

Pierre Noel personaggio

Rampollo di una storica famiglia appartenente all'aristocrazia di **Gornak**, unita alla dinastia dei **Laylann** grazie al matrimonio tra **Foster Noel**, futuro nonno di Pierre, e **Claudette Laylann**, prozia della Baronessa **Elisabeth Laylann**. Dall'anno 513 gestisce la taverna della **Malastrana**, un singolare e pittoresco luogo d'incontro situato in una zona malfamata a ridosso delle mura ovest di Gornak che unisce viaggiatori, mercanti e malintenzionati amanti del gioco, del vino e delle belle donne.

La ricchezza e la rovina

Nonostante l'illustre legame dinastico con la famiglia degli attuali Baroni di Gornak l'influenza dei **Noel** a corte dura soltanto pochi decenni: alla fine del quinto secolo, a seguito delle numerose divisioni di potere operate dai discendenti della stirpe dei **Laylann**, il ramo dinastico facente capo a Claudette perde di importanza e finisce per essere progressivamente allontanato dalla vita politica del Feudo, cadendo in un lento e inesorabile declino che investe anche la stirpe dei **Noel**. La decadenza si trasforma ben presto in rovina per via degli avventati movimenti di **Floss Noel**, padre di Pierre, che estingue in pochi anni le ricchezze della famiglia finanziando una serie di carovane di mercanti e cercatori d'oro e metalli preziosi dirette verso i territori dei Nomadi: nessuna di esse farà mai ritorno.

L'adolescenza e i viaggi

Le alterne fortune di **Floss Noel** hanno avuto un diverso impatto sulla crescita e sull'educazione dei suoi tre figli: **Lucille**, **Margot** e Pierre. Lucille, la maggiore, ha potuto disporre di parte delle ricchezze ereditate dal padre sotto forma di studi privati e di un lungo periodo di soggiorno nella città di **Krandamer**, riuscendo a trovare marito prima che la sua famiglia cadesse in disgrazia; sfortunatamente Margot, più giovane di qualche anno, non ha avuto la stessa fortuna della sorella: la notizia del fallimento degli affari del padre è costata alla sventurata l'annullamento del suo matrimonio e il disprezzo dei suoi amici di **Krandamer**, costringendola inoltre a tornare a **Gornak** priva di denaro. Anche a Pierre, che in quegli anni si trovava ad **Achenar** coltivando la speranza di entrare nell'accademia di spada, non è stata risparmiata l'umiliazione di dover fare ritorno a casa rinunciando per sempre ai suoi sogni di gloria.

Rapporti con la famiglia

Pierre ha più volte cercato di riscattare parte dell'antica fortuna paterna cimentandosi, talvolta a parole e talvolta al tavolo da gioco, con i molti amici di famiglia diventati improvvisamente spietati creditori: la sua passione per le belle donne, il buon vino e il gioco d'azzardo uniti a una notevole parlantina e a una buona faccia tosta gli hanno provocato nel corso degli anni alterne fortune e frequenti delusioni. Il legame con le sorelle appassisce lentamente per il sovrapporsi ad esso di soventi litigi e accuse spietate, destinate ad aggravarsi a partire dall'anno 507 a seguito della morte dell'ormai anziano **Floss Noel**: nel corso di queste animate conversazioni, che avvengono sempre più di rado, i fratelli si rinfacciano in continuazione le scelte fatte nel corso degli ultimi anni. Lucille, la più fortunata delle tre, cessa di recarsi a trovare la famiglia a partire dal 510, preferendo restare a Krandamer con il marito e i figli; Margot e Pierre, più legati tra loro, sono rimasti nei dintorni **Gornak**: la ragazza è riuscita a riallacciare gli antichi legami con la famiglia della Baronessa, riuscendo a ottenere un impiego come scrivana, mentre Pierre ha preferito scegliere una strada diversa, più affine alle esperienze maturate ad **Achenar** e più in linea con il suo carattere e le sue passioni.

La Malastrana

I numerosi viaggi compiuti negli ultimi anni e le alterne vicende che lo hanno portato a stringere contatti con viaggiatori, guardie mercenarie, mercanti e persino bande di malintenzionati in attività presso Amer e Krandamer hanno spinto Pierre a convincersi della necessità di mettersi a capo di un luogo, a Gornak, dove poter offrire aiuto e assistenza ai suoi "soci di affari" al riparo da occhi e orecchie indiscrete. L'occasione si presenta nell'anno 513, quando la taverna **La Malastrana**, più volte sospettata di essere una casa di appuntamenti, subisce un'irruzione da parte della guardia civica costringendo l'allora proprietario a chiudere i battenti. Sfruttando sapientemente i suoi contatti con la malavita locale e la presenza della sorella Margot all'interno del palazzo baronale, Pierre riesce nel giro di qualche mese a entrare in possesso dello stabile con la solenne promessa di provvedere alla sua completa restaurazione.

Nel corso dei cinque anni successivi, la **Malastrana** subisce effettivamente una metamorfosi: la sudicia bettola popolata da prostitute diventa un posto frequentato da viaggiatori e mercanti in viaggio per Amer e Krandamer, che si rivelano disposti a ricompensare generosamente l'ospitalità di Pierre. La trasformazione si rivela però essere ben presto più di forma che non di sostanza: **La Malastrana** non rinuncia a gran parte degli antichi vizi, offrendo ai suoi clienti vino, gioco d'azzardo e donne in quantità. Ad essere migliorati rispetto a prima, oltre alle condizioni igieniche, sono i rapporti con le guardie e con le autorità: nonostante le numerose perquisizioni e la pessima fama che continua a circondare quel luogo, l'influenza e l'abilità di Pierre sono finora sempre riuscite in un modo o nell'altro ad evitarne la chiusura.

PERSONAGGIO

Titolo: Sir

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 12 Luglio 484

Altezza: 180 cm

Peso: 90 kg

Ruolo: ambiguo

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

L'incontro con i ragazzi di Caen

La sera del 16 aprile 518 Pierre fa la conoscenza di **Guelfo da Flavigny** ed **Eric Navar**, che si recano alla **Malastrana** nel corso di un'indagine mirante al ritrovamento di un certo **Richard** (eventi narrati dalla cronaca **L'Occhio di Maers**). In quell'occasione Pierre si mostra molto disponibile, indicando **Richard** come un probabile malintenzionato e dichiarandosi interessato a una possibile fruttuosa collaborazione con il gruppo: l'accordo viene suggellato da una serie di informazioni che Pierre e Guelfo si scambiano tra una partita a carte e l'altra.