

# DIE HORASISCHE EINBRECHERIN



So fühlt man sich also, wenn man auf der Seite des Gesetzes steht, dachte Daria amüsiert. Nun, ganz legal war das nicht, was sie hier tat, und wenn man sie dabei erwischte, würde das schon einige Jahre Kerkerluft bedeuten. Aber wie hieß es doch: Der gute Zweck heiligt die Mittel – und ihr Ziel war an Rechtschaffenheit kaum zu überbieten.

Dabei wäre es vorhin, als sie die reich verzierte Fassade hinaufgeklettert war, beinahe brenzlich geworden. Wie aus dem Nichts waren die Wachen aufgetaucht, während die Einbrecherin noch wie eine riesige Spinne an der weiß gekalkten Wand der Villa hing. Hätte Darias Freund, der Krieger Rondrian, die Gardisten nicht aufgehhalten und sie in ein Gespräch über die Vor- und Nachteile des Perricumer Schwertgehänges verwickelt, wäre ihr Plan im Ansatz gescheitert. Die Einbrecherin seufzte. Sie hätte nie gedacht,

dass der gradlinige Krieger zu einer solchen Schliche imstande gewesen wäre – aber nun würde sie Monde brauchen, um ihm das schlechte Gewissen ob dieser ‚Unehrenhaftigkeit‘ auszureden.

Im schwachen Schein des Mondes sah sich Daria in der Schreibstube um: Ah, dort drüben stand der Schreibtisch. ‚Kein originelles Versteck, aber wir fangen trotzdem einmal dort an‘, dachte sie.

Die Schublade war verschlossen, und das Schloss lag im Schatten, so dass Daria es nur tastend untersuchen konnte:

‚Wie primitiv – ist ja schon fast eine Beleidigung‘, schoss es ihr durch den Kopf, Haarnadel – feinste Vinsalter Goldmit einem Perlenköpfchen – hervor zog loch steckte. Es dauerte kein halbes

als sie eine schmiedekunst und ins Schlüssel-

Augenzwinkern, bis das Schloss mit einem leisen Klick aufsprang. Die Diebin öffnete die Schublade, nahm einen Stapel Pergamente heraus und kroch vor das Fenster ins Mondlicht, so dass sie von draußen nicht gesehen werden konnte. In schwarzer Tinte stand auf makelloser Bütte zu lesen: „Vito da Stronza, 200 D“ ‚Boronsvito‘, der berühmte Meuchelmörder, auf dessen Kopf ein hübsches Sümmchen ausgesetzt war, stand also auch auf der Lohnliste des ach so ehrbaren Kaufherrn, dem diese Villa gehörte. Daria strich sich aufgeregt den Dröler Spitzenkragen glatt – da hielt sie ihn in den Händen, den lang ersehnten Beweis!

„PHEXVERFLUCHT!  
SEIT WANN  
HABEN DIE EIPEN  
KÖTER?“

## HINTERGRUND

In den seltensten Fällen hegte der Einbrecher schon als Kind den Lebenstraum, einmal die Villen der Reichen auszuräumen. Zwar soll es auch Menschen geben, die dieser Profession aus Passion nachgehen, ohne es wirklich nötig zu haben. Diese Einbrecher aus gutem Haus jedoch sind rar, legendäre Phantome, die nur in den seltensten Fällen den Bütteln ins Netz gehen – was vielleicht auch mit ihren weitläufigen Verbindungen zusammenhängen mag. Für gewöhnlich aber ist der Einbrecher das geworden, was er ist, weil ihm das Leben keine andere Wahl ließ.



