentamente, e scelse con cautela ancora maggiore le parole.

– Forse è la verità. Quando tu eri ancora un ragazzo, li ho affrontati tra queste stesse rocce e so per certo che conoscono l'onore, proprio come noi. Con o senza il Re, troveremo un compromesso: ora torniamo a casa e avremo la pace.

Il giovane guerriero annuì, quindi si chinò per raccogliere la torcia caduta e restituirla al compagno d'arme.

Con un sospiro di sollievo, il veterano tese la mano.

– Eccoti la tua pace.

Fu la spada a scattare in avanti, mentre la fiaccola rotolò di nuovo a terra e sfrigolò, fino a spegnersi in un rivolo di sangue.

Smarrito tra i corridoi di pietra, l'ultimo cavaliere si strappò l'elmo della testa e lo scagliò in una forra che sprofondava nell'oscurità. Sentiva le tempie pulsare di febbre, mentre si sforzava di decifrare i segni sulle pareti; anche se ormai faticava a distinguere persino la salita dalla discesa.

Senza darsi per vinto, tornò sui propri passi e continuò a marciare, finché riconobbe una cornice di roccia a strapiombo. Addossando la schiena alla parete, cominciò a costeggiare il dirupo, ma solo a metà percorso ebbe l'ardire di protendere la torcia, nella speranza di scorgere il cadavere dello scudiero. Le vertigini, però, lo riportarono subito a più miti consigli e si affrettò a raggiungere l'altra sponda.

Dopo una breve sosta per rifiatare, imboccò una galleria che gli sembrava identica a tutte le altre, senza riuscire a levarsi di mente la sorte del fuggitivo. Privo di un lume, come poteva orientarsi tra le viscere della montagna?

Con simili pensieri a ossessionarlo, si accorse all'ultimo istante dell'uomo seduto nell'oscurità. Balzò subito all'indietro, ma il nemico non accennò a venirgli incontro, restando immobile con la spada sulle ginocchia. Quando infine il cuore smise di martellargli nelle orecchie, riconobbe il campione.

– Cosa ne è stato della tua torcia?

– L'ho data allo scudiero.

Per il giovane guerriero valeva un'ammissione di colpa e non esitò a sfoderare la spada, ancora macchiata di sangue.

Il colosso, invece, continuò a rimanere seduto e sputò per terra.

– Vuoi farti un nome, ragazzo? Prenditi pure la mia fama.

Senza abbassare la guardia, l'ultimo cavaliere allungò la fiaccola, in modo da osservare l'uomo che era sempre stato il suo eroe. Per quanto l'elmo lo rendesse ancora più indecifrabile dei segni sulle pareti, avvertì in lui una sofferenza che li accomunava.

– Credo che gli altri abbiano ucciso il Re.

Il campione alzò la testa, senza scuoterla, né annuire.

– Che importanza ha? Lui è morto.

– Dunque sei con loro.

Con uno scatto del guanto d'arme, il colosso lo afferrò alla gola, schiantandolo contro la parete.

Più si divincolava e più la maglia della gorgiera si conficcava nella carne, ma il giovane guerriero non si diede per vinto e lasciò andare la spada, nel disperato tentativo di allentare la morsa con le dita. Niente da fare. Sollevato di peso da terra, si sentiva impotente come un pupazzo di stracci, eppure continuò a lottare, cercando di farsi scudo con la torcia.

All'improvviso il campione mollò la presa e si rimise seduto, la lama di nuovo sulle ginocchia.

– Per quello che conta, gli sono rimasto sempre fedele. E il rimorso mi lacera.

Ansimando tra i sassi, l'ultimo cavaliere pensava solo a strisciare verso l'arma, sordo ai tormenti del compagno d'arme.

– L'ho implorato di lasciarmi combattere per lui, ancora una volta, ma quando mi ha ordinato di aspettarlo

qui... Ho obbedito, come un cane.

– Aiutami. A vendicarlo.

Il campione respinse quel rantolo soffocato con un gesto.

– Ora è tutto inutile. Avrei dovuto disobbedire nel momento del bisogno, invece ho trovato il coraggio solo dopo la Sua morte, per assistere al rito. Non lascerò il posto che mi ha assegnato una seconda volta.

Ormai il giovane guerriero si era rialzato, ma la punta della spada sfregava ancora a terra.

– Tu e io possiamo farcela. Insieme. Puniremo i traditori e sconfiggeremo il popolo sotto la montagna.

Una risata metallica, più amara del fiele, riecheggiò nell'elmo.

– Mi piaci, ragazzo, ma non sai di cosa parli. Non sei meglio di un villano, convinto che il popolo sotto la montagna scivoli nella piana di notte perché infido e scaltro. In realtà è come se duellassero con la mancina, per avere uno straccio di sfida.

Reso paonazzo dall'ingiuria, l'ultimo cavaliere tornò a mettersi in guardia e avanzò di un passo.

– Vigliacco.

– Sì, vigliacco. Quando ho saputo che il Re aveva raccolto la sfida del loro sovrano, ho sperato che non toccasse a me.

