Faramond il Viandante

Passato

Sin da ragazzo ti sei sentito più vicino alla natura selvaggia che alla gente civile. Animali e alberi hanno sempre avuto parole gentili per te, nonostante la sorpresa nell'incontrare un uomo finalmente capace di comprenderli. Sei il più giovane tra i Reggenti, l'ottavo, e mai prima d'ora un Oracolo ne aveva addestrati più di sette, uno per Feudo. Tu invece sei il Reggente Viandante, la sentinella senza dimora che veglia sulla Valle per lanciare l'allarme alla vista dei Draghi.

La dolce Ninon crede che l'Oracolo abbia riconosciuto in te un grande talento, lo stesso che ti ha reso un abile alchimista, ma tu sai che è stato solo grazie a lei se sei riuscito a portare a termine l'addestramento. Eri un bambino, quando Ninon ha infranto il tuo isolamento e ti ha preso per mano, avvicinandoti almeno un poco agli altri. Se ora ti senti più affine alle persone di quanto lo sia un lupo, lo devi a lei. Durante la gioventù al Monastero, è stata tutto per te: guida, amica, amante. Una donna così speciale da far conoscere l'invidia al cielo stellato in una notte d'estate. Avete vissuto il vostro amore in segreto, lontano dagli sguardi e dalle parole di tutti gli altri allievi. Quelli sono stati gli anni più felici della tua vita.

Dopo la tua nomina a Reggente, però, ogni cosa è cambiata. Il tuo incarico ti ha portato lontano e la distanza ha reso Ninon sempre più fredda nei tuoi confronti. Fino al giorno in cui ti ha detto che non era più disposta a una vita di solitudine nel suo Feudo, in costante attesa di te.

Presente

Senza Ninon hai coltivato il desiderio di essere accettato dai tuoi compagni come uno di loro. Un tempo essere chiamato l'ottavo Reggente o il Reggente Viandante ti sembrava un onore speciale, ma ora ti fa sentire solo, diverso e indegno.

A peggiorare le cose sono arrivate le perdite di memoria. Da un mese a questa parte ti scopri a non serbare il ricordo di giorni interi. Ormai diffidi dei tuoi stessi pensieri e hai maturato un terribile sospetto: una notte ti sei svegliato con le mani sporche di polveri alchemiche, un miscuglio pericoloso che potrebbe spiegare le morti recenti e misteriose dell'Oracolo e di Cerdic, il Reggente di Zamar. Sai che è possibile creare veleni intrisi di Magia, anche se non conosci simili formule. Perciò devi essere innocente, giusto?

Come se questo non bastasse, persino la notizia dell'annientamento dei Draghi Bianchi e Neri ha per te una sfumatura dolorosa. Non ricordi affatto di aver dato l'allarme prima di quegli scontri, eppure gli animali e gli altri Reggenti hanno sentito il suono del corno. Cosa ti sta succedendo?

Da giorni ti arrovelli intorno a questi misteri e, con l'avvicinarsi del giorno della convocazione, la paura ha piantato radici profonde nel tuo cuore. Sei un assassino? Forse la tua mente rifiuta la colpa per crimini così abominevole e protegge se stessa dimenticando giorni interi.

Futuro

Lylie: Signora della vita, l'unica tra tutti voi a saper guarire con il tocco. Ti chiedi se saprebbe risanare le ferite della tua mente, ricomponendo i ricordi come fossero ossa rotte.

Tuttavia esiti a metterti nelle mani di un altro dopo quanto accaduto con Ninon. Una parte di te resta animale, diffidente e spaventata all'idea di essere giudicata.

Giraut: Fratello di Lylie e vincitore sul Grande Drago Nero. In gioventù si opponeva sempre alle prepotenze di Renier, a costo di uscire umiliato dal confronto.

Nel Consiglio si discuterà del seggio di Reggente di Zamar rimasto vacante. La capitale è molto ambita e Giraut sarà disposto a tutto per contenderla a Renier. A chiunque vada, il suo Feudo resterà incustodito. E se lo offrissero a te?

Renier: L'altro fratello di Lylie, tanto abile quanto meschino. Da ragazzi sembrava disprezzare te in modo particolare, come se non fossi all'altezza degli altri.

Solomon giura che sia cambiato, ma, per quanto l'annientamento del Grande Drago Bianco sia un'impresa degna di rispetto, non sai se credergli.

Wilhelm: Non puoi dimenticare come sette anni sia rimasto gravemente ferito, affrontando da solo un Drago in campo aperto. Hai assistito con i tuoi occhi mentre le sue saette scarlatte squarciavano il cielo, senza riuscire ad avere ragione della bestia, e ne hai ammirato l'eroismo.

I corvi che hanno assistito alla lotta tra Giraut e il Grande Drago Nero ti hanno riferito di aver visto un fulmine scarlatto illuminare lo scontro. Ti domandi se fosse Wilhelm accorso per dare manforte.

Solomon: Al Monastero passavi con lui tutto il tempo che non condividevi con Ninon e, anche dopo l'investitura, resta il solo che tu abbia mai chiamato amico.

La sofferenza per aver perso Ninon ti ha spinto lontano anche da lui. Temi di sottoporre le tue mancanze al suo giudizio, ma chi meglio di Solomon potrebbe capire cosa significhi dubitare di se stessi? La sua memoria è inaffidabile da sempre.

Ninon: Di recente il suo Feudo è stato devastato dai Draghi Bianchi e soltanto l'intervento di Renier l'ha tratta in salvo. Se hai tardato a dare l'allarme, è perché ti basta avvicinarti alle sue terre per soffrire.

Non vuoi riconquistare solo la sua fiducia, ma anche il suo cuore. Ora che i Draghi sono stati sconfitti tutto cambierà: il tuo compito potrebbe farsi più semplice o potresti avere un Feudo dove stabilirti. Allora non ci saranno più ostacoli tra voi.

Drystan: Capitano di Zamar e attendente di Cerdic. Si dice che fossero molto legati e che abbia assistito alla sua morte.

Vorresti parlargli per capire se davvero il suo signore è stato avvelenato, ma al tempo stesso temi d'insospettirlo.

Allen: Non avresti mai pensato di dover temere l'apprendista del tuo maestro. L'Oracolo vi ha convocati e di certo cerca l'assassino del suo predecessore.

Vorresti aiutarlo, ma puoi sospettare solo di te stesso. Scoprire la verità si rivelerebbe una liberazione o una condanna?