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.

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

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.