Dan Bucky personaggio

Soldato dell'esercito di Ghaan, Noto anche come *Dan il Guercio* per via della ferita che lo ha privato dell'occhio sinistro. Fa parte dell'unità speciale dei custodi del sangue con il grado di Caporale scelto. E' noto per essere un combattente esperto e dotato di un buon intuito. Nonostante non abbia mai manifestato particolari velleità di comando, preferendo mantenere un ruolo da gregario, si tratta evidentemente di un individuo di grande intelligenza, spiccata cultura e notevoli capacità di analisi.

PERSONAGGIO

Razza: Umano
Sesso: maschio
Altezza: sconosciuta
Peso: sconosciuto

Ruolo: controverso
Tipo: PNG
Giocatore: sconosciuto

Grado

Nell'autunno del 517 Dan Bucky combatte con il grado di caporale scelto dell'esercito di Ghaan: coerentemente con il suo ruolo, indossa la *dalmatica* con l'ascia rossa su fondo nero.

Aspetto ed equipaggiamento

Dan Bucky ha i capelli biondi e indossa sul volto una benda che gli copre l'occhio sinistro, perduto a seguito di una ferita ricevuta sul campo di battaglia. Indossa un'armatura di cuoio rinforzato con dei rinforzi specifici contro i risvegliati e combatte con spada e daga.

Incontro con la campagna di Uryen

L'incontro con la campagna di Uryen avviene il 24 settembre 517 in occasione di un combattimento avvenuto nei pressi del Vecchio Maniero, un edificio posto su una delle alture interne al bosco dello Skog (eventi narrati nella cronaca Il Canto della Sirena - Terza Parte. Nel corso dello scontro Dan Bucky combatte contro Engelhaft Todenhemer ed è l'ultimo della sua squadra ad essere sconfitto a seguito degli attacchi combinati del sacerdote e di Logan Treize. Preso prigioniero insieme al comandante Aureliano Horn e a un giovane soldato di Ghaan, riesce a negoziare un improbabile accordo con i suoi avversari, scegliendo di restare con loro fino a Skogen come ostaggio per poi essere rilasciato.

Nel corso del viaggio Dan risponde ad alcune domande che gli vengono poste, rivelando importanti retroscena relativi agli ultimi anni di attività dell'esercito di Ghaan sul territorio.

Il racconto di Dan

Circa nove anni fa, nel 508, ci fu un ritrovamento. Un tesoro sepolto negli abissi del Mare del Nord, nelle profondità nascoste di una città perduta che un tempo si trovava a ridosso delle rive occidentali di Feith e che ora giace sul fondo del mare. Nessuno era in grado di raggiungerla, o almeno così si pensava... Fin quando non arrivò uno stregone, un certo Aghvan. Egli legò le sue sorti a quelle della famiglia Sallivan, convincendo il Duca dell'opportunità di aprire dei negoziati con i Clan di Ilsanora. Le ragioni di quelle attività diplomatiche erano strumentali alle sue ricerche: aveva bisogno di navi, mezzi e della consapevolezza che nessuno avrebbe potuto interferire. Aghvan è uno stregone molto potente, avrebbe potuto scatenare e forse vincere una guerra, se avesse voluto: ma la sua presenza doveva restare un segreto, poiché c'erano altri stregoni, di forza paragonabile alla sua, che avrebbero potuto ostacolarlo. Aveva quindi bisogno dell'aiuto di feudatari potenti e influenti, come il Duca Sallivan e il conte Glidewell erano di certo. Riuscì a irretirli entrambi con la più semplice delle promesse: al Duca Sallivan l'eterna giovinezza e la facoltà di non invecchiare, che egli da sempre invidiava al suo feudatario Elfo; al Conte Glidewell il potere di sottomettere gli esseri umani alla propria volontà: a entrambi, inoltre, quella di dotarsi di un esercito invincibile. Entrambe le promesse, secondo Aghvan, potevano diventare realtà qualora egli fosse riuscito a impadronirsi del Sangue degli Antecessori, ovvero dei resti dei più antichi abitanti del Continente prima che la luce di Pyros arrivasse a distruggerli per sempre con la Prima delle Estàti.

[..]

