Giraut delle Ombre

Passato

Ancora in fasce, sei stato abbandonato in una radura insieme ad altri due neonati. Solomon trovò la vostra cesta, la strappò ai lupi e vi portò al Monastero. Hai passato tutta la vita ad addestrarti, deciso a impressionare tua sorella Lylie, in eterna lotta con tuo fratello Renier. Non lo hai mai battuto. Tre anni fa sei divenuto Reggente.

Sin da quando hai memoria, sei ossessionato da un sogno ricorrente:

Ti trovi sprofondato in acqua e in superficie vedi la persona che ami di più al mondo, Lylie, circondata da un'aura di luce. Cerchi di tenderti verso di lei, ma invece ti allontani finché l'oscurità ti circonda, suadente e spaventosa. Nel suo abbraccio ti senti morire.

L'incubo ti terrorizza, ma non ne hai mai parlato con nessuno. Non devono sapere quanto temi le stesse ombre che hai il dono di manipolare.

Presente

Da un mese a questa parte il sogno è cambiato, arricchendosi notte dopo notte di nuovi dettagli.

Cammini in un corridoio di pietra, allontanandoti dalla stessa luce che ricordavi avvolgere Lylie. Avanzi nel buio, fino a una grotta rischiarata da scintille scarlatte. Al centro siede una donna sfigurata.

«Sei arrivato finalmente».

Raggeli nel riconoscere la voce di Lylie.

«Tutto questo non è ancora reale. L'oscurità non mi ha afferrata, ma lo farà presto, se non lo impedirai. Solo tu puoi salvarci, amore mio».

Lo stomaco ti si stringe in una morsa gelida. No, non lascerai che soccomba alle tenebre come te.

«Cosa vuoi che faccia?»

«Scala la vetta spezzata dei Monti Invalicabili, l'estremo confine del tuo Feudo. Lì troverai un pozzo di pura luce lunare e un amuleto dei tempi perduti. Lì troverai la risposta».

Mentre la guardi negli occhi, tutto si fa buio.

Due settimane fa, sostenuto dalle ombre della notte, ti sei arrampicato tra le rocce, spingendoti fin dove non avevi mai osato prima. Lassù hai intravisto uno scintillio d'argento e l'hai seguito fino a una grotta, identica a quella del sogno, fuorché per la sfumatura della luce che l'animava. A brillare come la luna era l'amuleto e ti è bastato afferrarlo per percepirne l'immenso potere: abbastanza per salvare Lylie e la Valle. Abbastanza per dimostrare a Renier che sei migliore di lui.

Fino a tre giorni fa stavi ancora saggiando la natura dell'amuleto, poi il corno del Reggente Viandante è risuonato nel tuo Feudo: i Draghi Neri, guidati dal leggendario capostipite ormai considerato estinto. Solo tu sei rimasto saldo, mentre l'armata si sfaldava alle tue spalle e fuggiva al cospetto del Grande Drago Nero.

Salva Lylie. Umilia Renier. Uccidi il Drago.

Salvo Lylie! Umilio Renier! Uccido il Drago!

Vivere uccidere amare vivere uccidere amare!

Mentre nella tua testa rimbombavano questi pensieri, fuori era silenzio. I Draghi in picchiata. Un solo passo avanti.

Uccido il Drago. Salvo Lylie. Uccido Renier.

Per la prima volta hai abbracciato le ombre, senza paura. Le hai sentite spezzare le catene

come bestie feroci, travolgendoti e sollevandoti fino a farti sentire un dio. Mentre calavi il fendente sul Grande Drago, un lampo scarlatto ha squarciato l'orizzonte. La bestia è crollata a terra senza vita, il suo stormo dileguato. Li hai sconfitti.

Stavolta vinco io, fratello.

Futuro

Lylie: Le prediche dell'Oracolo sullo spirito di sacrificio e sull'amore per il prossimo ti sono sempre suonate vuote. Il fine dell'addestramento per te è sempre stato diventare il guerriero migliore. Gli sproni più grandi la rivalità e il rancore nei confronti di Renier, tremendamente abile e sempre pronto a umiliarti. Dopo l'ennesima sconfitta, Lylie ti ha teso la mano e ti ha sorriso, dando un senso a ogni cosa. Amarla ed esserne ricambiato è tutto ciò che tiene a bada le tue ossessioni.

Il vostro legame è sempre stato clandestino, ma ora tutto cambierà. Succederai a Cerdic come Reggente di Zamar e Lylie sarà al tuo fianco, sotto gli occhi di tutti.