Con un calcio, il giovane guerriero fece saltare l'arma dalle ginocchia del colosso. Il clangore riverberò tra le rocce come un urlo, eppure non ottenne alcuna reazione.

– Basta! Se la vecchiaia e la superstizione ti fanno tremare i polsi, farò quello che devo da solo.

Senza badargli, il campione raccolse la spada e tornò a mettersi seduto, con la schiena appoggiata alla parete.

– Anni or sono, in una notte d'inverno, ho cavalcato fino alla riva del lago e li ho sfidati. Da allora non ho mai più dimenticato il sapore della sconfitta. Non so perché si siano accontentati di spezzare il mio orgoglio, ma con te sarà diverso. Ti uccideranno.

Stavolta fu l'ultimo cavaliere a sputare il proprio disprezzo.

– Lo scoprirò. Tu resta pure qui, a marcire nell'oscurità.

Quindi rinfoderò la lama e gli voltò le spalle, guardando indietro una volta soltanto, prima che il colosso venisse inghiottito dalle tenebre della montagna.

Come una vedova che smette il lutto, il vento aveva infine abbandonato la quiete per tornare alla tempesta. Ormai l'ultimo cavaliere poteva distinguere il martellare della pioggia e il graffio delle raffiche, ma, per quanto fossero indizi dell'uscita sempre più vicina, lo facevano sentire rinchiuso in una gigantesca armatura, sotto una gragnuola di colpi. In compenso l'aria si era rinfrescata e, dopo l'ennesima svolta, s'imbatté in una parete ricoperta di muschio, dove una minuscola feritoia gli permise d'intravedere uno squarcio di cielo. Doveva esserci la luna, da qualche parte.

Rincuorato, il giovane guerriero si concesse una tregua, sedendo su un masso per ascoltare la cascata d'acqua che lavava il fianco della montagna. Dopo aver trovato un appoggio per la fiaccola, prese la ciocca di capelli dal risvolto del guanto e rimase a fissarla per un lungo istante. Senza nemmeno accorgersene, portò una mano alla

tempia destra, dove pendeva la treccia superstite, ma poi scosse il capo e si rimise in marcia. Non avrebbe permesso alla pioggia e ai ricordi di spegnere il fuoco che gli ardeva in petto.

Del resto per ritrovare l'impeto gli bastò riconoscere una rampa di scale, squadrata con maggior rigore da una mano ancora memore della luce del sole e dell'ordine di un castello. Sull'onda dell'entusiasmo, i pensieri del cavaliere si proiettarono oltre ai gradini e al labirinto di cunicoli, fino allo scontro con le creature in riva al lago e poi al trionfale ritorno con le loro teste legate alla cintura, per smascherare i traditori di fronte all'intera corte.

Un piede in fallo, però, lo strappò ai sogni di gloria e il tintinnio dell'armatura riecheggiò in una grotta più vasta di ogni altra. Ora infatti il barlume della torcia non si rifrangeva più sulle pareti, né tanto meno sulla volta, limitandosi a segnare il cammino dritto di fronte a lui. Finché Finché un lume gemello rivelò la sagoma di un altro uomo, stagliata sullo sfondo del cielo in tempesta.

Nel bel mezzo di un lampo, il primo cavaliere si voltò verso l'allievo, mentre una raffica di vento segnava la distanza tra loro.

– Dovrai rispondere del tuo assassinio.

– Potrei dire lo stesso, maestro.

Il giovane guerriero sorrise amaro, snudando ancora una volta la spada.

Nemmeno il compagno d'arme esitò a mettersi in guardia, ma non si fece avanti.

– In nome dei tuoi servigi passati, prendi il cavallo e vattene. Sei bandito dal regno.

– Saresti dovuto tornare a castello e pronunciare la sentenza con uno stuolo di guardie a proteggerti, vecchio.

Fu l'ultimo cavaliere a scattare incontro al maestro, per menare un largo fendente che venne respinto. Anziché incalzare, però, ruotò sul fianco e disimpegnò la lama, mantenendosi a distanza dall'avversario. Con l'apertura della grotta alle spalle, sentiva il vento sospingerlo e dargli forza.

– Dimmi, che ne è dello scudiero?

– L'ho mandato ai cavalli, ma sotto la montagna ha trovato una follia che lo sta divorando. Proprio come te.

Seguì una risata e poi uno scambio di colpi, sottolineato dal rombo di un tuono. Le fiaccole volteggiavano all'unisono con le lame, percuotendo le armature come randelli, nel tentativo di aprire un varco nel metallo o nella concentrazione di uno dei due contendenti.

Accecato dalla pioggia di scintille, il primo cavaliere non riuscì a evitare un fendente che gli strappò via la celata, ma l'allievo non infierì e lasciò che si sfilasse l'elmo. Nel frattempo affondò con un'arma diversa, eppure non meno tagliente.

– A te la ragione e a tutti gli altri il torto o la pazzia, non è così? È per questo hai ucciso il Re?

