Cormac De La Fere personaggio

Cormac è uno dei personaggi della storica Campagna di Vintemberg.
La sua prima comparsa è da PNG nelle cronache della Campagna Estrema, nell'inverno del 501, come Guardia Civica quasi ammazzata da Aaron.
Ritorna nel 505 come PG e si unisce a Alice, Faradyr, Luran, Shuen, Daniel, Porter, Kar-Dun e soprattutto Aska.
Le sue avventure si concludono nel 508, quando mette su famiglia con Aska nelle zone sud del Ducato di Amer.

PERSONAGGIO

Soprannome: Barbaro Sognatore
Razza: Umano
Sesso: maschio
Altezza: sconosciuta
Peso: sconosciuto
Ruolo: compagno
Tipo: PG
Giocatore: sconosciuto

La storia di Cormac

La "prima" vita

Da giovane Cormac vive felicemente nel suo villaggio natale di Kricton, insieme alla moglie Dora e ai due figli Soren ed Evian. Fa la Guardia Civica, lo stesso mestiere che era di suo padre, e le cose non potrebbero andargli meglio.
Molto peggio invece sì.

La notte del massacro

E' l'inverno del 501 quando un gruppo di adoratori delle Tenebre assaltano Kricton, per liberare alcuni devoti di Shasda che erano stati fatti prigionieri. Il massacro è terribile, crollano edifici, ci sono incendi e nella strage perdono la vita la moglie e i figli di Cormac. Lui combatte come può, col suo inseparabile zweihander, e viene aiutato anche da Amras, che con un colpo di freccia distoglie un temibile avversario da lui. Ma viene poi ferito alle spalle da Aaron, e cade come morto.
Sopravvive miracolosamente.

Aaron continua ad aggirarsi alla ricerca del sacerdote di Pyros, ma nel frattempo nota che alcune guardie stanno mettendo in imbarazzo un marcantonio delle tenebre, e si posiziona in un buon posto per intervenire. Nel mentre il tizio con il bastone e la capoccella entra nella piazza, e uno dei due suoi compari si precipita su Amras, colpendola al capo con violenza inaudita. Edlung, che da tempo stava appostato con la balestra, lo colpisce a sua volta, uccidendolo.
Amras non sviene, ma vede chiaramente una scena agghiacciante: Aaron che compare alle spalle di una guardia, e la uccide, aiutando così i servi del male.

I tempi cupi

Quelli successivi al massacro di Kricton sono veramente tempi cupi per il povero Cormac, che inizia a vagabondare come un cane bastonato, in preda alla disperazione. Un episodio apparentemente senza importanza lo spinge infine al riscatto, si costringe a superare la deriva presa e ricominci a lavorare. Fa da scorta, guardia del corpo, combatte per scommessa, fa un po' di tutto per sopravvivere. Per caso incontra Darak, collaboratore di Shade, e inizia a lavorare per lui. Manda una lettera di presentazione a Shade e viene "assunto".

Ho conosciuto Darak in una situazione piuttosto insolita, lo ammetto: non sono abituato a partecipare a gare paesane, combattimenti, scommesse. Ma ero senza un soldo e avevo bisogno di guadagnare qualcosa velocemente. Non immaginavo che durante la sagra si scatenasse quella confusione, che quel tizio uscisse di senno e tentasse di uccidere suo cognato: io mi stavo riposando dopo un combattimento, quando vedo quel tizio che imbraccia l'arma e corre alle spalle dell'altro, per ammazzarlo. È stato un puro caso che io l'abbia notato, è stata una fortuna. E ho agito d'istinto, a quel punto. La mia spada era lì accanto, ho fatto presto a prenderla.
Mentre le altre persone gridavano, la vittima si è girata di scatto e io sono riuscito a frapporre un momento prima che venisse colpita. È stato un puro caso, mi trovavo lì ed ho fatto quello che mi sembrava giusto; comunque sono contento che tutto sia finito bene.
Certo, mi fossi incontrato con Darak in circostanze più normali.
Sono un buon combattente, il suo compagno Darak mi ha visto e può testimoniarlo. Ho poco da perdere e difficilmente ho paura. Se vi serve una persona come me, sono a vostra disposizione.
Ho bisogno di lavorare e sarei felice di farlo per voi.