Renier: Tuo fratello. Il tuo solo rivale. L'aguzzino di Lylie. Talentuoso, tanto da annientare la minaccia del Grande Drago Bianco. Arrogante, tanto da perdere la carica di Reggente di Zamar per questo. Finora non sei mai riuscito a punirlo per tutta le sofferenze che vi ha inflitto.

Oggi lo umilierai, ottenendo la custodia di Zamar che ha sempre desiderato. Basterà a placere la tua sete di vendetta? Le ombre sussurrano, oscure e terribili: lo vogliono vedere morto e tu sai quanto bene conoscano il tuo cuore. Ma se qualcuno ti scoprisse? Se Lylie lo scoprisse?

Solomon: Il tuo salvatore, l'unico ad aver conquistato il tuo affetto oltre a Lylie. Tra i Reggenti è il più anziano e, anche se il suo corpo formidabile sembra non invecchiare mai, spesso la sua mente smarrisce un ricordo, recente o remoto che sia.

A volte la sua indole pacifica e la sua volontà di mettere tutti d'accordo ti irritano, ma è il solo capace di zittire Renier. Conti molto sul suo supporto nel Consiglio per l'elezione a Reggente di Zamar.

Ninon: Introversa e timida, al contrario delle fiamme che sa dominare. Di recente il suo Feudo è stato devastato dai Draghi Bianchi e soltanto l'intervento tempestivo delle truppe di Renier l'ha salvata.

La gratitudine per tuo fratello la porterà a favorirlo nell'elezione a Reggente di Zamar. Ai tempi dell'addestramento, però, stava sempre con Faramond e ti chiedi se lui possa intercedere per te.

Faramond: L'ottavo Reggente, addestrato a dispetto della tradizione che ne ha sempre voluti sette per sette Feudi. Il Reggente Viandante che sorveglia i confini e dà l'allarme alla vista dei Draghi.

Non hai mai stimato granché i suoi talenti e di certo lui non ti ha smentito,

fallendo nel dare l'allarme in tempo quando il Feudo di Ninon è stato attaccato. Oggi, però, hai bisogno anche del suo supporto.

Wilhelm: Ha sempre voluto competere con te e Renier, senza esserne all'altezza. Deriso da tuo fratello, sette anni fa ha affrontato da solo un Drago in campo aperto ed è quasi rimasto ucciso. Lo rispetti per aver cercato di dimostrare il proprio valore e ne stimi il dono di guidare il fulmine.

È stata Lylie a prestargli soccorso, ma nemmeno lei sa spiegare come Wilhelm sia potuto sopravvivere a ferite tanto gravi. Ora sai che la Valle è costellata di antichi misteri e il suo t'incuriosisce; anche se non vuoi rischiare d'inimicarti un probabile sostenitore indagandone i segreti.

Allen: Così l'apprendista è diventato Oracolo. Sarà strano non chiamare più Allen per nome, ma del resto è la tradizione e ti aspetti che lui per primo la rispetti fin nei più minimi dettagli.

Dubiti sia abbastanza sapiente da intuire il potere dell'amuleto, ma non vuoi commettere l'errore di sottovalutarlo.

Drystan: Capitano di Zamar e pupillo del defunto Cerdic. Il suo signore è sempre stato il prediletto dell'Oracolo, ma aveva ricevuto l'incarico di Reggente di Zamar più per l'indole equilibrata che per il talento.

Quest'uomo comune ha assistito alla morte di Cerdic e ha diritto di voto nel Consiglio. Hai bisogno di comprenderne l'animo e le ambizioni per portarlo dalla tua parte.

Azione - Riservato a Giraut

Ritaglia e nascondi il biglietto nell'amuleto o in tasca. Se decidi di usare il potere dell'amuleto su Renier e su lui soltanto, brinda schernendolo con queste esatte parole: «Stavolta vinco io, fratello». Non usare mai questa espressione se non per ottenere quest'effetto.

Il potere dell'amuleto è insondabile, come il dono unico di ogni Reggente, e soprattutto molto antico, persino più del Monastero. Sei certo che possa aggirarne i sigilli, colpendo anche tra le sue sale. Lo sai perché, quando l'hai scatenato contro il Drago, l'amuleto ti ha svelato i suoi segreti: l'hai sentito attingere allo stesso disprezzo che nutre le tue ombre. Per questo sul campo di battaglia il suo inarrestabile potere non si è abbattuto solo contro il Grande Drago, ma anche contro i tuoi soldati. Vedendoli in fuga, hai detestato la loro codardia e la bestia dentro di te ha ruggito per esigere vendetta. Hai visto i tuoi uomini stringersi le mani al petto, hai sentito i loro cuori smettere di battere.

Ora sai che solo un uomo suscita in te un rancore tale da permetterti d'invocare la furia dell'amuleto: tuo fratello Renier.