Ora un filo di luna accendeva la barba argentata del vecchio, rivelando il volto segnato da una stanchezza troppo profonda per non trapelare nella voce.

– Il Re è morto e non bastano le leggende dello scudiero per negarlo, né la tua rabbiosa vendetta. Nessun altro sovrano potrà contrattare la pace, come auspicato dal palafreniere, ma nemmeno la disperata fedeltà del campione vale a qualcosa.

– Che fare allora?

L'urlo riverberò per la caverna, mentre il giovane guerriero arretrava di fronte alla sua stessa domanda. Anche la tempesta sembrò fiutarne la paura, perché ruggì ancora più forte.

– Accettarlo. Tornare a casa e servire un regno che non possiamo più salvare, non per noi stessi. Perché finché abbiamo vita è il nostro giuramento. Ma tu l'hai infranto, cavaliere.

Scuotendo la testa con ostinazione, l'allievo lasciò cadere la torcia e impugnò la spada a due mani, per poi lanciarsi alla carica.

– No!

Era stato il vecchio a gridare, quasi volesse avvertirlo.

Infatti in quell'istante lo scudiero sbucò dalle tenebre, abbattendo l'ultimo cavaliere con una spallata. La fiaccola cadde; la spada rotolò lontano; l'armatura sdrucciolò sulla pietra e l'uomo fu scagliato indietro, oltre l'apertura.

Uno scroscio d'acqua sul viso, poi lo sforzo di rialzarsi, ma gli mancò il terreno sotto la mano sinistra. Allora il guerriero capì che quella alle sue spalle non era l'uscita, bensì uno strapiombo a picco sul lago. Troppo tardi, perché il ragazzo lo colpì con un calcio che lo fece rotolare sul fianco e poi giù.

D'istinto trovò un appiglio: niente di più inutile, sotto il peso dell'armatura. Sentiva già le dita scricchiolare, tra la pietra e l'acciaio, mentre lo scudiero incombeva su di lui, armato di coltello.

– Tra cinquecento anni il Sire tornerà in trionfo. Tu, invece, sei condannato.

Sotto quegli occhi spiritati, l'ultimo cavaliere lasciò la presa e scalciò contro il fianco della montagna. Ormai

non desiderava altro che allontanarla da sé, per trovare riposo nel letto del lago.

Il tuffo gli mozzò il fiato, eppure ebbe l'impressione di affogare per un'eternità, le membra spogliate da ogni forza e gli occhi sbarrati nel buio. Dopo il panico venne l'oblio e dopo l'oblio il dolore; poi, inaspettati, un respiro e un conato d'acqua scura. Con la faccia nel fango, capì di essere tornato a riva e accettò il prodigio, senza cercare spiegazioni.

In preda ai brividi, rotolò nell'armatura scardinata e si sforzò di sollevare il capo. Il tocco della pioggia sul viso lo risvegliò un poco, abbastanza per distinguere le fiamme che ardevano nella vicinanze, ma non per strisciare verso la loro promessa di calore. Quindi preferì ignorarle, rimanendo sdraiato a osservare la luna che brillava dietro la montagna, senza trovare niente di familiare nel profilo dei picchi.

D'un tratto, però, girò sul fianco, perché si rese conto di sapere cosa stava bruciando: non poteva essere che la barca dove avevano trovato il Re. Eppure avrebbe giurato che il campione l'avesse spinta al largo, dopo aver preso tra le braccia il cadavere.

Con la mente rivolta alla pira funebre, rimase a fissare il fuoco singhiozzando, finché una sagoma spiccò sullo sfondo del rogo. Indossava un'armatura e il giovane si augurò soltanto che fosse il primo cavaliere. Non avrebbe sopportato di finire per mano dello scudiero.

Per quanto si sforzasse, la stanchezza gl'impediva di distinguere i fregi sul pettorale, ma non avrebbe mai potuto dubitare della spada, la stessa che aveva ricevuto dal sovrano all'investitura. Sorridendo per l'ironia della

sorte, strinse i denti e si preparò a morire, senza badare al guerriero che gli faceva cenno di rialzarsi. Non aveva la forza di affrontare un altro duello. Mai più.

Anziché farla finita subito, l'uomo in armatura conficcò la lama nel terreno e si liberò dall'elmo, dando all'ultimo cavaliere il tempo di essere attraversato da un fremito. Fu come un presagio, appena prima di vedere il suo stesso volto comparire sopra la gorgiera. La treccia recisa, però, era la destra e d'improvviso il giovane capì: le sponde fangose, i picchi della montagna e persino la pioggia che, ora lo sentiva, cadeva dal suolo verso il cielo. Tutto era alla rovescia.

Allora urlò, implorando perdono mentre la spada si sollevava per il colpo di grazia. Infine la furia cieca l'aveva sprofondato oltre lo specchio del lago, fino al mondo sotto la montagna.

Il Re è morto e cinque Cavalieri ne onorano la pira.
Brilla ancora una speranza per il Regno nelle
tenebre sotto la montagna?