

Piotr Rasmussen

personaggio

Uno dei più conosciuti briganti dei territori di **Altair**, attivo fin dalla seconda metà del quinto secolo all'interno della famosa **brigata del Diavolo**, di cui è probabilmente uno dei fondatori. Le sue numerose scorribande, volte principalmente alla razzia del bestiame, al rapimento e all'estorsione, hanno colpito nel corso di molti decenni sia le zone nord-orientali di Amer che i territori di **Krandamer** in prossimità della contea di **Gornak**, dove è tristemente noto con il soprannome di "Ras".

PERSONAGGIO

Razza: Umano

Sesso: maschio

Altezza: sconosciuta

Peso: sconosciuto

Ruolo: nemico

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

La storia

Le origini

Le prime apparizioni del Ras risalgono ai primi anni del 460. In quel periodo, le molte assegnazioni delle terre che oggi comprendono la marca di **Altair** avevano creato una situazione di grande instabilità: le faide tra le famiglie nobiliari alle quali il Duca aveva concesso i privilegi feudali ricadevano sulla popolazione, non di rado costretta a patire la fame o ad entrare a far parte degli eserciti dei loro signori. E' in questo clima di insoddisfazione e rancore che si afferma il fenomeno del **brigantaggio**, nato inizialmente dalla decisione di alcuni popolani di rivoltarsi contro l'ordine costituito disertando dall'esercito del proprio possedimento o insorgendo contro di esso, armandosi a sua volta e combattendo per proteggere la propria libertà.

La brigata del Diavolo

La maggior parte delle molte insurrezioni risalenti a quegli anni venne soffocata nel sangue o disarmata dopo dure rappresaglie operate, per decisione del signore del luogo, dall'esercito regolare. Una delle poche che riuscì a passare alla storia fu quella che partì dal villaggio di **Marne**, situato nel territorio dove oggi sorge il villaggio di **Lachdàn**: in quel caso la maggiore esperienza degli abitanti, in massima parte guide e esploratori esperte del luogo, ebbe la meglio sull'equipaggiamento e sull'abilità militare delle forze dell'esercito regolare di **Altair**. Al termine di molte difficili scontri combattuti sulle impervie colline alle pendici del massiccio centrale, gli uomini di **Marne** riuscirono a respingere i soldati e ad assestarsi sulle montagne, incendiando il loro stesso villaggio e dando inizio a una vita completamente diversa: in quei giorni, generalmente localizzati nel mese di maggio dell'anno 467, nasce la **brigata del Diavolo**.

Da sempre considerata una banda di criminali dalla nobiltà di **Altair**, la brigata del Diavolo conquistò rapidamente molte simpatie tra la popolazione della marca per l'indubbia capacità di essersi saputa opporre ai giochi politici e territoriali della nobiltà terriera di quel periodo. Il consenso popolare verrà mantenuto per oltre vent'anni, nel corso dei quali il territorio subisce molti cambiamenti: la scoperta dei primi giacimenti di ferro rende le montagne di **Altair** oggetto di interesse per la vicina **Krandamer**, e attira da più parti visitatori, coloni e ricercatori. Molte delle famiglie aristocratiche rese popolari e influenti dai loro eroi di guerra perdono il proprio capostipite e cadono progressivamente in disgrazia, facilitando il passaggio della ricchezza dalle loro mani a quelle dei mercanti e dei grandi proprietari terrieri della zona: sono proprio queste nuove figure che finiscono per trovarsi contro la **brigata del Diavolo**, che col finire del secolo cesserà di essere la spina del fianco delle classi nobiliari per diventare sempre più simile a una banda di briganti, disposti a colpire tanto l'aristocrazia quanto il popolo.

La banda del Ras

E' opinione comune che il cambiamento progressivo di indole della **brigata del Diavolo** è da imputarsi a un cambio di poteri interni: sembra infatti certo che molti degli elementi fondatori maturarono nel corso degli anni la decisione di estendere le scorribande ai ricchi proprietari di bestiame da pascolo e ai mercanti che finanziavano gli scavi in miniera. Tale cambiamento di rotta è da imputarsi in particolare a uno degli individui più arcigni e spietati della brigata, Piotr Rasmussen, noto con il soprannome di "Ras": sarà proprio lui a stipulare un accordo segreto con l'allora marchese di **Altair Romeo Ballet** che consentirà per molti anni alla banda di operare indisturbata all'interno del territorio. Le molte efferatezze compiute in quel periodo cancelleranno ogni simpatia popolare, al punto che la stessa brigata del Diavolo perderà lo storico nome originario per diventare tristemente nota come **la banda del Ras**.