(sulle attività di Aghvan a Ilsanora)

Iniziarono così le trattative con l'arcipelago di Ilsanora e con i suoi riottosi Clan: nel corso di quegli anni, mentre il territorio soffriva sotto i colpi degli invasori Nordri ed Elsenoriti, Aghvan continuò a lavorare al suo progetto. In quegli anni un gran numero di maghi, provenienti da tutto il Continente, cominciarono a recarsi qui per unirsi a lui e alla sua ricerca. Ben presto ebbe più accoliti e seguaci di quanti non avrebbe mai potuto utilizzare, tutti desiderosi di sperimentare il Sangue degli Antecessori per trasformare il proprio corpo in un contenitore più efficiente per il proprio Yoki.

[...]

(sul *Sangue degli Antecessori*)

Diversi campioni di sangue erano reperibili a Surok, a Greyhaven e a Feith all'interno di luoghi isolati: vecchie necropoli del passato, dove antichi Sovrani, Sciamani, Stregoni, Profeti *e antichi* Eroi *furono sepolti in epoche remote insieme alle loro gloriose vestigia e ai loro averi più cari e preziosi. Tra questi, in qualche raro caso, vi erano anche dei contenitori simili a fiale, che gli accoliti di Aghvan erano soliti chiamare Filattiere, che contenevano tracce di questo sangue. Sangue di demone, certo. Sangue utilizzato dagli* Stregoni *e* Alchimisti *del passato, con alterne sorti e fortune: quasi sempre mortali per chi era così folle da iniettarselo, perché quel sangue è quasi sempre veleno quando non è trattato nel modo giusto. Potremmo dire che va risvegliato, prima: il risveglio del sangue è un concetto complesso, che si può ottenere in vari modi, ma principalmente ce ne sono due: con quello che Aghvan chiama un "aiuto esterno", oppure attraverso tecniche alchemiche molto elaborate, che contemplano l'utilizzo di sostanze molto rare, quasi introvabili, e una competenza elevata.*

[...]

(sulla Signoria di Ghaan)

Ghaan: forse non sapete da cosa deriva la parola Ghaan. I Ghaan, secondo le genti del luogo, sono le anime dei guerrieri morti in modo glorioso, che sopravvivono alla dissoluzione del corpo mortale. L'esistenza dei Ghaan dimostra che c'è qualcosa, dopo la morte, ma non nell'inferno ghiacciato o al fianco di Pyros... c'è qualcosa qui, sul Continente. Ora, immaginatevi i soldati di Greyhaven e Surok quando sono stati spinti qui, due o tre secoli fa: la storia li descrive come feudatari in cerca di fortuna o cavalieri in cerca di gloria, ma fu così soltanto in minima parte. Le battaglie contro i Khanast di Feith non li vinsero i baroni, i dominus o i cavalieri, bensì una folta e nutrita schiera di soldati: coloni strappati alle loro fattorie, in molti casi espropriate dai Seebanns di Surok o dai banchieri di Greyhaven con il benestare di quei governanti e cavalieri che avevano bisogno di dotarsi di un esercito a basso costo, a cui promettere nuove terre, lavoro e sogni di gloria... Immaginatevi cosa successe quando giunsero qui: immaginatevi cosa potè significare per un contadino di Surok o della Piana dell'Oro trovarsi in queste terre fredde, desolate, per lo più sterili. La signoria di Ghaan è quasi interamente composta da questi coloni: o meglio, dai fantasmi, dagli spettri di questi coloni: i figli dei figli dei figli dei figli delle persone che vennero qui duecento anni fa, che persero madri, padri, sorelle, fratelli, mogli, mariti e figli durante il viaggio, per trovarsi poi ricompensati con un pugno di neve. Potete immaginare cosa provano, ora. Io sono uno di loro, quindi capirete se non vi aiuterò a fare ulteriormente scempio della mia terra e dei miei fratelli. Sono un fantasma, uno spettro, proprio come loro: ma non sono un mostro, a differenza di alcuni dei miei commilitoni... quelli che sono stati così coraggiosi e folli da offrirsi come cavie per consentire ad Aghvan di continuare le sue ricerche.

[...]

(sul rapporto tra Aghvan e il Signore di Ghaan)

Aghvan e il Signore di Ghaan hanno molte cose in comune.

[...]

