

DIE AVELFISCHE

WALDLÄUFERIN

Yumudens Fressel

„Und doch ist es grausam“, beharrte Rondrian.
„Grausam? Weil ich ein Kitz opfere, um uns zu retten? Ihr schießt die größten und stärksten Hirsche ohne Sinn und Zweck, nur der Trophäe wegen, und schwächt damit die ganze Art. Eure Potentaten befehlen Brand und Mord, und ihr macht dabei längst nicht vor eurem eigenen Nachwuchs halt. Du bist ein Mensch, belehre mich also nicht, was grausam ist und was nicht.“
Darauf wusste der junge Menschenmann nichts zu entgegnen. Das Kitz, das eben noch stumm und starr vor Angst am Boden gelegen hatte, schrie erbärmlich auf, als Ranari ihm mit zwei raschen Schnitten die Sehnen der Hinterläufe durchtrennte.

„Und, wenn du schon von Grausamkeit redest: Wie würdest du das Blutbad nennen, das diese Bestie angerichtet hat? Ist das nicht noch viel grausamer gewesen? Drei meiner Brüder und Schwestern hat er zerfleischt: Wann, wenn nicht jetzt, soll ich versuchen, seinem Treiben ein Ende zu bereiten? Er ist sehr schlau und erfahren, kann er doch auf ein langes Leben zurückblicken. Nun ist er alt und könnte nur noch weit langsamer die Flucht ergreifen als früher. Das macht ihn böse. Hungrig wie er ist – denn für die Jagd nach gesunden Tieren ist er nicht mehr schnell genug –, wird er diesem Köder nicht widerstehen können. Das *Kitz* Geschrei, der Geruch nach Blut, das wird ihn anlocken.“

Die Elfe ließ das Kitz los, das sofort blökend aufzustehen versuchte, um sich in Sicherheit zu bringen, doch seine Hinterbeine waren nurmehr schlaffe, nutzlose Anhängsel. Aus einer sicheren Deckung sah Ranari ungerührt zu, wie das Tier sich quälte; Rondrian, der hartgesottene Krieger, wandte sich ab.

Nur wenige Zeit später zeigte sich der Feind, den die Elfe zu stellen gehofft hatte: Ein alter Säbelzahntiger, dessen Maul schon ganz weiß war, streckte den mächtigen, mit Narben übersäten Schädel aus dem Buschwerk und betrachtete das Kitz mit gierigem Blick. Speichel troff ihm aus den Lefzen, der gewaltige, knochige Leib krümmte sich zum Sprung zusammen – ehe ihm einen Lidschlag später Ranaris Pfeil durch das Auge tief ins Hirn drang.

HINTERGRUND

Auelfen leben in Pfahldörfern in den Flussniederungen nördlich der Salamandersteine, aber auch versteckt am Yaquir oder am Großen Fluss. Sie treiben in begrenztem Umfang Handel mit den Menschen und bauen auch ein wenig Obst an, leben jedoch hauptsächlich von der Jagd. Wie jedes andere Raubtier würden sie dabei nie mehr Wild erlegen, als ihre Sippe verzehren kann – was ebenso Pragmatismus wie eine Achtung vor dem Leben ausdrückt, die den Elfen zu eigen ist.

Die Gier der Menschen nach Reichtum und Macht ist dem Elfen fremd und erfüllt ihn mit Widerwillen.

„JEDES TIER SUCHT SICH
SEINEN JÄGER SELBST AUS,
UND OFFENBAR HAT IHM DIESER
HIRSCH IN DIR NOCH NICHT
GEFUNDEN.“



DIE AVELFISCHE WALDLÄUFERIN BEI SPIELBEGINN

LeP 22 AuP 30 AsP 31 MR 4 MU 11 KL 9 IN 14
CH 12 FF 11 GE 13 KO 12 KK 8 SO 5

Vor- und Nachteile • Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Resistenz gegen Krankheiten, Wohlklang, Zauberer, Elfische Weltsicht, Unfähigkeit Götter und Kulte, Meeresangst 5, Neugier 5

