

Arman Heck

personaggio

Caporale scelto dell'esercito di **Greyhaven**, originario di **Amer**. Nel corso della sua carriera militare ha partecipato a numerosi conflitti tra cui la **Guerra di Kalas** del 506, la **Guerra di Benson** del 515 e numerose altre operazioni militari nei territori di **Gulas**, **Greyhaven** e **Benson**.

Storia

Le informazioni sul passato di Arman Heck sono ancora avvolte nel mistero. I suoi compagni sanno che egli proviene da una importante e numerosa famiglia originaria di **Amer**, la stessa che ha dato i natali anche all'Alto Magistrato **Ed Heck**. Il ramo familiare di Arman risale a **Theodor Heck**, che si trasferì a Greyhaven in conseguenza del suo matrimonio con una aristocratica del luogo nei primi anni del quinto secolo.

Carriera militare

Arman milita da diversi anni nell'esercito di **Greyhaven**, dove viene impiegato come effettivo in numerose spedizioni e operazioni militari in territori ostili. Pur sapendo cavalcare molto bene ha una preparazione da fante: combatte con armatura di maglia, lancia e scudo, ma sa utilizzare anche altre armi.

La Guerra di Benson

Nel 514, in occasione della imminente **Guerra di Benson**, Arman viene assegnato come effettivo all'interno dello **Squadrone Wachter**, che prende parte alle **prime fasi della guerra** come parte dell'esercito guidato da **Bastian Bjorgson** nella difficile e sanguinosa liberazione dei feudi compresi nella Contea di **Dorf**.

Le ustioni al volto

Nel corso della missione, durante una imboscata nelle foreste oltre **Dorf**, viene raggiunto da una sostanza misteriosa che gli provoca numerose ustioni sul volto, sul collo e sul torace. Questo il resoconto della storia che è solito raccontare a chi gli fa domande sulle sue cicatrici.

Eravamo di guardia: io, Van e altra gente che adesso non c'è più. Era notte, non si vedeva un cazzo: giravano delle dicerie sul fatto che quegli stronzi avessero della roba, una specie di cenere, che consentiva di vedere qualcosa anche di notte, facendo diventare gli occhi sensibili come quelli di un gatto. Noi non ci credevamo... beh, ci sbagliavamo. Ci vedevano dannatamente bene. Ci hanno tempestati di frecce, costringendoci a cambiare posizione. Il Sergente ha agito come da manuale, indicandoci gli alberi al margine del campo, come riparo. Loro lo avevano previsto. Erano sugli alberi, sui rami alti. Ci hanno rovesciato addosso una specie di melassa, una resina del cazzo che cresce dentro a certe piante che hanno loro e che, mescolata ad altra robaccia, produce delle ustioni neanche fosse fuoco. Ad altri, come Van, è andata bene, loro sono stati colpiti sull'armatura. A me non tanto. In un certo senso si può dire che è stata colpa mia: ho provato a lavarmela, grosso errore. Con l'acqua diventa molto più dolorosa ed efficace. Il problema di quella merda è proprio quello: non puoi lavarartela via, se lo fai ti giochi la faccia. Se non altro avevo già una moglie... Sperando di riuscire a tenermela!

Missione a Feith

Nei primi mesi del 517 Arman, insieme agli altri effettivi dello **Squadrone Wachter** rimasti in vita, viene dislocato a **Uryen** per occuparsi di una importante missione esplorativa da svolgersi nei territori di **Feith**.

Comandante in capo

Nel luglio del 517, a seguito della morte del Tenente **Edgard Senchar** e del Sergente **Gideon Varsch**, **Arman Heck** assume il comando provvisorio dello **squadrone Wachter**, nominando come suo secondo il commilitone e amico **Van Falkenrath**.

Curiosità

- Arman è fidanzato o sposato con una donna molto bella, almeno stando a quanto affermano i suoi commilitoni a corredo della storia sulle sue ustioni che è solito raccontare.

PERSONAGGIO

Soprannome: Heck
Titolo: Caporale Scelto
Razza: Umano
Sesso: maschio
Nato/a il: 7 agosto 487
Altezza: 180 cm
Peso: 88 kg
Ruolo: amico
Tipo: PNG
Giocatore: DarkAngel