

Die elfische Wildnisläuferin

*»Ihr Rosenohren trampelt durch diesen Wald wie liebestolle Auerochsen. Kein Wunder, dass euch die Goblins meilenweit hören.«
»Einst war mein Volk voller Hochmut. Heute leben wir wieder unsere Träume.«
»Nurd'dhao!« (Gedeihen mit dir!)*

Es war viele Jahre her, dass Allacaya eine solche Fährte gesehen hatte. Sie war ein Kind, als ihr Lehrer Lorion die Geschichte bei einem Ausflug in den Wald erzählte. „Ratten. Jeder von euch kennt ihre Fährte. Entdeckt ihr aber die Spuren der Nager so dicht bei denen eines Schakals, dann wisst ihr, dass das *dhaza* nah ist.“ Schakale.



Allacaya erinnerte sich an die Beschreibung der Wildhunde aus Lorions Geschichten. Sie waren lautlos wie Säbelzahn tiger und hatten so feine Sinne wie Wölfe. Die Ältesten hatten damals Jagd auf sie gemacht. Es war ein gefährliches Unterfangen, aber es gelang ihnen, die Bestien und ihren Meister, einen *dhaza*-Anhänger, zu bezwingen. Bis heute konnte niemand erklären, weshalb der Mensch in ihre Wälder eingedrungen war. Allacaya überlegte, ob sie zurückkehren sollte, um ihrer Sippe von den Spuren zu berichten, entschied sich aber dafür, der Fährte vorerst allein zu folgen. *Vielleicht irre ich mich. Ich will die anderen nicht umsonst beunruhigen.* Die Spur führte weit in den alten Wald hinein, den Allacayas Sippe mied, denn es gab hier kaum Wildtiere und noch weniger Pflanzen und Kräuter. Überall lag der Geruch der Vergänglichkeit in der Luft und bereitete ihr Übelkeit. Nach einer halben Stunde Fußmarsch machte sie eine merkwürdige Entdeckung: Sie sah von Weitem auf einer Lichtung mehrere Marmorstatuen und einen steinernen Torbogen stehen. Allacaya konnte sich nicht daran erinnern, dass die Ältesten diese Bauten je erwähnt hatten. Auf den Sockeln der halbzerstörten Statuen bemerkte sie eingemeißelte Ornamente und verschlungene Schriftzeichen, die ihr vertraut vorkamen. *Kunstwerke der fenvar, unserer Vorfahren. Das muss Asdharia sein, die alte Schrift!* Das Tor hatte die Form zweier sich gegenüberstehender Schwäne, deren Stirnen sich berührten. Jemand musste das Portal und die Statuen aus dem Erdreich befreit haben. Grabwerkzeuge oder Grabungsspuren waren zwar nicht zu sehen, aber die Relikte waren mit Schmutz und Erde beschmiert. Allacaya sah Ratten am Boden umherhuschen, doch galt ihre Aufmerksamkeit nur einen Augenblick später nicht ihnen, sondern dem knurrenden, großen Hund. Der Schakal rannte von der gegenüberliegenden Seite der Lichtung auf sie zu. Seine Augen waren aufgerissen und offenbarten Wahnsinn und Hass. So schnell sie es vermochte, legte sie einen Pfeil auf und spannte den Bogen. Die Bestie setzte bereits zum Sprung an, als Allacaya das Geschoss losließ und sich der Pfeil in das Maul des Ungeheuers bohrte. Der Schakal fiel tödlich getroffen zu Boden und sein Leib zuckte, während ihm Blut aus dem Rachen lief. Allacaya atmete tief durch.



