

# Sid Caesar personaggio

Sid Caesar è uno stregone appartenente all'**Ordine Nero** proveniente dall'Est, dalle zone più orientali del Ducato di **Krandamer**.

Dalle informazioni raccolte sul suo conto, Sid Caesar sarebbe in stretto contatto con **Daeron Vypern**, Re d'Armi dell'Ordine, e direttamente a lui farebbe rapporto. Pare abbia un rapporto piuttosto difficile con gli uomini della **Squadra dell'Aquila**, mal sopporti la disciplina militare e abbia una particolare acredine nei confronti delle cosiddette "spine della Rosa", ovvero i membri della Compagnia di Caen.

## Il passato di Sid Caesar

Sid Caesar è originario di un villaggio di Krandamer Est lungo il fiume Alcor, al confine con Benson.

Suo padre, Clenmal, era un piccolo delinquente locale, spesso vessato e maltrattato da criminali più spregiudicati provenienti per lo più dal Ducato di Benson. Gestiva infatti un attracco nascosto che permetteva il passaggio clandestino di uomini e mezzi da e verso Benson via fiume.

L'infanzia di Sid e delle sue tre sorelle è stata funestata da molti spiacevoli incidenti, un paio di incendi dolosi, il ratto della sorella maggiore, Amy, ritrovata settimane dopo cadavere sul greto del fiume, varie violenze e minacce continue. Clenmal si dimostra troppo debole di carattere per saper gestire in modo produttivo i rapporti con i delinquenti di Benson, e le continue frustrazioni non giovano certo alla formazione di Sid.

## L'incontro con Ed Lizard

Il grande cambiamento nella vita del ragazzo avviene quando questi ha 12 anni.

Suo padre Clenmal si è cacciato in grossi guai, costretto dalle guardie a fare la spia e denunciare il passaggio di alcuni delinquenti di Benson con la sua chiatta. Temendo una ritorsione, Clenmal pensa bene di sparire dalla circolazione, senza curarsi del rischio che la vendetta dei banditi si abbatta sulla sua famiglia, già in passato duramente colpita.

Ma stavolta Sid, stanco di tante vessazioni, segue in segreto suo padre e ne individua il nascondiglio.

Quando, due notti dopo, qualcuno bussa alla capanna di Sid e dei suoi familiari, il ragazzino va ad aprire.

"Chi cercate, messere?" domanda all'uomo mascherato che si trova davanti.

"Clenmal Ceasar".

"Un istante".

Sid scompare dalla soglia e riappare subito dopo con un cesto coperto da un panno.

"Ecco a voi", dice poi, estraendo dal cesto la testa mozzata di suo padre.

L'uomo mascherato esita qualche istante, e sorride dietro la maschera.

"Mi piace questo ragazzino", dice poi. "Come ti chiami?"

"Sid"

"Bene Sid, adesso verrai con noi".

## Lo scontro con George Hautecourt

Da cosa nasce cosa. Nel giro di un paio d'anni il giovane Sid Caesar inizia a frequentare una certa malavita di fuoriusciti bensoniani che gestiscono il contrabbando di materiali e persone attraverso il fiume Alcor.

Pur essendo soltanto un ragazzino, Sid riesce a rendersi gradito a molti personaggi significativi della cricca di **Ed Lizard**, suo nuovo mentore ed educatore.

Insieme agli amici di Lizard, Sid si trova a condividere anche i nemici del bandito mascherato, in particolare tal **George Hautecourt**, membro del **Clan del Lupo** di **Eren** e integerrimo ufficiale dell'esercito della Baronia.

Sotto una pioggia battente, mentre sta aiutando a scaricare una cassa contenente un cadavere da una zattera sul fiume, Sid e tre suoi compagni vengono catturati da una pattuglia di guardie capitanate da George Hautecourt.

Seguono settimane di galera a pane e acqua. Mentre i suoi compagni, ormai adulti, vengono condannati all'impiccagione, George Hautecourt si lascia convincere dalle finte lacrime del ragazzino e, mosso a pietà, decide di adottarlo, di prendersi cura di lui e riportarlo sulla retta via.

Si porta a casa un adolescente molto gentile e malinconico, e solo dopo un paio d'anni saprà rendersi conto a pieno della gravità dell'errore commesso.

Sid Caesar si gode un periodo di tranquillità, nel quale impara a leggere e scrivere e inizia ad interessarsi di una sua strana e innata capacità di compiere piccoli incantesimi. Si gode anche la piacevole compagnia della figlia minore di George Hautecourt, la bella Adelaide, che presto si innamora di lui.

Gli anni di quiete si interrompono bruscamente quando il diciassettenne Sid, ormai ritenuto fidato da George Hautecourt, viene a sapere di una prossima operazione dell'esercito contro il covo principale di Ed Lizard, un piccolo santuario oltre il confine di Benson, presso il fiume.

Leale all'antico mentore, Sid Caesar fugge dalla casa di George Hautecourt, non senza averla prima svaligiata, spogliata di ogni ricchezza e di molti documenti importanti. Si porta dietro anche Adelaide, e insieme passano il fiume e vanno ad

### PERSONAGGIO

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 12 aprile 473

Morto/a il: 16 maggio 519

Altezza: 175 cm

Peso: 75 kg

Ruolo: nemico

Status: morto

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

avvertire Lizard.

Lo scontro presso il tempio di Lizard è sanguinoso, gli uomini di Hautecourt trovano una resistenza inaspettata e sono costretti a ripiegare, lasciando diversi caduti sul campo. Hautecourt stesso, ferito gravemente ad una gamba, deve abbandonare la lotta.

Il suo ritorno a Eren è disastroso. Trova la casa svaligiata, la moglie e la figlia maggiore legate e tramortite in uno sgabuzzino, la bella Adelaide fuggita e di Sid nessuna traccia.

Poche settimane dopo la gamba gli va in cancrena e deve essere amputata.