

„LUCHS“ – TAURIEL, DIE IDEALISTISCHE WALDLÄUFERIN



Tauriel verlor ihre Eltern bereits im Kindesalter als durch einen Kriegszug der Zwerge ihr Dorf niedergebrannt wurde. Seit der Lichtung des Aschenebels brennt in ihrer Heimat ein Krieg zwischen den ansässigen Völkern, welcher laut bruchstückhaften Überlieferungen bereits vor dem großen Kataklysmus getobt haben soll. Angehörige der elfischen Reichsarmee nahmen sich des Mädchens an und so wuchs sie zwischen Soldaten und Kriegern auf. Bereits in jungen Jahren trat sie den Aufklärern bei und so wurde der Krieg zu ihrem täglichen Brot. Als sie vereidigt wurde, erhielt sie den Soldatennamen „Lyndril“, was in ihrer Landessprache „Luchs“ bedeutet. In der kurzen Zeit seit der Dämmerung hat sie bereits etliche Schlachten mit den

Zwergen und Orken erlebt. Ihr Hass und ihr Groll gegen die „Feinde ihres Volkes“ befeuerte sich selbst durch die grausigen Erfahrungen des Krieges. Vor wenigen Mondläufen gab ein Erlebnis ihrem Leben jedoch eine bedeutende Wendung: Im Kampf schwer verwundet und dem Verbluten nahe, blieb sie auf dem Schlachtfeld zurück. Ein Orksoldat rettete ihr Leben. Selbst schwer verletzt, pflegte er ihre Wunden, gab ihr zu trinken und teilte seine letzte Ration mit ihr. Als die Soldaten der elfischen Armee eintrafen, um nach Überlebenden zu suchen, töteten sie den Ork kurzerhand vor ihren Augen. Als sie genesen war, verließ sie ihre Heimat, um fortan für höhere Ziele zu kämpfen statt unter einem Reichsbanner – für jene, deren Herz am rechten Fleck ist, egal welchem Volke sie entstammen, und auch an der Seite jener, die ihr einst verhasst waren. Sie führt ein selbst gewähltes einfaches Leben und bereut den andauernden Krieg und ihren Anteil daran. Ihr Antrieb ist die Suche nach Wegen für ein gutes Miteinander zwischen den Völkern.

Rasse/Volk: Elf

Rang: Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heilen W6, Heimlichkeit W6, 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, Zwei linke Hände

Talente: Doppelschuss, Flink, Meisterschütze, Nachtsicht, Naturbursche

Ausrüstung: Lederrüstung (+1 Panzerung), Bogen (2W6, FRW 12/24/48, FR 1), 30 Pfeile, Kurzschwert (Stä+W6)

Notizen: _____

Wunden: ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

Erschöpfung: ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht