INGMAR FALKSANG - KUNDSCHAFTER DER ASKENGARD



Ingmar ist ein Mann, der sich im Rauschen der Wälder heimischer fühlt als im Rauschen von Menschenmengen. Als Sohn zweier Jäger wuchs er mit Bogen und Jagdmesser auf, doch mehr noch mit einer tiefen Liebe zur Natur. Er kennt die Gegend wie seine Westentasche und selbst wenn er unbekanntes Terrain beschreitet, wirken seine Schritte stets sicher, als wäre er schon einmal dort gewesen. Er hat ein wachsames Herz für das Leid der Schwachen und einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit, der ihn dazu brachte, sich im Angesicht des damals hereinbrechenden Krieges der Reichsarmee als Kundschafter anzuschließen. Im Kampf ist er ein meisterlicher Schütze, dessen Pfeile selten fehlgehen. Abseits des Gefechts wirkt er bisweilen wunderlich - er spricht mit

Tieren, warnt Pflanzen und Insekten vor seinen Schritten oder raunt den Bäumen seine Gedanken zu. Rastplätze und Pfade prüft er akribisch unter stetigem Murmeln, dass man nie genau weiß, ob er mit sich selbst, dem Wald oder den Kameraden spricht. Doch wer ihn kennt, weiß: Hinter der eigensinnigen Fassade steckt ein wacher Verstand, ein klarer Blick und ein unbeugsames Versprechen, die zu schützen, die selbst keinen Schild haben. Er mag zuweilen wie ein Einzelgänger und Eigenbrödler wirken, doch ist ihm Kameradschaft enorm wichtig und in seinem tiefen Innern sehnt er sich nach ehrlicher Freundschaft mit jenen, die seinen Weg teilen.

Rasse/Volk: Mensch / Askenfolk

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6 **Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Heilen W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6,

Schießen W10, Überleben W8, Überreden W4, Wahrnehmung W8 **Größe:** 0 | **Bewegung:** 8 | **Parade:** 5 | **Robustheit:** 6 (5 + 1 Rüstung)

Handicaps: Arm, Heldenhaft, Loyal

Talente: Doppelschuss, Flink, Meisterschütze, Naturbursche, Sechster Sinn

Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Kurzschwert (Stä+W6), Jagdmesser (Stä+W4), Bogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1), 30 Pfeile, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack,

Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

Notizen:			

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○ Außer Gefecht **Erschöpfung:** ○-1 ○-2 ○ Außer Gefecht