## DIE EINBRECHERIN AUS DEM HORASREICH BEI SPIELBEGINN

LeP 27 AuP 28 MR 3 MU 12 KL 11 IN 12  
CH 10 FF 14 GE 13 KO 11 KK 12 SO 7

**Vor- und Nachteile** • Verbindungen [12], Soziale Anpassungsfähigkeit, Neugier 9, Goldgier 5  
**Talentspiegel** • Armbrust +1, Dolche +6, Fechtwaffen +4, Hiebwaffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +0, Wurfmesser +5, Akrobatik +5, Athletik +3, Klettern +7, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +5, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Taschendiebstahl +2, Zechen +3, Betören +1, Etikette +5, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +3, Sich verkleiden +5, Überreden +4, Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +2, Wildnisleben +0, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +1, Mechanik +2, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5, Sprachen kennen [Garethi] +9, Sprachen kennen [Tulamidya] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2, Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schlösser knacken +10, Schneidern +0  
**Kampfwerte** • Armbrust 9, Dolche 12/8, Fechtwaffen 10/8, Hiebwaffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 7/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 13  
**Ausrüstung** • dunkelgraue Hose, schwarze Bluse, leichte Stiefel, dunkler Kapuzenmantel, dunkle Handschuhe, Bund Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch im Stiefel, Ballkleid, Umhängetasche, Brecheisen, Messer, 9 Heller

Vielleicht stammt er aus einem verrufenen Stadtviertel, aus dem kein ehrbarer Handwerksmeister je einen Lehrling aufnehmen würde, und hat schon von Kindesbeinen an gelernt, wie man stehlen muss, um zu überleben. So unterschiedlich Herkunft und Lebenslauf der Einbrecher auch sein mögen, alle verbindet der Traum vom ‚Coup ihres Lebens‘, der es ihnen möglich macht, sich in Khunchom oder einer anderen Stadt, in der sich leben lässt, eine Villa mit Meerblick zu kaufen und fortan Praios einen guten Mann sein zu lassen. Bis dahin sind im standesbewussten Horasreich häufig auch die Einbrecher bemüht, sich mit dem Glanz der gehobenen Lebenskultur zu umgeben, den sie tagtäglich vor Augen haben: Modische Accessoires, die beim Broterwerb (s.u.) nicht hinderlich sind, werden ebenso gerne getragen, wie eine gewisse Standesehre gepflegt wird: Sich nebenher als eleganter Lebemann zu geben, kann ebenso den persönlichen Stil unterstreichen, wie am Tatort eine Rose als ‚Visitenkarte‘ zu hinterlassen. Abschließend noch eine Anmerkung: Die Mitgefährten zu bestehlen, wird von den meisten Einbrechern als plumpe und ehrlose Beutelschneiderei abgelehnt.

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Einbrecher bevorzugen eng anliegende Kleidung in unauffälligen Farben. Wichtig sind viele sichtbare und verborgene Taschen und Täschen, in denen die unterschiedlichsten Utensilien verstaut werden, wie Haarklammern, Draht, Dietriche oder Sägeschnüre. Größeres Werkzeug wie die Brechstange findet für gewöhnlich in einem Rucksack Platz; Seil und Wurfhaken gehören zum Einbrecher wie das Schwert zum Krieger. Da eine Barbarenstreitaxt eher hinderlich ist, wenn man durch ein schmales Fenster steigen möchte, begnügt sich der Einbrecher für gewöhnlich mit einem Dolch. Auch in anderen handlichen Stichwaffen wie Florett oder Degen ist er geübt, obwohl er ein solches Eisen bei seinen ‚Streifzügen‘ nicht bei sich trägt. Er geht im allgemeinen dem Kampf aus dem Wege. Lieber möchte er unentdeckt bleiben und sucht im Zweifelsfall sein Heil in der Flucht – es sei denn, es gilt, gute Freunde zu verteidigen.

## ZITATE DER EINBRECHERIN

„Ja, was haben wir denn da? – Nein, wie reizend: zwar kein echtes Silaser Messing, aber ein verdammt gutes Imitat ...“  
 „Phexverflucht! Seit wann haben die einen Köter?!“  
 „Oh, verzeiht, hoher Herr ... Ich muss mich wohl in der Tür geirrt haben. Nichts für ungut ...“