Allacaya

MU	10
KL	10
IN	15
CH	14
FF	14
GE	15
KO	13
KK	9

LeP	28
AsP	35
KaP	-
GS	8
INI	13+1W6
SK	2
ZK	0
AW	8
Schips	2
RS/BE	0/0



Nur einen Herzschlag später hörte sie hinter sich das Knacken von Ästen. Geistesgegenwärtig sprang sie vor und spürte während des Falls ein Brennen an ihrer linken Schulter und dem Hals. Sie rollte sich ab, sah, dass purpurnes, nach Schwefel stinkendes Feuer an ihr vorbeiflog. Noch während des Abrollens fiel ihr Blick auf den etwa zehn Schritt entfernten Menschen. Er war scheußlich anzusehen, hatte ein Loch statt einer Nase, und in seinen Augen sah sie Wahnsinn und Hass – wie bei dem Schakal. Aus seinen Händen züngelten die widernatürlichen Flammen, die langsam verebten. Ein Diener des dhaza! Er musste für das Auftauchen der Bestie und der Ratten verantwortlich sein – genau wie damals. Ihr Bogen lag zu weit entfernt, und den Dolch zu ziehen war im Angesicht der Macht des Priesters sinnlos. Also beschloss Allacaya, sich auf ihr *mandra* einzustimmen, aber es musste schnell gehen. Sie deutete mit der linken Faust auf den Mann und schrie: „Fial miniza dao'kal!“ Offenbar hatte er nicht damit gerechnet, denn der Zauber traf ihn unvorbereitet und die Magie riss ihn von den Füßen. Bevor er sich wieder erheben konnte, hatte Allacaya ihren Bogen gefunden, griff nach einem neuen Pfeil und schoss dem Priester in den Rücken. Er lebte noch, versuchte hochzukommen, doch ihr zweiter Schuss besiegelte sein Ende. Allacaya sah die verbrannte Stelle an ihrer Schulter und kniete sich schmerz erfüllt auf den Boden. Sie versuchte sich zu konzentrieren und murmelte die heilsamen Worte „Bha'sama sala bian da'o“. Langsam überzogen sich die verletzten Stellen mit neuer Haut und der Schmerz ließ nach. *Irgendetwas hatte der Mensch mit den alten Relikten vor. Und ich muss herausfinden was. Wir sollten jemanden zu Meister Alrik schicken. Der Menschenmagier weiß mehr über die Umtriebe des dhaza als wir.*

Die Heldin im Spiel

Für eine Elfe ist der Einsatz von Magie eine Alltäglichkeit und sie nutzt sie in vielen Situationen: für die Jagd, bei der Begegnung mit Fremden oder notfalls im Kampf. Elfen unterscheiden Magie in *mandra*, die harmonische Zauberei der Elfen, und in andere Formen, die sie ablehnen oder gar fürchten. Ihre Fähigkeiten, Spuren zu lesen, sich in der Natur zurechtzufinden und im Bogenschießen sind unübertroffen. Dafür kennen sie sich mit den Sitten und Gebräuchen der Menschen nicht gut aus. Geld und Adelherrschaft sind ihnen fremd, ebenso viele Umgangsformen. Die Wildnisläuferin fühlt sich in den Wäldern, Wiesen und Auen wohler als in den Städten der Menschen, die sie als wundersame Orte betrachtet und die ihr gleichzeitig wegen der vielen Sinneseindrücke Furcht einflößen. Das Volk der Orks betrachtet die Elfe als alten Erbfeind, während sie einem Zwerg zwar mit Zurückhaltung, aber nicht unbedingt feindselig gegenübertritt.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Gutausschend I, Nichtschläfer, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Pech I, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Weltfremd gegenüber Geld und Götter), Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Zechen)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Fähr tensuchen, Freundschaftslied 4, Ortskenntnis (Heimatsdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Elf)

Sprachen: Muttersprache Isdira III, Garethi II

Schriften: Isdira-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 8 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 6 / PA 5), Hieb waffen 6 (AT 6 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 6 / PA –), Lanzen 6 (AT 6 / PA 3), Raufen 6 (AT 6 / PA 5), Schilde 6 (AT 6 / PA 3), Schwerter 6 (AT 6 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 6 / PA 5), Zweihandhieb waffen 6 (AT 6 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 6 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 12 (FK 14), Wurf waffen 6 (FK 8)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 0, Singen 6, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 0
Natur: Fähr tensuchen 8, Fesseln 0, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 6, Wildnisleben 8

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 0, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 0, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 6, Schösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Zaubertrick: Lockruf; Zauber: Adlauge 4, Armatrutz 6, Axxeleratus 4, Balsam Salabunde 4, Falkenauge 4, Fulminatus 7, Odem Arcanum 3, Silentium 6, Somnigravis 4, Visibili 5, Wasseratem 3

Ausrüstung: Dolch, Elfenbogen, Flöte, Kleidung (normal), Köcher, Munition (Pfeile, 20), Wildnispaket, 126 Silbertaler in Tauschware

Spezies: Elfe

Kultur: Auelfen

Profession: Wildnisläuferin

Erfahrungsgrad: Erfahren