I nuovi compagni di Vintenberg

Nel 505 Shade, dopo la morte di Yorik, decide che il gruppo della Compagnia di Vintenberg ha bisogno di un rinforzo, e invia Cormac.
La prima missione insieme, nei pressi di Kriss, lascia tutti un po' perplessi. Da un lato Cormac è spiazzato dalla brutale efficienza con cui Faradyr ammazza due guardie civiche, colpevoli solo da aver disturbato l'accampamento (Vedi

l'avventura diciottesima della Campagna di Vintenberg)...

E' quasi l'alba quando, durante il turno di guardia di Cormac, si avvicinano all'accampamento due guardie civiche ubriache, che iniziano a spacconare, a voler frugare negli zaini di tutti, insomma rompono un po' le scatole.
Cormac in linea di massima li accontenta, offre loro un goccio, piano piano sveglia tutti del gruppo, mentre gli zaini vengono svuotati dalle due guardie. Ad un certo punto, mentre una di loro sta per sbirciare nello zaino di Aska, Marcus decide di annebbiargli la vista, per impedirgli di vedere cose come attrezzi da scasso e simili. Intanto l'altro, dopo aver preso dalla saccoccia di Faradyr una fiaschetta di grappa, inizia a fare battute pesanti nei confronti di Aska, prendendola persino per la spalla. Allora Cormac lo ferma, permettendo alla ragazza di liberarsi e di sottrarre la spada alla guardia, che si arrabbia davvero, ma non riesce a riprendere la sua spada. Cormac cerca di convincere tutti a calmare gli animi e a farsi una bella bevuta, ma Faradyr, veloce come un lampo, estrae la spada e la punta alla gola della guardia disarmata, intimando gelidamente di restituirgli la fiaschetta di grappa. Il poveraccio la lascia cadere.
A questo punto Faradyr, sempre tenendogli strettamente la lama sulla carotide, ordina alla guardia di togliersi l'armatura. La guardia allora si ribella con una gomitata e viene sgozzata senza tanti complimenti da Faradyr.
Gli altri restano tutti a bocca aperta, allibiti.
Nel frattempo Faradyr si volta di scatto verso l'altra guardia, che parzialmente accecata da Marcus chiede disperatamente che cosa stia succedendo, e gli taglia la gamba di netto, lasciandola svenuta in un lago di sangue.
Faradyr allora raccoglie serenamente la propria fiaschetta di grappa e ne beve un sorso.
Basito, Cormac osserva incredulo la scena, quindi suggerisce, per le prossime volte, di adottare una linea un po' meno brutale, anche perché i due poveretti erano ubriachi e non costituivano certo una seria minaccia per il gruppo. Faradyr si giustifica dicendo che il primo dei due si era suicidato contro la sua lama e il secondo lui lo voleva soltanto ferire...

... dall'altro lato Aska non perde occasione di far pesare a Cormac il fatto di essere un "rimpiazzo" di suo fratello.

Il problema con te è uno solo. Si nasconde dietro una domanda, rimasta senza risposta, fatta a Shade da Ruihg: "Avete preso uno grosso per sostituire Yorik?".
Yorik era mio fratello.
Gli ero affezionata come non puoi immaginarti.
Yorik è morto. Male.
Tu non puoi competere con lui. Ne sei solo un patetico e malriuscito tentativo di imitazione. Non potrai mai sostituirti a lui. Lo so da me che non c'entri nulla. Che non lo hai deciso tu. Ma questa è la realtà dei fatti.

Le stranezze non finiscono qui: uno dei membri del gruppo, presentatosi come Shukumaru, si rivela essere una donna. "V'ho fregato a tutti", dichiara soddisfatto/a.