(sui vari reparti dell'esercito di Ghaan)

Chi veste il rosso è un soldato regolare; chi veste il nero è un soldato che ha accettato di occuparsi della ricerca e della custodia del sangue. Recuperiamo le filattiere, le teniamo al sicuro, le spostiamo di volta in volta per assicurarci che non cadano in mani nemiche. Ci occupiamo della protezione degli alchimisti e di cercare di comunicare con gli Incorporei, per quanto ci è possibile, o di trovare chi possa farlo. Siamo i soldati che il Signore di Ghaan ha messo a disposizione di Aghvan, ma al tempo stesso siamo anche quelli che lo tengono sotto controllo per suo conto.

[...]

Siamo un reparto dotato di una certa indipendenza rispetto all'esercito centrale.

[...]

(su Joad Kempf)

Non avete mai sentito parlare di Tom Joad, immagino: è il nome di un leggendario eroe di guerra di Ghaan, un contadino di Surok che, insieme a mille altri, fu costretto a prendere le armi per venire a conquistarsi un pezzo di terra. La leggenda narra che il cavaliere che lo comandava morì sotto i colpi del Khan di Feith che controllava questa regione: lui, vista la mala parata, afferrò l'ascia e lo scudo di questo cavaliere e affrontò a sua volta il Khan, sconfiggendolo. La sua azione eroica, compiuta brandendo l'ascia e lo scudo del cavaliere, cambiò le sorti della battaglia. Quando poi, alla fine

dello scontro, si tolse l'elmo, tutti lo riconobbero per il contadino che era: la leggenda narra che ci fu un istante di silenzio, seguito da grida di giubilo e acclamazione: quel giorno, per acclamazione popolare, Tom Joad il contadino diventò un condottiero, uno degli uomini di maggior fiducia del primo Dominus di Ghaan.

[...]

Il primo Joad Kempf di cui si ha notizia fu un consigliere del Dominus di Ghaan oltre cento anni fa: è del tutto probabile che si tratti di un nome inventato formato da "Joad", in onore dell'eroico contadino, e "Kempf", che significa intrigo, in contrapposizione a "Kampf" che è lo scontro esplicito, a viso aperto. C'è anche chi sostiene che il nome "Kempf" abbia qualcosa a che fare con la tribù Sekth Kempfen, nota anche come Loggia dei Mutaforma: una tribù di selvaggi che abitava questi luoghi molti secoli fa e che secondo alcuni esiste ancora.

[...]

(sul perché Ghaan abbia lasciato andare Annie Volvert)

Quella ragazza non è stata innalzata da noi, il suo sangue non è stato mescolato con quello di una filattiera. Lei è un Prescelto di Vaalafor, a quanto ci hanno detto: non appartiene a Ghaan e ci è stato espressamente chiesto di non ucciderla e di non tenerla come prigioniera, quindi i nostri (Manuel Raven) hanno preferito riconsegnarla al suo esercito: l'esercito di Treize/Uryen, se non vado errato. Se si trova qui con voi, immagino che l'abbiano buttata fuori...

(su Vaalafor)

Vaalafor è un essere immateriale che vive nei sogni e nei pensieri delle persone: appartiene a quella categoria di esseri che vengono chiamati Incorporei o Philosopher, in quanto la loro esistenza può essere puramente teorizzata a livello filosofico/metafisico. Non è chiaro se Vaalafor abbia mai avuto una consistenza fisica oppure no, fatto sta che è riuscito a sopravvivere alla Prima delle Estàti sotto forma di idea, pensiero, suggestione, tentazione, brama. Alcuni studiosi hanno provato a spiegare in questo modo il mistero del frammento di tenebra, la traccia residuale che rimase attiva nel cuore e nell'animo umano e che infettò la Melodia della Creazione, impedendole di purificare la totalità del Continente. Oggi Vaalafor non è altro che un insieme di ricordi, ma questo non gli impedisce di arrivare a possedere interamente la mente, il corpo e l'anima di una persona. E' quanto è successo a Mirai Raaken di Holov, che è il suo attuale ricettacolo.

[...]

Vaalafor è ossessionato al pensiero di riprodursi, ovvero di creare altri ricettacoli, perché sa che questi non sono eterni. Prima o poi il corpo di Mirai non sarà più sufficiente a contenerlo. Inoltre, egli non è limitato da una singola coscienza: può essere due, tre o anche dieci individui contemporaneamente, anche se preferisce non farlo.

[...]

Annie, come gli altri Prescelti, è un innalzato particolarmente pregiato e prezioso, dotato di caratteristiche uniche.