

Die tulamidische Diebin

*»Ich nehme mir das Gold und gebe es den Armen –
und wer ist wohl ärmer als eine Diebin!«*

*»Ein Einbruch in die Khunchomer
Magierakademie? Das schaffe ich,
aber das wird nicht billig.«*

»Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.«

In letzter Zeit liefen die Geschäfte nicht gut. Der Einbruch in das Haus des reichen Händlers Kasim ibn Kadif verlief sogar katastrophal. Belima wurde entdeckt, noch bevor sie mit der Durchsuchung des Gebäudes wirklich beginnen konnte.



Den Wachhunden war sie nur knapp entkommen, und ihr einziges Beutestück, ein vergoldeter Kerzenständer, war viel weniger wert, als sie erhofft hatte. Nein, es waren keine guten Zeiten. Belima hatte einen Teil der Beute im Phextempel abgegeben, ein ernstes Wort mit dem Gott gesprochen und beschlossen, sich wieder auf ihr Spezialgebiet, die Beutelschneiderei, zu konzentrieren und es vorerst mit den Einbrüchen sein zu lassen. Sie hatte sich auf dem Basar umgesehen und nach leichter Beute Ausschau gehalten. Und sie hatte bereits jemanden ins Auge gefasst: eine Nordländerin. Zu ihrem Unglück war die Frau eine Rondrageweihte, wie Belima unschwer an Kettenhemd, Ornat und Bewaffnung erkennen konnte. Die Gelegenheit war jedoch zu günstig. Die Geweihte unterhielt sich mit einem Obsthändler, und ein anderer Geweihter, ein Perainepriester, stand neben ihr und würde Belima gute Deckung bieten. Sie erkannte eine Chance, wenn Phex ihr eine gab, und schlenderte unauffällig zu den Geweihten hinüber. Bevor sie die Priester erreicht hatte, sah sie jedoch, wie Abu der Flinkfüßige ihr zuvorkam. Der gedrungene Taschendieb hatte sich hinter den Perainegeweihten gestellt, ein kleines Messerchen kam unter seinem Ärmel zum Vorschein und er machte sich daran, den prall gefüllten Beutel der Rondrageweihten abzuschneiden.

Das kann ich nicht zulassen, dieser phexverfluchte Abu!

„Du verdammter Dieb!“, rief Belima und zog damit nicht nur Abus Aufmerksamkeit auf sich, sondern auch die der beiden Priester. Abu, der sie erst überrascht und dann finster ansah, hatte sein Werk aber bereits vollendet und lief mit dem Geldbeutel der Geweihten weg. *Nein, so leicht kommst du mir nicht davon!*

Belima rannte ihm hinterher und hörte noch, wie die Geweihten ebenfalls zur Verfolgung ansetzten. Sie waren aber bei Weitem nicht so flink wie die Diebin. Sie sprang auf das Fass eines Händlers, der sich wild gestikulierend beschwerte, von dort auf den Baldachin seines Ladens und dann weiter auf das Dach. Mit einigen beherzten Sprüngen von Haus zu Haus gelang es ihr, Abu zu folgen und ihn nicht aus den Augen zu verlieren. Abus Schritte verlangsamten sich, da er glaubte, seine Verfolger abgeschüttelt zu haben. Als sie endlich nahe genug heran war, sprang sie vom Dach direkt auf den Schurken herab. Abu war so überrascht, dass er aufschrie und direkt zu Boden ging. Belima ergriff ihn am Kragen, schüttelte den Dieb und schlug ihm sein Messer aus der Hand.

„Schäm dich, Abu! Das war meine Beute und das weißt du genau. Der Bereich des Basars gehört mir!“ Der Dieb winselte um Gnade, aber Belima war nicht auf Blut aus. Sie nahm ihm den Geldbeutel ab und erhob sich, als plötzlich die beiden Geweihten in die Gasse einbogen und sich vor ihr aufbauten. Die Rondrageweihte war zwar außer Atem, aber ihre blanke Klinge ließ keine Zweifel, welche Bedrohung sie für die beiden Diebe darstellte.

