

# Berion Klapka personaggio

Ricercatore di arti alchemiche e magiche nato a **Feith** nell'anno 463 e attivo, con alterne vicende, fino al 511, anno in cui si perdono le sue tracce. Più volte allontanato da circoli e scuole di magia per la pericolosità delle sue ricerche nel campo della **necromanzia**, è diventato tristemente celebre nell'anno della sua scomparsa per aver scatenato la diffusione del terribile **morbo di Berion**.

## Una storia difficile

La gioventù di Berion è costellata di successi, ma anche di grandi delusioni: unico figlio dell'anziano **Reginald Klapka**, un tempo illustre **Mentor** di **Greyhaven** mandato in esilio in terra di **Feith** per le sue ricerche giudicate "avverse ai dettami della chiesa e della morale" dalla **Scuola di Arti Magiche** di **Greyhaven**, il giovane mostrò ben presto una particolare predilezione per le scienze alchemiche ed esoteriche: grazie ai sapienti insegnamenti del padre divenne ben presto abile nell'uso delle erbe e nella miscelazione di reagenti e pozioni. La profonda dedizione all'alchimia e alle scienze occulte riuscì a sopperire alle limitate doti magiche, portandogli nel corso del tempo notorietà e credito presso le corti di aristocratici, uomini di scienza e mercanti.

Grazie al denaro guadagnato con la ricerca, Berion riuscì a radunare attorno alla sua figura numerosi individui che condividevano i suoi interessi nei confronti delle scienze esoteriche: alla morte del padre, avvenuta nell'anno 486, il circolo di ricerca magica e alchemica di Berion contava oltre venti elementi, molti dei quali dotati di un potenziale magico superiore a quello del maestro.

Le fortune di Berion si interrompono bruscamente nel 488, quando alcuni dei suoi seguaci si rendono colpevoli di uno scandalo che coinvolge nel corso delle settimane successive l'intero circolo, gettando su Berion lo stesso marchio d'infamia subito anni prima dal padre: condannato per ricerche "avverse ai dettami della chiesa e della morale" l'alchimista è costretto ad abbandonare la città Ducale, riparando nella baronia di **Teremin** con un ristretto numero di seguaci.

## Gli anni a Teremin e a Festin

Nel corso dei sette anni successivi Berion tenta di ricostruirsi una nuova vita: grazie a una serie di fortunate coincidenze riesce persino a entrare nelle grazie di una potente famiglia di **Teremin**, diventando il farmacista personale di Lord **Gerben Tunnemar**, uno dei numerosi cugini del Barone. Saranno proprio le forti rivalità presenti nel feudo a modificare pesantemente lo scopo delle sue ricerche, che vengono ben presto orientate in direzione di antidoti, veleni e droghe da utilizzare per lenire il dolore, accentuare la resistenza dei combattenti o disfarsi di avversari ritenuti troppo pericolosi. Il sodalizio con la famiglia nobiliare dura fino all'anno 496, quando Berion e due dei suoi aiutanti, **Lothar il Silenzioso** e **Julius Montmorency** si rendono protagonisti di un nuovo scandalo, venendo incolpati per l'avvelenamento di uno dei più acerrimi rivali di **Lord Tunnemar**. I tre si rendono protagonisti di una rocambolesca fuga nei territori della vicina baronia di **Festin**, dove riescono a sfuggire alle guardie per quasi tre mesi vivendo alla stregua di mendicanti: la loro latitanza termina nel dicembre del 496, quando stremati per il freddo e gli stenti vengono riconosciuti e catturati da alcuni soldati di **Teremin** e condotti in prigione nella città baronale.

## Gli anni a Rastan

La prigionia dura sei lunghi anni, nel corso dei quali Berion, Lothar e Julius vengono separati e seguono destini diversi. A dare all'ormai non più giovane alchimista nuove speranze è un editto di scarcerazione che lo coinvolge nel 502 insieme a **Lothar**. Nel corso dei mesi successivi i due riescono a ottenere anche la scarcerazione di **Julius Montmorency** e a riparare nella marca di **Rastan**, dove si cimentano con una serie di lavori umili con l'obiettivo di dare ancora una volta vita al loro circolo alchemico.

Le alterne fortune di **Rastan**, i precedenti penali e la necessità di mantenere un profilo basso costringono gradualmente i tre ad avvicinarsi sempre di più alla malavita della marca, che li porta ancora una volta vicini a erbe e sostanze invisibili alla chiesa e, perlomeno ufficialmente, al feudo. Stavolta però il traffico di materiali pericolosi non incontra ostacoli: i servizi di Berion e i suoi diventano ben presto molto richiesti all'interno delle organizzazioni criminali nelle zone intorno a **Rastan**, e il denaro guadagnato non fa rimpiangere ai tre ricercatori gli antichi fasti.

## Il disastro

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

## Curiosità

### PERSONAGGIO

Soprannome: Berusk

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 12 febbraio 463

Altezza: 170 cm

Peso: 78 kg

Ruolo: ambiguo

Status: disperso

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

- Berion, **Lothar il Silenzioso** e **Julius Montmorency** incontrano i ragazzi della **campagna di Vintenberg** nell'aprile del **509**: in quell'occasione Berion fa la conoscenza di **Luran Baekar**, e dopo essersi presentato con lo pseudonimo di Berusk riesce a recuperare per lui alcuni preziose ricerche magiche tra cui il temibile incantesimo dei **Quattro Passi**.