Bushman Thorpe personaggio

Ufficiale dell'esercito, Colonnello, Comandante di ventura: molte sono state le tappe nella vita di Bushman "Buster" Thorpe, nato nel 473 e soldato di Krandamer a partire da quando aveva appena diciassette anni. Una vita intera passata prima a seguire e poi a impartire ordini, tenendo sempre al fianco la fida ascia. Molte le guerre combattute, la maggior parte delle quali perse; pochi amici, non di rado lasciati sul campo di battaglia senza il tempo di dar loro degna sepoltura, problema che del resto non lo ha mai riguardato più di tanto; tante cicatrici, troppe per contarle, e nessuna donna disposta a scaldare il suo letto se non costretta o pagata. Non restano che queste poche frasi a rendere giustizia al destino incolore di un uomo troppo orgoglioso per pensare di cambiarlo e che soltanto negli ultimi istanti della sua vita riesce a vedere qualcosa di diverso dal riflesso del suo stesso volto negli occhi dell'ennesimo, terrorizzato nemico.

PERSONAGGIO

Soprannome: Buster
Titolo: Colonnello
Razza: Umano
Sesso: maschio
Altezza: 186 cm
Peso: 98 kg

Ruolo: nemico
Tipo: PNG
Giocatore: sconosciuto

Gli anni di Krandamer

Le poche informazioni note sulla lunga militanza di Buster nell'esercito regolare di Krandamer sono state da lui confessate nel corso degli eventi narrati nella cronaca i misteri dell'Ogham Craobh. A quanto pare avrebbe fatto una rapida carriera, facilitata dai numerosi scontri interni dei feudi del Ducato, raggiungendo ben presto la nomina a tenente e quindi a capitano. E' attorno al 500 che si colloca la rottura con le gerarchie dell'esercito, che si rifiutano di riconoscergli i meriti da lui conquistati sul campo negandogli di fatto il titolo di colonnello.

I ventuno sporchi di sangue

L'orgoglio di Bushman si rivela in quegli anni in tutta la sua forza, portandolo a rompere i ranghi insieme agli uomini a lui più fedeli: da quel giorno diventa il Colonnello Buster e fonda una compagnia di ventura, i ventuno sporchi di sangue. Le teorie sul reale significato di quel nome non si fanno attendere: i colonnelli dell'esercito ironizzano sulle mancanze del disertore, incapace persino di contare il gruppo di uomini che costringe ad accompagnarlo nell'infamia (in tutto ventitre, Buster compreso): in realtà il nome si riferisce alla paga mensile del soldato di Krandamer, polemicamente giudicata inadeguata per dover sottostare alle miopi decisioni dei superiori.

Le battaglie lungo il fiume

Sono le acque del Duras le prime a tingersi del sangue che sporca le armature dei ventuno, ben presto seguite da quelle del Loray: gli scontri sono numerosi e portano la compagnia a crescere fino a raggiungere dimensioni sette volte superiori a quelle iniziali. I numerosi scontri tra Beid e Keib portano Buster a passare il confine, sposando per ben due volte la causa della baronia e subendo pesanti perdite a seguito della seconda sconfitta, a seguito della quale Buster viene gravemente ferito. Il mese di cui ha bisogno per riprendere le forze si dimostra fatale: priva del suo leader la compagnia cade preda delle invidie e delle malversazioni. Gli ufficiali superstiti si uccidono fra loro o finiscono con il disertare: sarà Buster stesso, una volta recuperate le forze, a dare la morte alcuni di loro, inseguendoli nuovamente a Krandamer.

L'ultimo periodo

Gli anni successivi al 510 segnano per Buster una tappa importante: il guerriero sente progressivamente il peso dell'età, che se non è sufficiente a impedirne i movimenti riesce comunque a precludergli la possibilità di riorganizzare la compagnia. Nel 512 i ventuno sporchi di sangue si sciolgono definitivamente: Buster resta con un pugno di fedelissimi, ed è con loro che comincia ad accettare operazioni sempre più lontane dall'etica e dall'onore militare, che diventano sempre più un lontano ricordo. La lenta e inesorabile discesa, scandita dalla perdita o dalla morte degli uomini che gli sono rimasti al fianco, culmina nel 517 con la missione affidatagli da un individuo misterioso che Buster non fatica a riconoscere come un pericoloso seguace delle divinità delle Tenebre. E' in quell'occasione che il mercenario decide di spegnere per sempre ogni parvenza di luce dalla sua anima: non c'è più niente da perdere, nulla per cui valga la pena tirarsi indietro.