Talentspiegel • Bogen +10, Dolche +3, Hieb Waffen +0, Raufen +0, Ringen +2, Säbel +0, Speere +7, Wurfmesser +0, Athletik +4, Klettern +5, Körperbeherrschung +8, Reiten +3, Schleichen +8, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +8, Singen +5, Sinnenschärfe +8, Tanzen +3, Zechen -2, Betören +3, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis +0, Überreden +0, Fährtensuchen +8, Fallenstellen +3, Fischen/Angeln +1, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +10, Götter und Kulte +0, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +6, Rechnen +0, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Tierkunde +7, Sprachen kennen [Isdira] +7, Sprachen kennen [Garethi] +5, Lesen/Schreiben [Isdira] +5, Bogenbau +5, Boote fahren +2, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +5, Schneidern +0

Zauber • AXCELERATUS +5, BALSAM SALABUNDE +5, FULMINICTUS +5, WEHE WALLE +5, SOMNIGRAVIS +5, FLIM FLAM +3, VISIBILI +3, ADLERAUG UND LUCHSENOHR +5

Kampfwerte • Bogen 17, Dolche 9/7, Hieb Waffen 6/7, Raufen 6/7, Ringen 7/8, Säbel 6/7, Speere 10/10, Wurfmesser 7

Sonderfertigkeiten • Scharfschütze

Ausrüstung • Hose aus dunkelgrünem Bausch, Weste aus braunem Leder, leichte Lederstiefel, Mantel aus dunkel-grauer Wolle, Elfenbogen, Köcher mit 20 Pfeilen, Dolch, Umhängetasche, Gürtel mit kleinen Beuteln, ein Beutel mit unterschiedlichen bunten Steinen, darunter Halbedelsteine im Wert von 120 Hellern

Voller Misstrauen betrachtet er auch ihre Bemühungen, den Umgang mit der Magie, wie sie jeder Elf intuitiv beherrscht, zu erlernen und sich die Zaubermacht zu Nutze zu machen. Nach Elfenmeinung gehen die Menschen mit Kräften um, deren Auswirkungen sie nicht einmal im Ansatz einschätzen können und deren Natur sie ob des begrenzten menschlichen Horizonts auch nie werden begreifen können.

Von allen Elfenvölkern stehen die Auelfen den Menschen am nächsten. Bisweilen entwickeln sich zwischen Mensch und Elf Freundschaften, die letzteren sogar dazu bewegen, seine Heimat und seine Sippe zu verlassen – wohl wissend, dass er beides bis an sein Lebensende vermissen wird.



KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Elfen tragen eng geschnittene, anschmiegsame Kleidung aus weichem Stoff oder Wildleder, meist ein Hemd und Beinkleider, die mit Fransen, Federn, bunten Stickereien und bisweilen auch Tierzähnen verziert sind. Typisch sind die am Schafttrand blütenkelchförmig geschnittenen Stulpenstiefel sowie der Bauschmantel, ein armloser Umhang. Natürlich führt ein Elf auf der Jagd einen Kurzbogen mit sich, nicht unüblich ist auch ein Degen, den er vielleicht von einem Menschen eingetauscht hat. Die Klinge wird in einer Rückenscheide getragen, damit sie beim Vorankommen im Unterholz nicht hinderlich ist. Mit sperriger Ausrüstung müht sich kein Elf ab. Er ist das Leben in der Natur gewohnt und findet dort fast alles, was er braucht. Unverzichtbar jedoch ist sein Instrument, meist eine Flöte, die an einer Schnur um den Hals getragen wird. Im Tuchbeutel oder der Felltasche hat er darüber hinaus noch einige Heilkräuter verborgen, und vielleicht die eine oder andere Leckerei.

ZITATE DER WALDLÄUFERIN

„Jedes Tier sucht sich seinen Jäger selbst aus, und offenbar hat ihn dieser Hirsch in dir noch nicht gefunden.“

„Die Wölfe haben euch gejagt? Dann hatten sie wohl einen Grund.“

„Es ist so wertvoll und man kann damit alles machen, sagst du? Gut, dann iss du das Gold, und ich begnüge mich mit dem Hasen.“