

Vincent Sears personaggio

Cavaliere di **Krandamer**, elemento scelto della Guardia Ducale e membro della **Gilda della Spada**. Suo padre, **Herod Sears**, è stato uno dei cavalieri assegnati alla protezione della Duchessa **Tatyana Voranov** fino alla dipartita da Krandamer di quest'ultima, avvenuta nel **505**. Vincent Sears, insieme al padre, ha fatto parte della scorta con cui Lady Tatyana Vess è tornata nella città ducale nel **516**. A seguito di quel lungo viaggio, Vincent conosce il futuro Duca **Strahd Voranov**.

Nell'autunno dell'**anno 516** parte per la guerra di **Benson**, ma viene richiamato a **Krandamer** dopo pochi mesi dallo stesso Duca, su consiglio di Lady **Tatyana**. In quell'occasione viene nominato Cavaliere e gli viene assegnato il compito di occuparsi della protezione di **Haydn Voranov**, il fratellastro di **Strahd**.

Dalla primavera del **517** Vincent Sears si occupa di scortare il piccolo **Haydn** in giro per il Ducato, insegnandogli i primi rudimenti della spada e svolgendo insieme a lui una serie di missioni diplomatiche di lieve entità. Il fatto che si tratti di un compito di grandissima responsabilità non è di molto aiuto a sir Vincent, costretto a rinunciare alla prospettiva di farsi un nome partecipando alle fasi finali della guerra a **Benson**. Il protrarsi dell'impegno priva sir Vincent dell'opportunità di prendere parte a battaglie e tornei per tutto il **anno 518** in favore di una serie di attività noiose e poco stimolanti. Una di queste, nel gennaio del **519**, è la partecipazione al matrimonio di **Rosalie Lambert**, figlia del Marchese di Beid, al termine del quale è previsto l'annuncio del fidanzamento dello stesso **Hadyn** con un'altra nobile del luogo.

Storia

Vincent cresce avendo come modello suo padre, soldato scelto dell'esercito di **Krandamer**, membro della Guardia Ducale e cavaliere agli ordini del Duca **Vladimir Voranov**. Nonostante il padre non abbia praticamente mai combattuto in una guerra nel corso della sua lunga carriera, i racconti dei suoi mirabolanti duelli e scontri cavallereschi restano a lungo impressi nella mente del giovane. I primi anni della sua vita trascorrono con il desiderio di potersi recare prima o poi presso l'accademia di **Achenar**, così da poter apprendere la nobile arte della spada presso alcuni tra le più abili lame del Granducato. Nel **505**, all'età di 16 anni, **Vincent** riesce a farsi strada come cadetto presso l'esercito di **Krandamer**: è la fine del sogno e l'inizio della realtà.

Gli scontri con i contadini, la peste e i moti popolari

Vincent impara ben presto che non c'è nulla di cavalleresco nell'arte della guerra: nei primi anni della sua esperienza all'interno dell'esercito di **Krandamer** i suoi avversari sono contadini affamati, rivoltosi armati di pale e forconi, soldati disertori e bande di briganti senza scrupoli, non di rado trattati allo stesso modo dai suoi superiori. Si accorge inoltre che gli ufficiali al comando delle spedizioni di cui fa parte applicano in modo molto libero i vaghi e imprecisi ordini impartiti dal Duca **Elgar**, indulgiando non di rado nel vandalismo, nell'appropriazione indebita e persino nella violenza. Dopo una fase iniziale molto critica nei confronti di ciò che vede Vincent comincia a subire suo malgrado l'influenza negativa dei suoi commilitoni, adeguandosi via via ai loro comportamenti: quando, nel **514**, ottiene finalmente la nomina a ufficiale, la sua indole romantica e cavalleresca ha ormai lasciato il posto a una mentalità pragmatica, caustica e disincantata.

La disfatta di Surok

Pur non prendendo parte alla guerra, Vincent segue con grande interesse le notizie sulle alterne sorti del Ducato di **Surok** negli anni compresi tra il **512** e il **514**: le numerose sconfitte inferte alle forze del glorioso Ducato dalle popolazioni Nordre e dai clan Elsenoriti lo portano a desiderare di combattere a sua volta. Nel **515** abbandona la città di **Krandamer** per partire alla volta di **Surok**, arrivando però troppo tardi per prendere parte ai combattimenti. Nei mesi successivi viene a conoscenza degli aspetti più oscuri della guerra contro i Nordri, dei tradimenti dei comandanti militari e, soprattutto, dei vili accordi stretti dal Duca con i comandanti degli eserciti invasori. Schifato e amareggiato, convinto ormai della profonda inutilità di concetti come la cavalleria e l'onore, passa l'inverno del **515** accettando incarichi da mercenario, ubriacandosi presso le bettole di **Surok** e giocandosi tutti i suoi averi al tavolo da gioco.