Rosalie

Sottrarre una paladina da un monastero non è cosa da poco, e persino i suoi uomini sono sul punto di rifiutare una volta appresa la gravità della missione: ma la paga è alta, e la deriva intrapresa è tale da non consentire rimorsi o ripensamenti. Il rapimento viene preparato nei minimi dettagli ed è Buster stesso che si trova suo malgrado a portarlo a termine, costretto a riparare ad un maldestro errore operato da uno dei suoi uomini che rischia di compromettere l'intera operazione. La consapevolezza di essere osservato dall'adepto delle tenebre che lo segue a breve distanza lo pervade di una forza che si trasforma via via in una brama irresistibile. La paladina viene colpita alle spalle, senza riuscire neppure a sentirlo arrivare: un analogo destino viene riservato al suo accompagnatore, un sacerdote incapace di opporre alcuna resistenza: Buster consegna la preda al misterioso mandante, che gli fornisce un secondo appuntamento alcuni giorni dopo. Quando molti giorni dopo i due si incontrano nuovamente la paladina è ferita e

legata, in lacrime. Nessuna rimorso appare tuttavia nello sguardo di Buster: in lei il mercenario non vede altro che un oggetto, spogliato di qualsiasi identità nobiliare o religiosa e nelle cui vene scorre il sangue di antichi nemici contro cui ha combattuto e perso: un oggetto sul quale sfogare un rancore impossibile da estinguere, poiché alimentato da quelle stesse ingiustificabili azioni. Il nuovo incarico consiste nel portarla all'interno di alcune grotte di Rigel insieme a un messaggio: qualcuno sarebbe stato li' a ricevere il pacco, dandogli in cambio nuove istruzioni. A nulla valgono le suppliche e i pianti di Rosalie, che nei giorni successivi, tra le violenze, diventa l'unico e l'ultimo testimone delle ultime parole di Buster: un interlocutore muto e sordo, incapace di ascoltare parole sconnesse e ormai impossibili da capire.

Lo scontro con la compagnia di Caen

A pochi chilometri da Rigel Buster si imbatte in un certo Jonathan, una guida del luogo che il mercenario costringe (sia pure dietro compenso) a unirsi al suo gruppo fino alle grotte. E' nella notte tra l'11 e il 12 maggio che Jonathan si imbatte nei ragazzi di Caen e li porta dagli uomini di Buster: lo scontro, cruento e senza vincitori, si conclude con la fuga di Buster: il Colonnello verrà inseguito da sir Marcus Darrell e da Brewen Malcolm, due paladini della fortezza dell'Ultimo Sole di Rigel. Dopo molte ore di inseguimento Buster è costretto a dare battaglia sulle rive di un affluente del fiume Duras: le ferite subite durante lo scontro con la compagnia di Caen non gli impediscono di uccidere Bewen con un singolo colpo incredibilmente fortunato. Ferisce anche alla gamba sir Marcus, che però lo costringe alla resa e lo riporta, gravemente ferito, alla fortezza dell'Ultimo Sole.

L'agonia e la morte

Buster si spegne nella notte tra il 15 e il 16 maggio, dopo due giorni di agonia in cui subisce un lungo interrogatorio operato da sir Marcus e dai membri della campagna di Caen: è nel corso di queste ultime conversazioni che ha modo di confessare parte delle sue colpe e di espiare, sia pure a modo suo e senza chiedere alcun tipo di grazia, le sue ultime imperdonabili azioni.

Voci correlate

- I ventuno sporchi di sangue, la compagnia di ventura fondata da Buster attorno al 500.
- sir Marcus Darrell, Guardiano del Tempio e suo ultimo avversario.
- Loic Navar, degno avversario che per alcuni istanti fa ripensare a Buster a lui stesso molti anni prima.