

Tarmin Durr

personaggio

Sergente nell'Esercito di **Treize**, poi Caporal Maggiore del rinnovato Esercito di **Uryen**. Nato nella città di **Treize**, è un veterano del Corno del Tramonto e vanta una lunga carriera militare. E' l'ideatore e il manutentore della classifica **SKAR**, un criterio di valutazione informale dei soldati di **Alma Mater**.

La morte del padre

I rapporti di Tarmin con l'esercito iniziano nel lontano **492**, quando suo padre, **Robert Durr**, viene accoltellato da alcuni commilitoni nel corso di una rissa. A seguito di quel tragico incidente Tarmin decide di seguire le orme del genitore, entrando come soldato semplice nell'esercito di **Treize**. La reputazione non integerrima del padre, accusato di varie malversazioni, non aiuta affatto il giovane ad ambientarsi tra i soldati e complica non poco le relazioni con i suoi superiori. Nonostante questo Tarmin riesce nel corso degli anni a farsi ben volere, dimostrando grande coraggio e uno spiccato senso del dovere.

Una spiccata curiosità

Tarmin non sa leggere e scrivere bene, ma compensa queste mancanze con una grande memoria e, soprattutto, una spiccata curiosità nei confronti dei numeri e dei simboli. Questa sua caratteristica lo rende particolarmente abile nella comprensione e nell'interpretazione delle rune dei popoli del Nord, che impara a conoscere a partire da quando, all'inizio del sesto secolo, viene inviato in missione a **Nuova Lagos** e in terra di **Ilsanora**.

Il rapporto con i Nordri

Rispetto alle complicazioni dei vari clan Elsenoriti, però, Tarmin si accorge di preferire il pragmatismo militare tipico dei Nordri, riuscendo nel corso degli anni a ottenere una serie di assegnazioni presso i confini nord-occidentali del Corno del Tramonto. Negli anni a cavallo del **507**, già Caporale dell'esercito di **Treize**, partecipa a numerose missioni in terra di **Feith** dove ha modo di conoscere valenti soldati e uomini d'arme del calibro di **Alan Cabot**, **Esteban Ghaan**, **Jürgen Montaine** ed altri.

La Guerra delle Lande

Tarmin è uno dei pochi soldati di **Treize** sopravvissuti alla Guerra delle Lande e ancora in grado di combattere. Nel corso di quel difficile conflitto, oltre a ricevere sul campo la nomina di **Sergente**, ha modo di fare la conoscenza di quelli che diventeranno soldati di spicco dell'esercito di **Uryen** come **Marvin Barun**, **Athor Alman**, **Vonner Baumann**, **Hador Varchmann** e **Stern Rock**.

Da Sergente a Caporal Maggiore

Al termine della Guerra delle Lande Tarmin Durr entra a far parte del rinnovato Esercito di **Uryen** sotto la guida del Capitano **Marvin Barun**. In quella circostanza il sir Cavaliere **Gadman Scherer**, per ragioni forse riconducibili a una banale svista o a imprecisioni di qualche ufficiale, lo registra con il rango di **Caporale**. L'errore non reca particolari problemi a Tarmin, che accetta di buon grado la decisione dei suoi superiori rinunciando così al titolo da sottufficiale. Una parziale ricompensa per questa sua decisione non tarda ad arrivare: nella primavera del **516**, per volontà del Capitano **Marvin Barun**, Tarmin riceve una nomina a Caporal Maggiore per meriti sul campo.

Il Porto di Uryen e le Case della Gioia

Tarmin è un buon amico di **Milo Capasanta** (oste della **locanda omonima**) e un assiduo frequentatore del porto di Uryen e delle Case della Gioia: al termine delle sue missioni è solito portare spesso dei regali a **Kalina** e alle ragazze che abitano lì. Tarmin non fa mistero di questa sua affezione nei confronti del posto ed è più volte intervenuto pubblicamente, con gli altri soldati, a difesa del Porto. Non sono invece noti i suoi rapporti con **Hador Varchmann** o il suo pensiero in merito alla "gestione" del luogo da parte del Sergente Maggiore.

La classifica S.K.A.R.

Dall'agosto del **516** Tarmin si occupa della compilazione della classifica **SKAR**, un sistema di valutazione informale dei soldati di **Alma Mater** da lui ideato che si basa sull'eliminazione delle quattro principali minacce presenti nel territorio, ovvero:

- i soldati di **Ghaan**, che rappresentano la lettera **S**.
- i **Kreepar**, che rappresentano la lettera **K**.
- i Risvegliati considerati **Abnormis**, che rappresentano la lettera **A**.
- i **Risvegliati**, che rappresentano la lettera **R**.

A seguito delle numerose scoperte dell'anno **516** la lettera **A** della classifica assume gradualmente un significato sempre

PERSONAGGIO

Titolo: Caporal Maggiore

Sesso: maschio

Nato/a il: 11 maggio 472

Altezza: 170 cm

Peso: 90 kg

Ruolo: amico

Status: morto

Tipo: PNG

Giocatore: DarkAngel

più ampio, venendo a ricomprendere qualsiasi creatura anomala, atipica o non altrimenti classificabile: il significato reale da attribuire alla lettera *A* diventa quindi quello di *Anomalo*, *Anormale*, *Atipico* o, più semplicemente, *Altro*.

L'incontro con la Campagna di Uryen

Tarmin Durr è un personaggio ricorrente della *Campagna di Uryen*, incontrando diverse volte il gruppo nel corso delle sue missioni. Il primo a parlare con lui è *Sven Herzog*, quando chiede di parlare con un soldato che abbia qualche conoscenza approfondita dei Nordri (vedi cronaca *Il Vento del Nord*). Successivamente, ad *Alma Mater*, Tarmin viene assegnato come Comandante del gruppo in una missione presso la *Rocca di Mavan*.

La morte

E' proprio in occasione della spedizione a Mavan che il Caporal Maggiore va incontro al suo destino. Il 22 Settembre 516 Tarmin affronta in duello *Osvold Plank*, suo antico avversario nella Guerra delle Lande, ed ha la peggio dopo essersi battuto valorosamente. I funerali vengono celebrati ad Alma Mater un paio di giorni più tardi, e l'intero accampamento si raccoglie commosso attorno alla pira eretta in suo onore per l'ultimo saluto.