

## Beispielcharaktere der Armee von Morgen

# Beispielcharaktere der Armee von Morgen

### **Rjorni der Grimmige, ein Hauptmann der Kühnheim-Kolonne**

*Rjorni war ein Than der Orlanthe, der seinem Gott abschwor als Kühnheim fiel und seine Frau erschlagen wurde. Er war der Meinung, daß Orlanth sein Volk verlassen hatte, um vom Imperium zerstört zu werden. Er wurde betrunken von einem Kaplan des Ordens von Dadivic aufgelesen, der seinen kämpferischen Wert erkannte und ihn in die Armee von Morgen rekrutierte.*

*Rjorni kämpft beständig damit der Anzugskraft der Flasche zu trotzen und sein grimmiges Verhalten zeigt seine dürftige Kontrolle. Er ist ein abgehärteter Mann, prahlerisch und äußerst loyal zu seinem Oberst, der seinem Leben einen neuen Sinn gegeben hat. Er trägt ein verzaubertes, silbernes Hemd und schwingt ein eisernes Breitschwert. Um seinen Hals trägt er einen Silberreif, den seine Frau ihm gab und der ihn im Kampf inspiriert. Die Arbeit, die seine Kolonne mit der Kontrolle der Menschenmassen, während der Zeremonien von Kühnheim, geleistet hat, hat ihm die Gunst von Fürst Temertain eingebracht.*

Schlagworte: Heortling, Than, Hauptmann der Armee von Morgen.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 7W2 (Schwert & Schild, Speer & Schild), Muskulös 6W, Abgehärtet 16, Inspirierendes Gebrüll 14, Reiten 3W.

Mentale Fertigkeiten: Doktrin der Kirche von Dadivic 17, Geographie des Drachenpasses 14, Infanterietaktiken 6W, Militärtaktiken des Drachenpasses 17.

Persönlichkeit: Prahlerisch 17, Grimmig 19, Unnachgiebig 17.

Beziehungen: Loyal zum Oberst 17; Patron 13 (Temertain, Fürst von Sartar)

Nachteile: Säufer 15.

Vermögen: 5W, Wohlhabend

Ausrüstung: Magisches Hemd aus Bronze, Beinschienen und Rundschild :7, Speer :3, Eisenschwert :5, Dolch :1, Silber reif (:4 im Kampf).

*Kampf-Taktiken:* Nachdem er seine Männer auf den Weg gebracht hat (Taktiken, aufgewertet mit seinem Wissen über Taktiken des Feindes), wertet Rjorni normalerweise seinen Nahkampf mit Muskulös auf bevor er in den Kampf stürzt. Wenn er erst einmal im Kampf ist benutzt er sein Inspirierendes Gebrüll um seine Männer aufzuwerten. Seine Taktiken für seine Gruppe, umfaßt entweder eine treue Verteidigung oder einen wilden Angriff in Keilformation

### **Guy von Nolos, Magier des Ordens von Sankt Dadivic**

*Guy kam vor zehn Jahren mit Malain dem Schlächter, einem der ersten Magier des östlichen Außenpostens der Armee von Morgen, nach Esrolia. Guy ist der Sohn eines Handelsfürsten aus Nolos und lernte mit den Barbaren umzugehen und ihren fehlgeleiteten Glauben zu tolerieren. Seine Spezialität ist es Ortsansässige zu finden und zu rekrutieren, um Kapläne und Lehrlinge im Orden von Sankt Dadivic zu werden. Guy benutzt einen verzauberten, eisenbeschlagenen Stab, der ihm von einem dankbaren Jarl in den Ditaliländern überreicht wurde, nachdem seine Kolonne und Magie das Dorf des Jarls vor böswilligen Waldgeistern beschützt hat. Guys momentaner Lehrling, Borthi, war ein Kloakenreiniger in Notschet, bevor er die Philosophie des Futuristen annahm und dem Orden beitrug.*

Schlagworte: Seschnegi, Magier des Ordens von Sankt Dadivic

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 15 (Kampfstab), Reiten 14.

Mentale Fertigkeiten: Anthropologie 17, Dadivisches Achteck erschaffen 2W, Doktrin des Großen Futuristen 3W, Gottesdienst für Sankt Dadivic leiten 14, Westliche Schrift lesen 7W, Anheuern 14, Symbolische Sicht 19, Westliche Schrift schreiben 8W.

Persönlichkeit: Voreingenommen 17, Tolerant 3W.

Beziehungen: Gefolgsmann 15 (Borthi, Lehrling 19, Nützliche Gerüchte zusammentragen 15), Loyal zum Oberst 14, Magier des Ordens von Sankt Dadivic 2W.