La sconfitta del 498

La prima sconfitta della **banda del Ras** risale al 498 quando **Heman Kelissen**, un illustre colonnello della guardia civica di **Rigel**, riceve l'incarico di ripulire le montagne di **Marne** dal flagello dei briganti. Nel giro di poche mesi le guardie al comando di **Heman Kelissen** riescono a riportare una serie di vittorie decisive contro molti gruppi di briganti direttamente collegati con la **banda del Ras**, fino a provocare l'intervento di una nutrita compagine di soldati agli ordini del marchese **Romeo Ballet**, decisi a impedire al colonnello di compiere la sua missione. Ha così inizio il breve e sanguinoso conflitto che resterà noto come la **guerra dei due fiumi**, al termine del quale **Heman Kelissen**, raggiunto da molti cavalieri di **Rigel** e **Amer** intenzionati a detronizzare il marchese corrotto, diventerà marchese di **Altair**.

Il ritorno

La sconfitta di **Romeo Ballet** e il cambio di potere non impedisce alla **banda del Ras** di tornare, soltanto pochi anni dopo, a funestare i territori di **Altair**: l'odio della banda, capitanata ancora una volta da Piotr Rasmussen, si rivolge stavolta contro il neonato villaggio di **Lachdàn**, sorto dalle ceneri dell'originario villaggio di **Marne**, e contro il suo signore **Herman Lamanne**. Gli scontri sono ancora una volta duri e sanguinosi, al punto da far nascere forti sospetti che la banda abbia trovato sostenitori influenti e motivati in terra di **Krandamer** intenzionati a trarre vantaggio dal suo operato. Gli scontri durano fino all'**anno 511**, quando sir **Herman Lamann** muore in conseguenza di un misterioso crollo all'interno delle grotte di **Lachdàn**. La sua battaglia viene continuata dal figlio **Victòr**, che succede al padre come *dominus* di **Lachdàn**.

Il picco del Diavolo

Gli scontri con gli uomini di sir **Victòr Lamanne** durano alcuni mesi, e volgono inizialmente a favore dei briganti: uno degli episodi più emblematici di quel periodo è rappresentato dalla battaglia del **picco del Diavolo**, lo sperone di roccia sul quale, secondo la leggenda, nacque quasi cinquant'anni prima la **brigata del Diavolo**. In quella battaglia molti degli uomini agli ordini di sir **Victòr** perdono la vita, costringendo i superstiti ad abbandonare i loro corpi nel corso di una ritirata tanto ingloriosa quanto necessaria.

La seconda sconfitta

Nonostante le difficoltà iniziali, sir **Victòr Lamanne** riesce ben presto ad avere la meglio sulle bande criminali che infestavano il territorio della sua signoria, e la **banda del Ras** non fa eccezione: al termine di un importante scontro risalente all'anno 513 la maggior parte degli effettivi della banda vengono catturati o uccisi: i pochi che riescono a fuggire, tra cui il Ras, vengono inseguiti e catturati dalle truppe regolari dell'esercito di **Altair** alcuni giorni dopo. La loro esecuzione viene compiuta sul posto in una vallata a nord del fiume **Lyamar**.

Ritorno dal mondo dei morti

Il 10 aprile dell'**anno 518** il Ras fa nuovamente la sua comparsa all'interno dei territori di **Lachdàn**: il suo ritorno è inspiegabile, e non coincide con le informazioni in possesso di sir **Victòr Lamanne** e dei suoi uomini. I dettagli di questo ritorno sono narrati nella cronaca **L'occhio di Maers**.

Curiosità

- Il Ras non porta alcun elmo a protezione della testa, e si avvale di una singolare armatura fatta di vestiti in cuoio imbottito e rinforzato. Nonostante l'età ormai avanzata è considerato da tutti un combattente eccezionale e dotato di una grande capacità di improvvisazione.