La morale della favola è che alla fine Shukumaru cade da una bella altezza e si fracassa parecchio, mentre Marcus rimane appeso a mezza altezza e non sa più scendere.
Fortunatamente il gruppo, allertato dalle parole del mago, si reca sul posto e presta soccorso ai due alpinisti della domenica!
La missione è conclusa. Gli altri, per partire, aspettano soltanto che Shukumaru si ristabilisca. Ma il medico si reca da loro e regala una notizia preziosa: Shukumaru è una donna.

Insomma, l'inizio non è dei più esaltanti.

Molte altre avventure...

Ma Cormac non ha niente da perdere e niente di meglio da fare, così resta con la compagnia e si trasferisce a vivere nella locanda Il Gallo d'Oro di Vintemberg.
Le avventure che lo vedono coinvolto si susseguono una dietro l'altra.
Sconfiggere satanisti in terra di Gulas, ad Amer a recuperare antichi manufatti, a Benson sulle tracce di uno scudo dai poteri antichi e misteriosi...
E' in questa occasione, quando si trova a dover stringere un odioso patto con adoratori di Morgoblath per proteggerla, che Cormac si rende conto di provare per Aska un sentimento molto forte. Così, in una notte tutt'altro che tranquilla, le confessa il suo amore.

Una storia altalenante

Tra momenti di grande passione e liti furibonde, le vicende dell'ex guardia civica e della sacerdotessa di Gargutz procedono per molto tempo.
Intanto Cormac trascorre un terribile periodo prigioniero di Lord Volgar, torturato nella torre di Dereburg, partecipa all'uccisione di Solomon, antico maestro proprio di Aska, e allo smascherare le oscure trame di Alathien Van Halen, sorella della Grande Inquisitrice corrotta dalla Tenebra.
Trame di satanisti vengono scoperte, alcune sventate. Non c'è tregua. E nel frattempo Cormac continua a proteggere Aska, per quello che può, soprattutto da sè stessa. E' proprio in questo periodo, nel 507, che Aska viene scoperta mentre

si introduce nella casa del Borgomastro di Farsund e viene catturata. Rischia di finire sul rogo ed è costretta, per sopravvivere, ad abiurare la fede in Gargutz.
Dopo un periodo di crisi nera, Cormac e Aska si riavvicinano molto nel corso di un terrificante viaggio a Benson, durante il quale sono malmenati e aggrediti da torbe di ragazzini inviperiti, hanno a che fare con satanisti e cani feroci, mille disavventure.

Il viaggio a Delos, il ritrovamento di Olag-U-Dur

Nell'inverno tra il 508 e il 509 la Compagnia di Vintemberg viene impegnata in una lunga trasferta a Delos, per consegnare un prezioso libro antico, bramato da molti.
Durante il viaggio la Compagnia si separa molte volte, e Cormac viene investito da una serie di profezie che lo ricollegano ad un certo Caergoth, mercenario dei tempi passati.
Spiriti di guerrieri morti da tempo gli consegnano un artefatto terribile e potentissimo, OLAG-U-DUR, uno zweihander forgiato nelle più oscure viscere dell'inferno.
In un unico spaventoso scontro, mentre interi eserciti si affrontano, Cormac impugna Olag-U-Dur e, davanti agli occhi sconvolti di Aska si tramuta in Neroscudo, una creatura mostruosa che riesce a sconfiggere i guerrieri morti.

Una vita tranquilla

Le vicende di Delos segnano profondamente Cormac che decide, insieme ad Aska, di abbandonare l'avventura e di iniziare una vita tranquilla in una zona costiera del Ducato di Amer.
I due mettono su famiglia, hanno molti figli e vivono felici e contenti... con Olag-U-Dur in cantina.

Abilità speciali

Cormac è l'ultimo personaggio ad aver beneficiato del pregio Rigenerazione, che gli permetteva di rimarginare le ferite e di stabilizzarle senza bisogno di medici.