Zauberbücher: Dadivics Futuristisches Buch 10W2 (Trupp koordinieren, Rüstung mit dem Schutz vor Waffen verzaubern, Schwert mit Schwert schärfen verzaubern, Kämpfe auf dem Schiff, Heilung während des Kampfes, Schutz vor Waffen, Schwert schärfen); Das Beständige Buch 17 (Leichnam segnen, Gebet leiten, Heidnischem Gott widerstehen, Geist widerstehen, Gebäude segnen, Exkommunizieren)Verständnis steigern, Rufelzas Liebe verstehen, Stolz schrumpfen lassen). Alle dieser Zauber sind mit seinem Amulett verbunden.

Zauber: Wind biegen 16 (von einem Aeolischen Magier in Notschet gelernt), verbunden mit seinem Stab.

# Beispielcharaktere der Armee von Morgen

Geheimnis: Heile den Futuristen 13 (Funktioniert als eine Heil-Affinität, aber wirkt nur auf Mitglieder der Kirche des Großen Futuristen.)

Vermögen: 5W, Wohlhabend

Ausrüstung: Eine Ausgabe von Das Beständige Buch, eine Ausgabe von Dadivics Futuristisches Buch, Schreibutensilien, spezielle Kreiden und Pulver, silbernes Amulett in der Form von Dadivics Oktagon, verzauberter mit Eisen beschlagener Stab :5 (dieser erlaubt Guy mit seiner Fertigkeit Nahkampf Geister zu treffen).

*Kampf Taktiken:* Guy meidet Kampf, da er zu wertvoll für den Orden ist, um im Kampf getötet zu werden. Statt dessen konzentriert er sich darauf die Waffen und Rüstungen seiner Einheit vor der Schlacht zu verzaubern und die Verwundeten zu heilen, damit sie zurück in den Kampf gehen können. Sein Zauber Trupp koordinieren wird benutzt, um die Zusammenarbeit der Truppen zu schaffen, die dem Hauptmann einen Bonus auf seine Taktiken gibt..

## Syrael die Gesegnete, Liturgistin des Ordens von Sankt Dadivic

*Syrael ist eine kleine, wohlbeleibte Frau aus Handra, einer Handelsstadt im westlichsten Maniria. Sie trat dem Orden dort als gewöhnliche Hilfe bei und wurde von einem Offizier der Armee von Morgen in den Osten gebracht. Sie studierte „Das Beständige Buch“ und die Doktrin von Sankt Dadivic, bis sie einer der bekanntesten Kapläne des Ordens wurde. Sie erinnert sich immer an ihre stolperigen Anfänge und wird von den Männer für ihre Natürlichkeit und guten Humor geschätzt.*

Schlagworte: Handrer, Diener, Liturgist des Ordens von Sankt Dadivic.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 12 (Knüttel), Erste Hilfe 3W, Stricken und Stopfen 18, Wohlbeleibt 15, Reiten 17.

Mentale Fertigkeiten: Doktrin des Großen Futuristen 1W, Mütterlichen Rat geben 7W, Wissen über die Neuen Sümpfe 15, Gebete zu Sankt Dadivic leiten, 19, Westliche Schrift lesen 15, Molchling sprechen 16, Westliche Schrift schreiben 17.

Persönlichkeit: Beruhigende Art 18, Matronenhaft 19, Fromm 14W, Sinn für Humor 15.

Beziehungen: dem Orden von Dadivic hingegeben 17, Liturgist des Ordens von Dadivic 3W, Liebe zu „ihren Jungs“ 2W.

Segen: Das Beständige Buch 17 (Gebäude segnen, Leichnam segnen, Heirat segnen, Jugendliche in die Kirche einführen, Exkommunizieren, Vergeben, Gebet leiten, Kind benennen)

Vermögen: 15, Durchschnitt

Ausrüstung: Liturgische Roben, Knüppel :2, eine Ausgabe Das Beständige Buch, extra Rationen, Kleidung, Nadeln, garn, Schreibutensilien, eine kleine silberne Brosche in Form des Symbols von Sankt Dadivic..

*Kampf Taktiken:* Syrael hält sich aus Kämpfen heraus. Sie bleibt normalerweise bei den Magiern, benutzt Erste Hilfe und ihre Beruhigende Art, um Verwundeten zu helfen und ihre Schmerzen zu lindern.