Il viaggio a Greyhaven

All'inizio del **516** Vincent viene raggiunto da un soldato di **Krandamer** inviato da suo padre, al quale da mesi non manda più sue notizie. Vincent fa così il suo ritorno a **Krandamer**, con l'idea di abbandonare l'esercito e di buttarsi in una qualche compagnia di mercenari. Prima di compiere questo passo, però, accetta di accompagnare l'anziano padre a compiere quella che sarà la sua ultima missione: la scorta di una importante dama del passato che ha preso la decisione di fare ritorno a **Krandamer**, alla quale egli è legato da un giuramento di fedeltà. Vincent Sears fa così la conoscenza di Lady **Tatyana Voranov** e di suo figlio **Strahd**, due personaggi che cambieranno molte cose della sua vita negli anni a venire.

PERSONAGGIO

Soprannome: Lo Spettro
Titolo: Cavaliere di Krandamer
Razza: Umano
Sesso: maschio
Nato/a il: 29 ottobre 489
Altezza: 185 cm
Peso: 86 kg
Ruolo: ambiguo
Tipo: PNG
Giocatore: sconosciuto

La nomina a Cavaliere e la partenza per Benson

Durante il lungo viaggio di ritorno, Vincent ha la rara quanto inaspettata occasione di parlare a lungo con quello che sarà il futuro Duca di **Krandamer**: da lui viene a sapere dell'imminente guerra ad Est, che gli viene descritta come una importante occasione per guadagnare titoli e terre combattendo per il Granduca. Nei pochi mesi successivi al suo ritorno a **Krandamer** i suoi rapporti con **Strahd** si intensificano: la necessità di circondarsi di uomini fidati rendono Vincent e suo padre molto preziosi sia per il nuovo Duca che per Lady **Tatyana Voranov**. Quando, nell'estate del **516**, Vincent dichiara la sua volontà di partire alla volta di **Benson**, **Strahd** lo promuove da tenente a capitano e gli affida il comando di un battaglione di soldati scelti. Dopo pochi mesi, però, Vincent viene sostituito nel suo ruolo e richiamato a **Krandamer** per volere di Lady **Tatyana**: in quell'occasione il Duca **Strahd** lo nomina Cavaliere di **Krandamer** e gli affida un compito di elevata responsabilità: occuparsi della protezione del suo fratellastro, **Haydn Voranov**, e accompagnarlo in giro per il Ducato di **Krandamer** per fargli fare esperienza di vita.

Lo Spettro

In molti pensano che il nome di battaglia di Vincent derivi dalla sua sorprendente capacità di cavarsela da situazioni mortali: più volte il Cavaliere è stato dato per spacciato in conseguenza di gravi ferite riportate a **Krandamer**, **Surok** e **Benson**, riuscendo sempre a cavarsela grazie alle sue ottime capacità di guarigione. Curiosamente *Spettro* è anche il nome della sua spada, appartenuta originariamente a suo padre e a lui donata dal Duca **Vladimir Voranov**: si tratta di una lama di colore scuro realizzata in una lega di ferro e carbonio e forgiata da un esperto artigiano di **Loran** facendo uso di una tecnica particolare.

La forgiatura di Spettro

Spettro è una delle poche **Lame Vorpai** ad oggi esistenti nel **Continente di Sarakon**: in particolare, sembra che stata immersa in una vasca di sangue e resti umani nel giorno della sua forgiatura al fine di ottenere una tempratura migliore, seguendo la medesima tecnica alla base delle lame dei **Distruttori della Fede** e degli **Angeli Neri**. Tale procedimento, che la tradizione vuole sia stato scoperto dalla **Gilda degli Studiosi**, consentirebbe ad alcune particolari tipologie di ferro pregiato di assorbire alcune delle proprietà contenute all'interno di quei residui, migliorando sensibilmente la propria struttura. Come si può facilmente immaginare tale pratica è stata ben presto ricondotta a credenze mistiche ed esoteriche di vario tipo, finendo per circondarsi di significati simbolici e rituali del tutto estranei alla scoperta scientifica originaria. Nonostante la tecnica di forgiatura **Vorpai** sia stata ufficialmente vietata da una delibera del **Sacro Collegio di Greyhaven** nell'anno **508**, tale divieto viene a tutt'oggi disatteso da molti fabbri e artigiani spinti a creare armi di qualità superiore.