Zu nah, um wegzurennen, verflucht! Und dabei bin ich unschuldig. Phex, ich hatte noch gar keine Gelegenheit, mich schuldig zu machen!

„Wer von euch ist der Dieb?“, fuhr die Rondrageweihte sie an.

„Elwene, ich denke, die ehrenwerte Dame hat den Dieb verfolgt, um dir deinen Beutel wiederzubringen. Ziemlich heldenhaft“, entgegnete der Perainegeweihte.

Heldenhaft? Ich? Auch wenn es nicht stimmt, das kann mir die Haut retten. Und hört sich zudem noch gut an.

„Genauso ist es, Euer Gnaden. Ich bitte jedoch um Vergebung für den Dieb, er ist ein armer verzweifelter Vater von fünf Kindern.“

Abu, du schuldest mir was, wenn sie darauf eingehen.

Die Geweihte ließ das Schwert sinken und der freundliche Perainegeweihte kam auf Belima zu. Als sie ihm den Geldbeutel gab – mit leichtem Widerwillen sich von der Beute zu trennen –, überraschte er sie abermals: „Du bist mutig. Und sehr geschickt. Hättest du Interesse, dich uns als Ortskundige anzuschließen?“

Die Heldin im Spiel

Schon früh musste die tulamidische Diebin für sich selbst sorgen. Um zu überleben, stahl sie Essen, schnitt Geldbeutel voller Münzen ab und stibitzte ahnungslosen Händlern aus ihren Hosentaschen wertvolle Kleinodien. Dennoch ist die Diebin eine treue Anhängerin des Phex. Arme und Hilfsbedürftige, die weniger haben als sie selbst, würde sie nie bestehlen. Kämpfe versucht sie zu vermeiden, aber dank des harten Lebens auf der Straße weiß sie sich ihrer Feinde zu erwehren. Sie kann mit ihren Fäusten ebenso umgehen wie mit dem Dolch, Wurfmesser und -sterne weiß sie ebenfalls geschickt einzusetzen. Lieber verlässt sie sich jedoch auf ihr Talent im Taschendiebstahl, ihre Überredungskunst und auf ihre Lautlosigkeit. Obwohl man Dieben keine große Loyalität nachsagt, wird sie Freunden beistehen, wenn sie einmal ihr Vertrauen gewonnen haben. Für Dienste lässt sie sich jedoch stets bezahlen, wobei es nicht immer Gold und Silber sein muss. Gefälligkeiten sind ihr genauso lieb, denn gute Kontakte können sich mitunter als wertvoller erweisen als jeder Edelstein.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Flink, Fuchssinn

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Fallen entschärfen, Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen, Finte I, Füchsich, Kampfreflexe I, Ortskenntnis (Khunchom), Präziser Schuss/Wurf I, Präziser Stich I, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I

Sprachen: Muttersprache Tulamidya III, Garethi II

Schriften: Tulamidya-Zeichen

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

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 7, Verbergen 10, Zechen 7

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Verkleiden 8, Willenskraft 7

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 7, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 10, Geographie 0, Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 1, Mechanik 8, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 8, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 10, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Arax (1 Portion), Brecheisen, Dietrich, Dolch, Halstuch, Heiltrank (QS 4), Kapuzenumhang, Kleidung (normal), Kletterseil (10 Schritt), Phexamulett, Stadtpaket, Wurfhaken, Wurfsterne (5), 100 Silbertaler (größtenteils in einem sicheren Versteck)

Spezies: Mensch (Tulamidin)

Kultur: Mhanadistan

Profession: Streunerin (Diebin)

Erfahrungsgrad: Erfahren



Belima

MU	14
KL	11
IN	14
CH	12
FF	14
GE	15
KO	11
KK	9

LeP	27
AsP	-
KaP	-
GS	9
INI	16+1W6
SK	2
ZK	0
AW	9
Schips	3
RS/BE	0/0

