

# 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 sciogliono 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 nobile 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 lì 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.