Il capitano Drystan

Passato

Quando eri solo un bambino, i Draghi Neri hanno bruciato la tua casa fino alle fondamenta. È stato il Reggente Cerdic in persona a estrarti dalle macerie in fiamme e da allora ti ha tenuto con sé, prendendo il posto della tua famiglia. Anche se non l'hai mai chiamato padre, ti ha insegnato tutto quello che sai e la tua unica aspirazione è essere all'altezza delle sue aspettative. Serbi come il ricordo più caro le parole che ti ha rivolto il giorno della tua investitura a Capitano di Zamar, nonché suo attendente e consigliere: «Deve essere pronto a tutto per proteggere la gente della Valle, Drystan. Non dimenticarlo mai».

Presente

Avresti scoperto a tue spese che fare la cosa giusta non è mai facile. Qualche mese fa sei stato visitato in sogno da una visione.

Un cimitero. Una donna in preghiera che intona una dolce melodia, mentre cosparge un cadavere d'unguento. Il corpo è quello di Cerdic. Vedi lo spirito ascendere al cielo, stagliandosi puro contro il sole.

Nebbia. Un campo di battaglia, cadaveri di soldati in ogni dove. Resti pietrificato. Arriva la notte, poi il giorno e di nuovo la notte. Nessuna preghiera. Nessuno spirito immortale. Non esistono più.

Un fragore ti riempie le orecchie, mentre un lampo scarlatto squarcia il cielo. Una voce. Solo i prediletti vivono per sempre. Questa è la grande menzogna.

Ti sei svegliato di soprassalto e accanto al tuo giaciglio hai trovato due ampolle mai viste prima. Come mosso da un volere divino, hai raggiunto le cucine e preparato il pasto mattutino per Cerdic, annaffiandolo con il contenuto di una delle due. Hai agito incredulo, come se osservassi te stesso dall'esterno, senza nemmeno tentare di opporti. Dopo aver servito il tuo signore nelle sue stanze, sei rimasto a osservarlo mentre mangiava, chiacchierando come di consueto. Finché il veleno ha cominciato ad agire: negli occhi di Cerdic è balenata la comprensione. Ti ha sorriso.

«Questa è dunque la mia fine, caro Drystan? Avrei dovuto immaginarlo, scoprire che l'Oracolo è una menzogna non poteva portare a nessun altro esito. Ma sono felice che sia per mano tua. Lascia che ti metta in guardia un'ultima volta: chi ti ha spinto a uccidermi vuole la morte per l'intera Valle. Vivi la vita dei giusti, figlio mio. Combatti».

Impassibile, hai atteso che la vita lo abbandonasse. Ora che lui ha trovato la pace dello spirito per l'eternità, tu, fedele ai suoi insegnamenti, sei deciso a combattere finché quella stessa melodia non suonerà per ogni uomo della Valle.

Futuro

Lylie: La donna del sogno. Chi altri potrebbe sapere qualcosa di più sulla vita dopo la morte?

Pur senza essere un Reggente, hai dedicato la vita alla stessa causa di Cerdic. Il sogno ha dato finalmente un senso alle tue preghiere per i tanti compagni che hai visto cadere: dev'esserci una vita dopo la morte. Ognuno di loro la merita. Tu la meriti. Sì, meriti di ricongiungerti con tuo padre. Lei ti deve aiutare.

Giraut: Un uomo orgoglioso, a quanto ti ha raccontato Cerdic. Profondi dissidi lo separano dal fratello, Renier, e si dice che abbia sconfitto il Grande Drago Nero.

Ambisce alla Reggenza di Zamar, ma non è affatto come Cerdic, non vive per servire un popolo che nemmeno conosce. Dovresti essere tu a succedere a tuo padre. Diventare Reggente, ottenere la vita dopo la morte. Ma saresti davvero capace di tenere nascosto il tuo crimine e ignorare la sorte disperata di tutti gli altri uomini?

Renier: Il più dotato tra i Reggenti, secondo Cerdic, ma anche il più volubile. Per questo a suo tempo il tuo signore gli è stato preferito come Reggente di Zamar.

Ora ha l'occasione di rimediare a quello che di certo avrà considerato un torto, contendendosi il tuo Feudo con Giraut. Ti scopri a disprezzarlo, nonostante venga acclamato come eroe per aver abbattuto il Grande Drago Bianco. Perché hai portato con te la seconda ampolla di veleno? Forse per lui? Hai facoltà di scelta o la stessa mano che ti ha spinto a uccidere tuo padre non ha ancora finito con te?

