

# Luther Zedvast personaggio

Soldato disertore, capitano di ventura e bandito di Krandamer: è passato alla storia per aver prestato servizio nell'esercito dell'Abate [Helmut Kanz](#) e poi, in conseguenza della morte di quest'ultimo, nella [Brigata del Braciere](#). Noto per le notevoli capacità militari, l'atteggiamento sprezzante e l'insofferenza nei confronti dell'autorità ecclesiastica. A dispetto delle sue azioni ai danni del Feudo e della Chiesa, la vita avventurosa e le vicissitudini di cui si è reso protagonista hanno finito per renderlo una figura affascinante per molte giovani e donne di [Kharas](#), tra le quali gode di una certa notorietà.

Viene arrestato nella primavera dell'[anno 517](#) in conseguenza dell'assalto al palazzo della Corporazione degli Artigiani di [Kharas](#) grazie alla delazione di [Seda Meyer](#), fino a quel momento sua complice e contatto principale in città.

## Le origini

La storia di Luther il Freddo ha inizio nell'[anno 479](#), quando [Agnar Zedvast](#), soldato veterano, chiede e ottiene un trasferimento a [Krandamer](#) per lui e per la sua famiglia in conseguenza delle gravi ferite riportate nel corso della cruenta guerra di [Zedar](#). La città ducale non riesce tuttavia ad essergli di alcun aiuto: muore infatti di un anno dopo il suo arrivo, indebolito dalla febbre e impossibilitato a muoversi, lasciando la sua compagna, [Maeve Namas](#), in attesa di suo figlio Luther.

## Un'adolescenza tra i bassifondi

Costretto a vivere ai margini della città ducale insieme a sua madre, Luther si trova a crescere rapidamente in compagnia di individui di dubbia moralità: le cattive compagnie che frequenta lo costringono ben presto a imparare a usare il bastone, che negli anni a venire sarà sostituito dalla mazza e infine dalla spada. La sua adolescenza trascorre così, tra piccoli crimini e affari poco puliti che non di rado si concludono nel buio delle prigioni di Krandamer.

## La svolta

Il cambiamento arriva nella primavera del 496, quando [Maeve Namas](#) riesce a ottenere per il figlio un lavoro come guardia ausiliaria presso una importante stazione di posta situata nei pressi di Krandamer gestita dal sergente [Malcor Reed](#), veterano dell'esercito di Krandamer. Luther, costretto a scegliere tra un impiego onesto e le sempre meno redditizie attività illegali, si lascia convincere ad accettare. La scelta segnerà un importante cambiamento: poche settimane di addestramento presso [Malcor Reed](#) trascinano Luther verso un mondo governato dalla disciplina e dal rigore militare, dominato dal coraggio e dello spirito d'iniziativa. Malcor Reed diventa per lui un modello da seguire e a cui ispirarsi, assumendo molte delle caratteristiche della figura paterna. Nel dicembre del 498, dopo due anni di duro addestramento e l'esperienza maturata come guardia presso la stazione di posta e per conto di viaggiatori e mercanti, Luther chiede di entrare a far parte dell'esercito regolare di Krandamer.

## La carriera militare

L'impegno e il coraggio di Luther, uniti alle sue notevoli capacità nel combattimento, gli consentono di affermarsi come soldato e di ottenere ben presto la promozione a rango di caporale. Allo stesso tempo, il suo carattere difficile e la mancanza di tatto lo rendono però ben presto invisibile alle gerarchie militari: per questo motivo, a dispetto di un gran numero di missioni compiute con successo e nonostante la sua dedizione, Luther resterà fermo al ruolo di caporale per i cinque anni successivi. Ben presto la presenza di persone meno capaci e meritevoli di lui in posizioni di comando porta il giovane a manifestare la propria insofferenza, giungendo in più di un caso a interpretare liberamente gli ordini ricevuti quando non a ignorarli, sostituendoli con decisioni proprie. Questo suo atteggiamento viene tollerato fino all'[anno 504](#), quando l'ennesima insubordinazione gli costa un lungo processo che si concluderà con un congedo con disonore dall'esercito di Krandamer.

