

Ghor Tun personaggio

Nano del Passo di **Madyran (Kieblach)**, originario di **Al Bach** e del clan dei **Tun**. Kazarman della II Schiera "Epuratrix" di **Akritai** sotto il comando dello **Stratego** di **Aipyros Andronikos Fokas**.

E' molto anziano, di carattere burbero e austero, ma estremamente autorevole all'interno delle Schiere degli Akritai e con parecchie idee, talvolta anche originali, sul mondo (caratteristica che i Nani generalmente riconoscono come propria del clan dei **Tun**). Ha al suo attivo numerosi successi contro i briganti che infestano il Passo ed è particolarmente temuto da costoro. Negli ultimi anni, dopo aver militato insieme ai fratelli **Nani** del **Domino Rinato** nella guerra contro il **Duca** di **Amer**, il suo lavoro è improntato ad una nobile competitività nei confronti dei Nani di **Al Muglab** e di **Nair al Zaurak**. Ritene infatti che la libertà gestionale lasciata dall'**Imperatore** ai Nani del Passo sul fronte deliota debba essere sfruttata per ottenere la massima efficienza.

Le ultime vicende che hanno visto coinvolti i Nani del **Domino Rinato** gli hanno lasciato tra l'altro una certa diffidenza nei confronti dei cittadini e delle autorità del **Granducato di Greyhaven**, con i quali deve comunque, suo malgrado, interagire continuamente a causa del suo lavoro. Unico feudatario d'oltreconfine che riscuote le sue simpatie è Lord **Elias Kenson**, Marchese di **Beid**. Una delle frasi che suole ripetere è: "Se il Marchese di **Beid** vuole farsi **Duca** e scacciare quell'omuncolo col nome da femmina mascherato da soldato, io gli regalo il mio braccio e la mia mazza".

Come tutti i Nani è particolarmente devoto al culto di **Ilmarinen**, ma è estremamente rispettoso nei confronti di tutta la **Chiesa della Luce**, negli ideali della quale individua l'unità tra i resti dell'Antico Regno dei Nani, **Delos** e **Greyhaven**.

L'incontro con la Compagnia di Caen

Ha avuto modo di incontrare e conoscere i componenti della **Compagnia di Caen** alla fine di agosto del **518** in occasione del loro viaggio nei territori settentrionali dell'**Impero di Delos**. Chiamato, insieme alle altre Schiere, in soccorso dal corno di **Ab Kar Nun**, ha incrociato gli avventurieri ormai fuori pericolo lungo la strada da **Al Muglab** a **Albakon**. Qui ha avuto un confronto con **Ab Kar Nun** stesso e con **Solice**, chiedendo informazioni e promettendo la rapida eradicazione dei briganti che li avevano attaccati. Ha anche rivelato al gruppo che doveva trattarsi di certi fantomatici "Lupi Famelici", dichiarando che si sono contentati di uccidere i cavalli, perché sono ridotti così male che "hanno fame". E' risultato poi piuttosto stupito dalla condizione di **Solice**, che veste, pur essendo donna, gli abiti di paladina di **Pyros** e dalla presenza di molte donne in un viaggio così faticoso. Superato però, anche grazie alle informazioni del suo secondo, il primo atteggiamento sospettoso e burbero, ha infine concesso alla **Compagnia** un tassello di riconoscimento per riottenere, al loro ritorno, i cavalli perduti a **Poldorion**. **Solice** ne ha dedotto che si sia trattato di un segno di omaggio nei confronti della **Chiesa**.

PERSONAGGIO

Titolo: Kazarman

Razza: Nano

Sesso: maschio

Altezza: sconosciuta

Peso: sconosciuto

Ruolo: amico

Tipo: PNG

Giocatore: Elmer's pupil