Wilhelm: Domina i fulmini e anni fa ha rischiato la morte, affrontando da solo un Drago in campo aperto. Non sai altro.

Entrambi siete scampati per miracolo ai mostri e nel tuo sogno ricordi chiaramente di aver visto un lampo scarlatto. Semplice coincidenze o segni del destino? Devi capire cosa ti lega a quest'uomo.

Ninon: Circa un anno fa il suo Feudo è stato devastato dall'incursione di uno stormo di Draghi Bianchi.

La notizia aveva turbato Cerdic, preoccupato per le sorti dell'intera Valle. Come può un Reggente fallire in questo modo?

Faramond: A quanto ti è stato spiegato, spetta a lui, il Reggente Viandante, dare l'allarme per permettere agli altri di prepararsi a difendere i Feudi.

Perché allora non è riuscito ad avvertire in tempo la Reggente Ninon?

Allen: Cerdic lo conosceva come l'apprendista dell'Oracolo, ora tu dovrai rivolgerti a lui con il titolo che ha ereditato. Dopo la morte del suo predecessore e del Reggente di Zamar, è a caccia di risposte. Il tuo crimine vale la forca, lo sai bene.

Quando Cerdic ti ha confessato che l'Oracolo è una menzogna, non si riferiva a lui, ma al suo predecessore. Ti chiedi se Allen sia diverso e se sia disposto a condividere il suo sapere: ora dev'essere lui a custodire il segreto della vita dopo la morte.

Solomon: Cerdic ne parlava con rispetto e tra di loro c'è sempre stata una fitta corrispondenza. Durante l'ultimo pasto, il tuo signore ti ha raccontato di voler discutere con lui una questione importante.

Sulla scrivania di Cerdic hai trovato una lettera sigillata proprio per Solomon. Non l'hai ancora aperta, ma esiti a consegnargliela: la sua amicizia con tuo padre potrebbe rivelarsi un'arma a doppio taglio.

Ritaglia e metti in una busta. Sta a te decidere se leggere la lettera o consegnarla al destinatario: Solomon.

L'ultima lettera di Cerdic.

Mio caro Solomon,

la notizia della morte dei Draghi dovrebbe riempire il mio cuore di gioia, ma la recente scoperta di quel manoscritto ha ancora il potere di turbarmi, offuscando ogni raggio di sole come una nube tempestosa.

Ricordi le leggende delle quali abbiamo disquisito tanto a lungo? Io non credo più siano solo leggende. Se davvero tre dei dodici Antichi sono sopravvissuti, questo significa che Zamar continua a essere in pericolo e che i Draghi faranno ritorno. Solo la sconfitta dei tre Antichi metterà fine alla punizione divina.

Ho condotto e continuo a svolgere ricerche qui a Zamar, maturando lungo la strada nuove conoscenze e sospetti. Sapevi che i tre Antichi superstiti potrebbero essere fratelli? Molte fonti concordano su questo. Esito a metterlo per iscritto, ma ho letto passaggi e trovato riscontri che mi spingono a dubitare persino della vera natura del nostro maestro.

Rimani all'erta amico mio, avrai di nuovo notizie da Zamar quando nella mia mente ci saranno più certezze che dubbi.

Forza e onore,

Cerdic

Azione - Riservato a Drystan

Ritaglia e leggi subito la Causa, poi piega il foglio in modo che resti in vista solo l'Effetto. Per attivarlo, interpreta il gesto di versare il veleno dall'ampolla in una tra le coppe al banchetto. Se e quando qualcuno berrà da quella particolare coppa, consegnagli il biglietto.

Causa: Un veleno mortale, capace di uccidere persino un Reggente. Dal Consiglio sono bandite le armi e antiche barriere si oppongono agli incantesimi. Questa fa del veleno l'unico mezzo per un assassinio.

Effetto: Non senti più la punta delle dita e i tuoi pensieri cominciano a farsi offuscati. Una debolezza sempre più fredda e impietosa ti stringe in una morsa senza scampo. Sei stato avvelenato. Prima della fine del Consiglio, devi accasciarti al suolo ed esalare l'ultimo respiro. Prenditi tutto il tempo necessario, in modo da uscire di scena nella maniera più soddisfacente per te e per la storia.