

Angrar Herzfresser

Inhaltsverzeichnis

- [1 Tabellarische Auflistung](#)
- [2 Äußere Erscheinung](#)
- [3 Charaktereigenschaften](#)
- [4 Werdegang](#)
- [5 Gerüchte über Angrar](#)

Auszug aus der Soldatenakte des Charr Angrar Herzfresser

1 Tabellarische Auflistung

Vorname: **Angrar**

Nachname: ~~Herzstecher~~ **Herzfresser**

Geschlecht: **M**

Geburtsdatum: **121. Tag, Jahreszeit des Phoenix, 1300** (Entspräche dem 1. Mai 1300)

Geburtsort: **Flammenkammerberge**

Erzeuger:

- **Mutter: Ceres Federeid**
- **Vater: Unbekannt**

Dienstgrad: **Soldat Legionär**

Truppzugehörigkeit: ~~Stecher-Kriegsschar~~ **Fresser-Kriegsschar**

Legion: **Blutlegion**

Kompanie: ~~Quetschpranke~~ **Silberschlag**

Profession: **Nahkampfspezialist**

2 Äußere Erscheinung

Angrar ist ein Charr, der offensichtlich auf körperliche Arbeit ausgelegt ist. In ausgestreckter Haltung misst er 2,85m von Sohlen bis Stirn. Die Muskeln des Katers sind unter dem Fell deutlich betont und nur durch eine dünne Fettschicht von Haut und Pelz getrennt. Die Mähne und das restliche Fell sind dunkelgrau bis schwarz und finden nur in den Hörnern und Klauen, den Zähnen und den smaragdgrünen Augen Kontrast.

Die blutrote marode Rüstung des Legionärs hat offenbar bereits bessere Zeiten gesehen. Die meisten Platten sind zerbeult und teilweise bereits ausgebrochen, die Kettensegmente des darunterliegenden Panzerhemds hier und da ausgebrochen. Es wird dringend Zeit für eine neue Rüstung! Mehr Wert scheint der Legionär auf seine Waffen zu legen. Er führt beinahe immer einen Schild der Blutlegion und ein Legionärsschwert mit sich. Zu besonderen Anlässen erblickt man ihn sogar mit einer schweren Zweihandaxt, die er allem Anschein nach sehr penibel pflegt.

[angrar_by_silverize-dbjnx2w.jpg](#)

3 Charaktereigenschaften

Angrar gilt kurzum als einer der aggressiveren Charr, denen man auf dem Boden Ascalons oder in der Heimat der Blutlegion begegnen könnte. Diese Aggression kann rasch dazu führen, dass der Kater Konflikten offen entgegen tritt, anstatt ihnen aus dem Weg zu gehen - oder diese Konflikte sogar gezielt anstachelt und provoziert. Hinter dieser Eigenschaft liegt allerdings ein berechnender Charakter, der es ihm in den meisten Fällen ermöglicht einen Kampf zu wählen, welchen er auch gewinnen kann. Nichtsdestotrotz kommt es dennoch immer wieder vor, dass Angrar sich provozieren lässt, ohne sich bewusst auf einen Kampf einzulassen.

Auf dem Schlachtfeld wie auch im Alltag fällt Angrar häufiger durch ein loses und vulgäres Mundwerk auf, was sowohl Untergebene wie auch Vorgesetzte und Fremde zu spüren bekommen dürften. Gepaart mit seiner Aggression könnte so der Eindruck entstehen, dass der Kater nicht der schlaueste sein dürfte. Es ist zwar richtig, dass er sich in Sachen Logik, Wortschatz und Wissenschaften nichtmal annähernd mit den Diplomaten oder Ingenieuren der Eisenlegion messen kann, doch liegt ihm eine Eigenschaft zu Grunde, die am ehesten wohl als bösartige Intelligenz beschreiben könnte. Die Taktiken der Blutlegion und seine Erfahrungen im Umgang mit anderen Personen gewähren ihm daher ein nicht unerhebliches Maß an Soldaten-Schläue.

Desweiteren wohnt Angrar wohl eine gewisse Blutgeilheit inne, die sich auch immer wieder in seiner Führung des Trupps und auf dem Schlachtfeld zeigen. Die taktische Finesse, die die Blutlegion so selbstverständlich ausmacht, sind zwar noch immer in Leib und Seele des Katers verwurzelt, doch scheint er beinahe etwas zu viel Freude dabei zu empfinden die Körperteile seiner Feinde vom Rumpf zu lösen. Kampfberichten zufolge scheint er eine besondere Vorliebe für die Herzen und die Schädel seiner bezwungenen Feinde entwickelt zu haben.

All diese Eigenschaften haben letztendlich dazu geführt, dass dieser Charr an vielen Stellen aneckte und letztenendes so seinen Fahrar-Trupp verlor.

[h1]Profession[/h1]

Angrar ist laut Akte ein hervorragender Nahkämpfer: Sowohl mit defensiver als auch offensiver Bewaffnung scheint er exzellente Ergebnisse zu erzielen. Zu seinen bevorzugten Waffengattungen gehören Schild/Schwert und die Zweihandaxt. Auch im waffenlosen Kampf behauptet er sich.

Weniger gut macht er sich jedoch im Fernkampf. Schusswaffen, Bögen und Armbrüste stehen im Gegensatz zu seinen persönlichen Präferenzen und vielleicht auch im Gegensatz zu seinen Talenten.

4 Werdegang

- 1300: Geburt in den Flammenkammbergen
- 1301 - 1306: Ausbildung in der Zitadelle der Blutlegion unter Primus Gorth Rippenhieb
- 1306 - 1317: Ausbildung in der Zitadelle der Blutlegion unter Primus Kharn Weltfresser
- 1317: Erhebung in den Rang eines Soldaten der Stecher-Kriegsschar unter Karna Augenstecher
- 1317 - 1324: Belagerung von Ebonfalke
- 1324 - 1330: Verteidigung der Friedensverhandlungen, Abwehr von Abtrünnigen und Separatisten
- 1330: Gründung der Fresser-Kriegsschar, Erhebung in den Rang eines Legionärs

5 Gerüchte über Angrar

- Auf dem Schlachtfeld soll dieser Charr ein Berserker sein, der nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden kann.
- Angrar soll außerhalb des Fluchs bereits mehrere Soldaten auf dem Gewissen haben, die ihn angriffen. Böse Zungen behaupten er hätte sie provoziert und dann unter dem Vorwand der Selbstverteidigung getötet. Dieses Gerücht geht in mehreren Varianten um sich: Gasthaus, Heerlager, Fleischoberfest - bei einem dieser Orte oder gleich bei allen soll es zu solchen Vorfällen gekommen sein.
- Sein alter Trupp war angeblich derart mit ihm überfordert, dass sie ihn nach 13 Jahren herauswarfen. Diese Entscheidung soll durch ihren Zenturio unterstützt worden sein. Andere Gerüchte behaupten, dass Angrar sich selbst entschied zu gehen.
- Ein Mitglied seines Fahrtrupps soll nachdem sie Opfer eines seiner Wutanfälle wurde, geistig kaum mehr als Gemüse sein. Gegenteilig heißt es aber auch, dass sie nach einem Einsatz schwer am Kopf verwundet wurde und so in diesen Zustand kam - so schlecht soll es ihr auch garnicht gehen!

Bild von [Syclis](#)