## Sterven, ein Truppführer

*Sterven leitete eine Straßengang in Notschet, als die Armee eintraf und aufräumte. Er möchte was er von den Soldaten und ihren Möglichkeiten sah. Er trat der Armee als Irreguläres Truppenmitglied bei und arbeitete sich seinen Weg bis zu den Regulären hoch. Er legte ein Lippenbekenntnis zu den Doktrinen der Kirche ab und engagierte sich in kleinen Gaunereien, wenn die Augen der Magier woanders hinschauen. Er besitzt einen kleinen Beutel mit Trophäenzähnen um seinen Hals, Zähne die er denen mit seiner bereitliegenden Zange auszieht, die sie nicht länger brauchen.*

Schlagworte: Esrolier, Bandenanführer, Truppführer der Armee von Morgen.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 5W (Speer & Schild), Kommando brüllen 17, Muskulös 15, Wildheit 2W.

Mentale Fertigkeiten: Doktrin des Großen Futuristen 13, Wissen um die Dunklen Wege von Notschet 5W, Rauben 15, Straßenweisheit 19.

Persönlichkeit: Grausam 19, Diszipliniert 17.

Beziehungen: Loyalität zum Oberst 14, Loyal zur Truppe 15.

Vermögen: 15, Durchschnitt

Ausrüstung: Bronzene und lederne Rüstung und Schild :4, Schwert :3, Speer :3, Dolch :1, Hermelinmantel, Zangen.

# Beispielcharaktere der Armee von Morgen

*Kampf Taktiken:* Sterben mag es zu kämpfen und zu töten. Er mag es seine verwundeten Gegner langsam zu töten oder sie mit tödlichen Bauchwunden, die einige Zeit brauchen um sie zu töten, liegen zu lassen. Er wird immer im dicksten Kampfgetümmel sein und benutzt seine natürliche Wildheit um seinen Nahkampf aufzuwerten.

## Speermann Deslin

*Deslin ist der Sohn einer armen Familie aus Jansholm in Heortland. Er trat der Armee von Morgen bei, um genug Reichtümer anzusammeln um seine Jugendliebe, Freji, zu heiraten. Deslin ist stark in Körper und im Herzen, folgt hartnäckig alle ihm gegebenen Befehlen und weint sich viele Nächte, mit einer Locke von Frejis Haar in seiner Hand, in den Schlaf.*

Schlagworte: Heortling, Reguläres Truppmitglied der Armee von Morgen.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 3W (Speer & Schild), Standhalten 16, Stark 5W.

Mentale Fertigkeiten: Doktrin des Großen Futuristen 13.

Persönlichkeit: Entschlossen 16, Gehorsam 15.

Nachteil: Heimweh 15

Beziehungen: Freji lieben 2W, Loyal zur Armee von Morgen 14, Loyal zum Trupp 18.

Vermögen: 5, Minimal.

Ausrüstung: Lederrüstung und großes Schild :3, Speer :3, Locke von Frejis Haar.

*Kampf Taktiken:* Deslin ist ein guter Kämpfer. Obwohl er seine große Stärke benutzt, um seinen Nahkampf aufzuwerten, hat er an der Schlacht keine Freude – er macht seine Arbeit und verdient sein Geld.

## Brijolf Ohne-Spuren

*Brijolf ist ein Odayla-Jäger des Roteichen-Clans des Locaem-Stammes. Er hat wegen des Geldes und des Abenteuers bei der Armee von Morgen angeheuert. Die Kühnheim-Kolonie verwendet Brijolf als Kundschafter und Plänkler. Während Brijolf wenig Zeit für ihre leere Religion hat, begrüßt er ihr Silber, weshalb er seine Meinung für sich behält.*

Schlagworte: Heortling, Jäger, Initiierter von Odayla, Irreguläres Mitglied der Armee von Morgen.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 18 (Speer & Schild), Fernkampf 3W (Wurfspeer), Leichtfüßig 18, Verbergen 18, Schleichen 16, Laufen 17, Spurensuche 5W.

Mentale Fertigkeiten: Doktrin des großen Futuristen 12, Wissen über Tiere in Waldgebieten 18,

Mythologie von Odayla 17.

Persönlichkeit: Unerschütterlich 18.

Beziehungen: Initiierter von Odayla 17, Loyal zum Roteichen-Clan 13, Loyal zum Trupp 12.

Affinitäten: Bär 17; Verstecken 18; Jagd 1W.

Vermögen: 5, Minimal.

Ausrüstung: Lederrüstung und kleines Schild :2, Speer :3, Köcher mit Wurfspeeren :3, Gürtel von Pelzen.

*Kampf Taktiken:* Fernkampf dem Nahkampf bevorzugend benutzt Brijolf seine Geschwindigkeit um feindliche Truppen zu meiden, während er seine Wurfspeere schleudert. Wenn er in den Nahkampf gehen muß, schlägt er zu um zu töten und verwendet große AP-Einsätze, um den Kampf schnell zu beenden.