## I ventuno sporchi di sangue

Negli anni successivi al [504](#) il destino di Luther si lega a quello del colonnello [Bushman Thorpe](#), comandante della compagnia di ventura nota come i [Ventuno sporchi di sangue](#). L'incontro con "Buster" è sancito involontariamente proprio da [Malcor Reed](#), che commette l'errore di presentare al giovane il colonnello. L'intemperanza di Buster per il potere degli ufficiali e le possibilità offerte dalla sua compagnia convincono Luther ad abbandonare ogni tentativo di farsi riammettere all'interno dell'esercito e lo spingono a diventare un soldato di ventura: negli anni compresi tra il 505 e il 508 combatte a fianco di [Bushman Thorpe](#) come membro dei [Ventuno](#), collezionando vittorie e sconfitte sia in terra di Krandamer ([Kharas](#), [Kronach](#)) che di Amer ([Keib](#)).

## La compagnia dei Vinti

L'esperienza con i [Ventuno sporchi di sangue](#) finisce nel 510, quando le rivalità e le divergenze con [Bushman Thorpe](#) e gli

### PERSONAGGIO

Soprannome: il Freddo

Titolo: Ras del Sacro Braciere

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 19 agosto 479

Altezza: 183 cm

Peso: 82 kg

Ruolo: nemico

Status: disperso

Tipo: PNG

Giocatore: DarkAngel

altri veterani diventano insostenibili. Insieme a pochi compagni d'armi e ad altri soldati fuoriusciti dell'esercito di Krandamer Luther fonda una sua compagnia, che chiama La Compagnia dei Vinti. A dispetto del suo esiguo numero, la compagnia diventa protagonista delle cronache di **Stolberg** grazie a una serie di attività compiute per conto di alcuni *Dominus* della zona, non di rado ai margini della legalità. Il nome di Luther comincia a circolare negli ambienti di **Kharas** e di **Kronach**, dove viene chiamato *il Freddo* per via del suo atteggiamento pragmatico e per l'efferata efficacia della sua lama. Inevitabilmente le sue modalità d'azione finiscono per attirare l'interesse dell'abate **Helmut Kanz**, che in quegli anni stava preparando il terreno per diffondere il **Culto del Sacro Braciere**.

## L'incontro con Seda Meyer

---

E' l'abate stesso a dare a uno dei suoi agenti più fidati, **Seda Meyer**, l'incarico di convincere Luther il Freddo a unirsi alle forze del **Sacro Braciere**. L'incontro tra Seda e Luther avviene nel **514**: in un primo momento è Seda a entrare a far parte della Compagnia dei Vinti, giocando un ruolo fondamentale in una serie di operazioni e conquistando così la fiducia del suo comandante. Due anni dopo, nel maggio del **516**, gli sforzi della ragazza vengono ripagati: la Compagnia dei Vinti viene sciolta, e la maggior parte dei suoi componenti sposano la causa di **Helmut Kanz** unendosi alle forze del **Sacro Braciere** e al suo progetto di sovvertire le gerarchie ecclesiastiche corrotte di **Krandamer**.

## La morte di Helmut Kanz e la Brigata del Braciere

Luther il Freddo diventa ben presto un pezzo grosso dell'esercito del **Sacro Braciere**, arrivando a svolgere importanti funzioni di comando. Quando, nel **517**, l'abate **Helmut Kanz** soccombe a seguito della violenta repressione operata dal **Duca di Krandamer** ai danni dei monasteri fondamentalisti di **Kharas** e di **Kronach**, egli riesce a salvarsi riparando assieme a molti dei suoi uomini all'interno degli enormi sotterranei del **Monastero del Sacro Braciere**, uno dei suoi quartier generali. Nel corso delle settimane successive partecipa insieme agli altri superstiti alla formazione della Brigata del Braciere, assumendo il ruolo di Ras (*comandante*).

