

# Igor Caleb personaggio

Soldato di ventura attivo prevalentemente nei territori settentrionali del **Granducato di Greyhaven**. Originario di **Ducato di Greyhaven**, resta servizio in numerosi eserciti con alterne fortune fino a quando, intorno al **502**, non si trasferisce nei territori del Ducato di **Gulas** dove contribuisce, insieme a molti altri, all'ascesa militare e politica di uomini scaltri e ambiziosi come **Maven Yersen** e **Norez Iathen**. Nel giugno del **508**, a seguito dell'incidente in cui perde la vita Lord **Pavel Keith**, viene trasferito a **Flagstaff** dove partecipa ad alcune spedizioni a ridosso del **Vallo di Nerthwik**.

## PERSONAGGIO

Razza: Umano

Sesso: maschio

Altezza: sconosciuta

Peso: sconosciuto

Ruolo: ambiguo

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

## Passato, carriera, incarichi e missioni

Figlio di un soldato rinnegato, trascorre le prime fasi della sua vita tra **Greyhaven** e **Caergoth** dove impara a difendersi. Entra appena possibile negli irregolari di **Caergoth**, dove apprende l'arte della spada: in quell'occasione ha modo di mettersi in mostra grazie ad alcune sortite rischiose e fortunate. Stringe amicizia con alcuni soldati intenzionati a mettere in piedi una compagnia di ventura, ma il progetto fallisce per colpa di un incidente con alcuni reparti dell'esercito. Per evitare una accusa di insubordinazione ripara presso **Gulas**, dove insieme ad alcuni compagni d'armi stringe contatti con alcuni rampanti e ambiziosi militari della zona di **Leaf** destinati a una promettente carriera. Entra così nel gruppo dei soldati speciali di **Norez Iathen**, con i quali compie una serie di operazioni nei territori compresi tra **Leaf** e **Flagstaff**. Quel periodo, complice la natura discutibile di alcuni di questi incarichi, ha un impatto notevole sulla sua reputazione: molti dei suoi vecchi compagni cominciano a vederlo non più come un soldato ma come un sicario senza scrupoli, faccendiere e addetto al lavoro sporco di ufficiali e signorotti dell'aristocrazia militare locale.

## Le accuse, la prigionia e il "cattivo tenente"

Nel giugno del **508**, in conseguenza dell'incidente che provoca la morte di Lord **Pavel Keith**, la Contea di **Leaf** è messa in subbuglio dalle numerose indagini compiute dai soldati dell'Esercito Ducale ai danni di **Norez Iathen** e dei suoi uomini di fiducia. Se il futuro comandante riesce a passare indenne da questi controlli lo stesso non può dirsi per Igor Caleb: il soldato si trova infatti costretto a fronteggiare alcune scomode imputazioni relative ad atti di insubordinazione e reati più o meno gravi relativi alle attività compiute in quegli anni. In quell'occasione Igor sceglie di tenere la bocca chiusa, affrontando così la condanna e la prigionia. Uscirà dopo pochi mesi grazie all'impegno del tenente **Tyrus Rattel**, suo vecchio compagno d'armi dai tempi di **Caergoth**: il "cattivo tenente", questo il suo soprannome, riesce a farlo scagionare in cambio di un periodo di fermo presso la Guarnigione del **Vallo di Nerthwik**, alle estremità nord-orientali del Ducato.

## Amicizie e Inimicizie

Nonostante i numerosi rapporti con personalità influenti degli eserciti e dei feudi dei territori settentrionali di **Gulas**, le vicende interne di **Leaf** e **Flagstaff** provocano diversi capovolgimenti nei rapporti di forza e di riconoscenza tra i loro protagonisti. Igor è più volte costretto a cambiare aria o a trovarsi un nuovo datore di lavoro, approfittandone non di rado per tornare a svolgere il suo ruolo preferito: il soldato. E' proprio nel corso di queste esperienze che conosce il soldato scelto **Sven Herzog** e altri militari attivi presso i territori della guarnigione del **Vallo di Nerthwik**.

## Carattere e Personalità

Chi ha avuto modo di conoscerlo lo descrive come un uomo scaltro, esperto nell'arte della spada e dotato di buone dosi di esperienza, sangue freddo e spirito di iniziativa. In molti sono convinti che l'atteggiamento accomodante che emerge alle prime impressioni nasconda una indole fredda e spietata, che non tarda a emergere alle prime occasioni di contrasto o divergenza di vedute. Il suo modo di fare, così come la tendenza a frequentare luoghi e individui singolari o eccentrici, non devono trarre in inganno: si tratta di un individuo lucido e calcolatore che non si fa scrupoli ad adottare ogni mezzo necessario per raggiungere i propri scopi.