

William Deed

personaggio

Soldato semplice dell'esercito di **Uryen**, dall'agosto dell'anno 516 presta servizio presso l'avamposto di **Alma Mater** in terra di **Feith**. Originario di **Greyhaven**, è uno dei pochi soldati dell'esercito di **Uryen** ad essere dotato di **potere magico**.

Origini

Le origini di William sono ancora poco note, e le poche informazioni conosciute provengono dai brevi racconti che lui stesso condivide con i suoi compagni di tenda. Stando al suo racconto proviene da una famiglia di artigiani di **Greyhaven** originari di un villaggio nei dintorni della città di **Garak**. Scappato di casa a 16 anni, vaga a lungo per il Ducato alla ricerca di fortuna, fino a imbattersi nella persona che lo aiuterà nella padronanza dello **Yoki** diventando il suo **Mentor**.

L'arresto del Mentor e la fuga

In un momento imprecisato dell'anno 515 il Mentor di William, insieme a molti dei suoi allievi, viene fatto oggetto di quella che lui chiama una "persecuzione" ad opera della Chiesa della Luce: il giovane riesce a sfuggire alla repressione e all'arresto dirigendosi verso il **Corno del Tramonto**, dove riesce a far perdere le sue tracce nel grande sommovimento generato dalla **Guerra delle Lande**. Nel 516, rimasto a corto di denaro, decide di arruolarsi presso la milizia ausiliaria dell'esercito di **Uryen**: dopo un paio di mesi di gavetta nella zona delle **Falesie degli Orchi**, nella primavera del 516 viene coscritto come soldato semplice e inviato presso il **Grand Bulvark** e, successivamente, in forza all'avamposto di **Alma Mater**.

L'incontro con la campagna di Uryen

William Deed incontra i ragazzi di Uryen nell'agosto/settembre dell'anno 516, in conseguenza del loro arrivo ad **Alma Mater** (vedi cronaca **Alma Mater**). In quell'occasione viene contattato da **Kailah Morstan**, quando il tenente comandante **Vonner Baumann** la informa di non essere la sola praticante di magia dell'avamposto. William dimostra di prendere in simpatia **Kailah** e da quel momento comincia a interessarsi delle sorti del gruppo.

Problemi disciplinari

Nella primavera dell'anno 517, dopo la caduta di **Alma Mater**, William viene trasferito presso la Rocca di Tramontana. Qui il giovane Mago inizia a manifestare un interesse molto forte per **Annie Volvert**, la soldatessa che non viene attaccata dai Risvegliati: si rende protagonista di alcuni episodi problematici, tra cui la scomparsa e poi il ritrovamento dello zaino della ragazza, e un paio di scazzottate, che gli costano lievi provvedimenti disciplinari. In seguito William inizia a lanciare incantesimi su Annie, senza dirglielo, per sperimentarne gli effetti. Denunciato dalla stessa Annie e da **Kailah** a Mastro **Luger**, viene relegato in cella per qualche giorno.

Nella prima missione successiva alla detenzione, di nuovo William si dimostra poco disciplinato, infastidisce delle ragazze e finge per scherzo di essere un Risvegliato: viene punito allora con grande severità dal Sergente **Rock**, che lo obbliga in seguito ad una serie di mansioni umilianti. (Eventi narrati nella cronaca **Pilastri di Tramontana**).

Incantesimi, sogni e visioni

Per giustificare il proprio comportamento, William confida a Mastro Luger e a Kailah di essere visitato da strani sogni e sensazioni: vede due spiritelli, identificabili come **Vihamel** e **Yshtav**, ricorda eventi mai accaduti, e soprattutto avverte un innaturale benessere quando si trova nei pressi di Annie, specialmente se lancia qualche incantesimo. I consigli/ordini di Mastro Luger sono improntati alla massima prudenza: William deve stare lontano da Annie, deve evitare di lanciare incantesimi alla Rocca e, in generale, senza permesso, e qualunque episodio o sogno strano gli capiti dovrà informarne l'anziano stregone.

PERSONAGGIO

Titolo: soldato

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 14 settembre 492

Altezza: 182 cm

Peso: 76 kg

Ruolo: sconosciuto

Status: morto

Tipo: PNG

Giocatore: DarkAngel