## L'assalto alla Corporazione degli Artigiani

Di certo Luther il Freddo non poteva sospettare che Seda, colei che più di tutti lo aveva persuaso a unire le sue forze a quelle dell'abate **Helmut Kanz**, avrebbe scelto di lì a poco di tradire la sua causa. La verità viene scoperta soltanto quando ormai è troppo tardi, nel corso di una complessa operazione criminale pianificata ai danni della Corporazione degli Artigiani: in quel giorno del **517**, Luther viene intrappolato insieme ai suoi uomini all'interno del palazzo di **Kharas** della Corporazione. In un disperato tentativo di sottrarsi alla custodia della Guardia Civica Luther prende in ostaggio **Justine Lanker**, la figlia di uno dei membri della Gilda, e con lei riesce a fuggire dalla città.

## L'inaspettato amore e la latitanza

Ciò che accade a quel punto ha dell'inaspettato: **Justine Lanker** sviluppa una particolare affezione per il suo stesso rapitore, e decide di aiutarlo a fuggire. La ragazza, rilasciata nei pressi di **Kharas**, non soltanto fornisce alle guardie una serie di indicazioni false che consentono a Luther di scappare, ma consegna al bandito le chiavi di accesso a una fattoria abbandonata nei pressi di **Kharas** di proprietà dei suoi genitori, dove potersi nascondere. Grazie alla copertura quotidiana di **Justine** Luther riesce a sottrarsi all'arresto per alcune settimane, nel corso delle quali mette a punto un piano per trovarsi nuovamente faccia a faccia con Seda.

## L'arresto

Il piano per vendicarsi di **Seda** non riesce però ad avere successo: è la stessa **Justine Lanker**, nell'ennesimo tentativo di depistare la guardia civica, a commettere l'errore fatale che porterà alla cattura e all'arresto di Luther. Ad avere il merito di questo importante arresto è il sergente **Baran Dorf**, vecchio commilitone di Luther e più che intenzionato a consegnarlo una volta per tutte alla giustizia. Nel corso dei mesi successivi il bandito viene accusato di numerosi crimini contro il Feudo, la Fede e la morale, e condannato ai lavori forzati a vita presso la Fortezza dei Picchi Gemelli al confine con la contea di **Kronach**. **Justine Lanker**, la sua complice improvvisata, viene anch'essa arrestata per aver favorito la sua fuga e condannata a tre anni di prigionia da scontare nelle prigioni di **Kharas**.

## L'incontro con la Compagnia di Caen

---

Nel dicembre del **518**, i ragazzi della Compagnia di Caen intraprendono un viaggio verso la **Fortezza dei Picchi Gemelli** per raggiungere Luther il Freddo e interrogarlo sull'ubicazione di uno dei cosiddetti "luoghi sicuri", termine con cui la **Brigata del Braciere** indica i rifugi dove i comandanti sono soliti compiere gli affari più riservati (vedi cronaca **Cattivi Maestri**). Al loro arrivo però trovano la Fortezza in preda a una rivolta misteriosa, probabilmente organizzata dall'intervento di persone esterne alla prigione: in conseguenza della rivolta Luther il Freddo riesce a fuggire spacciandosi per uno dei soldati addetti alla sorveglianza dei prigionieri in procinto di chiamare aiuto. Sarà lui stesso, una volta al sicuro, a tornare sui suoi passi per chiedere al gruppo informazioni sull'identità dei suoi misteriosi "salvatori", sospettando la loro volontà di farlo fuori prima che potesse parlare. Nel corso di quella conversazione rivelerà l'ubicazione dei sotterranei del **Monastero del Sacro Braciere**, uno degli ultimi *luoghi sicuri* di sua conoscenza.