

John Payne personaggio

PERSONAGGIO

Titolo: Lord Consigliere del Conte di Achenar

Razza: Umano

Sesso: maschio

Altezza: 185 cm

Peso: 80 kg

Ruolo: nemico

Status: morto, presunto morto, disperso

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

Si sospetta che nel Ducato di **Amer** una delle persone più importanti, all'interno della gerarchia dell'**Ordine Nero**, sia Lord John Payne, consigliere del giovane Conte di **Achenar**. Il fatto che questi debba il ruolo di potere che oggi ricopre all'assassinio brutale (da parte - si dice - di una banda di Orchi) del vecchio Conte (513) getta un velo oscuro su di lui, anche se non ci sono prove per dimostrare una sua correlazione con l'evento.

Sir Payne proviene da una famiglia commerciale di **Amer**, è un uomo poco più che cinquantenne, brizzolato e molto magro, dal volto scavato dalle rughe, scuro, su cui si aprono due occhi azzurri molto chiari, persino inquietanti. Veste sobriamente, di solito di nero o di colori scuri e vive ad **Achenar**, in un palazzo nella zona più centrale e bella della città.

Gli anni della formazione

Ai Padri di Ferro

Da ragazzo Sir Payne, secondo figlio di **Azneber Payne**, ricco mercante di **Amer**, venne mandato da ragazzo a studiare presso la chiesa di Dytros di **Annecy**, in collegio, dai "**Padri di Ferro**". Qui, a causa della sua indole ambiziosa e inquieta, si trovò a frequentare un gruppo di giovani che, pur continuando a seguire formalmente i dettami del Dio, studiavano in segreto testi oscuri, con un interesse morboso che in alcuni casi sfociava nella blasfemia. Si facevano chiamare "la **società dei sapienti morti**" e si incontravano in una torre diroccata ai margini del parco del grande collegio.

Lentamente il gruppo di ragazzi iniziò ad assottigliarsi, un paio di loro si suicidarono e quelli che rimasero (tra cui **Marc Sand**) iniziarono ad intraprendere una via sempre più ai limiti del satanismo.

L'incontro con un volume scritto di suo pugno dal Monaco Pazzo **Rudolf Glauer**, ideatore della distorta filosofia dell'**Ordine Nero**, fu una vera rivelazione per i ragazzi (all'epoca poco più che quindicenni). Il gruppo si sfasciò poco dopo a causa della denuncia di uno dei partecipanti, pentito e spaventato, che si chiamava **August Bertrand**. Payne riuscì abilmente (e grazie ai soldi di suo padre) a tirarsi fuori dagli impicci, ma dovette abbandonare il collegio di Dytros, per darsi ai commerci. Nel mentre rimase in contatto con alcuni dei membri della "società", uno dei quali, **Heck Dragan**, fuggì a Greyhaven ed entrò in diretto contatto con la Prima Falange dell'Ordine Nero.

I primi tempi nell'Ordine Nero

Sia per la posizione di suo padre, sia per la sua naturale intelligenza e spregiudicatezza, in breve tempo Sir Payne diventò un utile contatto in terra di **Amer**. Non aveva rapporti con altri che con **Dragan**, almeno per i primi tempi, ma svolse diversi incarichi (prevalentemente azioni di spionaggio e contrabbando di volumi e altri strani oggetti), in modo da farsi "un nome" all'interno delle falangi. Lentamente gli furono rivelate informazioni maggiori sull'organizzazione e sugli scopi, finché un giorno, invitato in missione a **Krandamer Est**, ebbe il privilegio di conoscere direttamente **Randal Flagg**, uno degli uomini più importanti dell'Ordine Nero.

Con il trascorrere degli anni, John Payne fece carriera all'interno del mondo commerciale di Greyhaven, anche grazie ad "aiuti" che riceveva in cambio dei suoi servigi per l'Ordine Nero. Alla morte del padre, avvenuta nel 502, il controllo della società di famiglia fu preso da suo fratello **Guy Payne**, brav'uomo sposato con la bella **Martine** e padre di due figli, **Juste** (496) e **Maersinelle** (500). Guy morì sei mesi dopo suo padre, e tutto finì nelle mani di John, le ricchezze, gli onori e la bella vedova. I bambini furono chiusi in collegio.

Il cavalierato

Il titolo di Cavaliere fu dato ad John Payne dal Conte di Achenar nel 508, in seguito ad un episodio piuttosto misterioso. Sembra che qualcuno avesse organizzato un attentato alla vita del Conte, ma John Payne ne ebbe notizia prima che ciò accadesse e denunciò la congiura. Il titolo è stato un ringraziamento per avergli salvato la vita.

Sir Payne riuscì ad entrare nelle grazie del giovane figlio del Conte, l'erede al titolo, e con i suoi contatti e i suoi modi lo portò ad interessarsi sempre più alla vita cortese, ai duelli e alle belle donne. Quando così, nel 513, il Conte di Achenar venne assassinato (nel corso di un viaggio a Delos organizzato proprio su suggerimento di Sir Payne), il giovane Conte si trovò spaesato e non ebbe di meglio a cui appoggiarsi se non a Sir John.

Da allora il potere di Sir Payne non fa che aumentare. Ha messo in posizioni chiave nella città uomini di sua fiducia o che, per una ragione o per l'altra, è in grado di controllare.

I tempi correnti

Adesso Sir John Payne vive con la moglie **Martine** in un grande palazzo che affaccia sulla piazza ottagonale di Achenar, proprio di fronte all'Accademia di Spada. Ha una vita indaffarata, perché contemporaneamente segue gli impegni da mercante (insieme al figliastro **Juste**, che nel frattempo è cresciuto), e il suo nuovo incarico di consigliere del Conte.

Non ha abbandonato però l'interesse per le materie oscure e morbose, tutt'altro. Ben attento a non sollevare scandali,

ha riadattato un vecchio cunicolo che un tempo serviva per la manutenzione della fontana, ed ormai è in disuso, e adesso ha un passaggio con cui può raggiungere una casa ad alcune centinaia di metri dal suo palazzo, subito al di fuori del quartiere nobile della città. Qui, in una stanza protetta da un passaggio segreto, conserva i suoi libri e gli oggetti che è andato raccogliendo nel corso di una vita. È sempre in questa casa che i suoi contatti hanno avuto gli incontri con lui, che si presentava, nell'occasione, con il volto celato. La casa è tenuta dalla giovane e seducente Maersinelle, divenuta nel frattempo amante dello zio e patrigno. Ella vive da sola nella casa e qui prosegue gli studi di Sir John, dimostrando una predisposizione innata per queste materie occulte, oltre ad un potenziale magico piuttosto forte. La sua vita "ufficiale" si svolge in parte nella villa di famiglia dei Payne, sulle colline appena fuori città, e in parte qui.

Martine, in parte consapevole delle stranezze del suo sposo (ma ignara della relazione incestuosa tra questi e sua figlia), è una donna debole di carattere, e ormai piegata. L'unico suo svago sono le feste da ballo e il liquore, che beve fino a stordirsi quando l'angoscia, o la consapevolezza, si abbattono su di lei.

La fine

Lord Payne viene ucciso dai membri della [Compagnia di Caen](#) la notte del 10 ottobre dell'anno 517 nella galleria che collega la sua casa alla dimora di Marcinelle, dove era tenuta prigioniera Lady [Ashley Desyenne](#), nipote del Duca. Tali eventi sono narrati nella cronaca [L'operazione Notte e Nebbia - parte terza](#).