

Jurgen Koffler

personaggio

Il Caporal Maggiore Jurgen Koffler presta servizio nell'**Esercito di Feidelm**, nell'VIII Plotone della Compagnia Humbolt. Ha tuttavia un incarico ulteriore, riservato: comanda infatti il cosiddetto **Plotone Fantasma**, un gruppo di soldati selezionati che svolgono all'occorrenza missioni scomode o particolarmente pericolose. Mentre gli altri membri del Plotone sono molto attenti nel celare la propria identità, Jurgen Koffler non sembra preoccuparsene.

Storia personale

Jurgen è di buona compagnia, ride e scherza coi commilitoni, ma non racconta volentieri gli affari suoi.

Di lui si sa soltanto che è venuto a Feidelm nella primavera del 516, ed è originario dei dintorni di **Surok**. Sembra che abbia svolto vari lavori prima di entrare nell'esercito, e che abbia avuto l'occasione di viaggiare fino a Greyhaven. Sul suo conto girano parecchie dicerie. C'è chi sostiene che a Surok avesse moglie e figli, chi invece che fosse un ex carcerato, venduto come schiavo per incontri di lotta clandestina e in seguito fuggito a Nord. Jurgen sa di tutte queste chiacchiere ma non fa nulla per smentirle o confermarle. Sembra che un po' lo divertano.

Stile di combattimento

Jurgen combatte con una vecchia zweihander molto ben tenuta ma che non nasconde i segni del tempo e delle battaglie passate. Si tratta di un'arma molto pesante e difficile da maneggiare, ma Jurgen è abile nell'utilizzarla, anche grazie alla forza eccezionale delle sue braccia.

Anche se incoraggia i suoi compagni del **Plotone Fantasma** a prendere e imparare a adoperare le armi dei nemici sconfitti, in particolare le grosse armi "esotiche" di Nordri o Elsenoriti, sembra che la zweihander di Jurgen non sia il bottino di un combattimento, ma un dono che ha ricevuto prima ancora di raggiungere Feidelm.

Jurgen non disdegna il combattimento corpo a corpo: è un abile pugile e soprattutto un ottimo incassatore, come dimostra il suo naso storto.

Quando si tratta di comandare altri soldati, Jurgen non è uno stratega complicato: preferisce tattiche semplici e dirette, senza troppi sotterfugi. Se possibile cerca di colpire in velocità, frontalmente, contando sull'affidabilità dei compagni e sul pizzico di fortuna che, da che mondo è mondo, aiuta gli audaci.

PERSONAGGIO

Soprannome: Montarozzo

Titolo: Caporal Maggiore

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 5 novembre 485

Altezza: 198 cm

Peso: 115 kg

Ruolo: compagno

Tipo: PNG

Giocatore: Annika