**Cathuuna**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Cathuuna*** wurde in der **Besharr-Wüste** geboren und stammt aus dem **Clan Kathuul**. Sie hat ein orientalisches Aussehen. Ihr Clan hat sich auf die Züchtung der ***Besharr-Reitvögel*** spezialisiert. Dort lernt man schon von Kindesbeinen an zu reiten und in der Wüste zu überleben (Geschicklichkeit, Stärke, Tierfreund, reiten Einschüchtern, Überleben in der Wüste). | | | **Barbarin 0** |
| Die Clans befehden und berauben einander und Cathuuna wurde gefangen genommen und als Sklavin nach ***Halakh*** verkauft. Wegen ihrer Schönheitz, Grazie und Gewandtheit wurde sie in ***Malakuth*** zur Tänzerin ausgebildet (Geschicklichkeit, Auftreten). Sie fügte sich in ihr Schicksal, da sie die fremde Stadt und ihre Menschen einschüchterten. Ein Jahr später sollte sie an ein Bordell in ***Parsuul*** verkauft werden. Auf dem Weg dahin konnte sie fliehen. | | | **Tänzerin 1** |
| Sie tauchte in Malakuth unter und schloss sich der ***Diebesgilde*** *von* ***Malakuth;*** dort gelangte zu einem gewissen Ruf (Geschicklichkeit, Verstand) und wählte die Glücksgöttin Piandra zu ihrer Schutzherrin. | | | **Diebin 2** |
| Dabei kam es zu einer Begebenheit, die ihr Schicksal ein weiteres Mal änderte: In Malakuth lebte der Zauberer ***Zomgash***. Noch nie war es jemandem gelungen, in sein Haus einzubrechen, denn es war voller Fallen und schrecklicher Kreaturen, die dort Wache hielten. Sie ließ sich auf eine Wette ein; als Beweis für den Erfolg sollte der stadtbekannte pompöse Hut des Zauberers dienen; etwas anderes sollte nicht gestohlen werden, da die Diebe sich allesamt vor der Rache des Zauberers fürchteten. Es gelang ihr bis in das Schlafgemach des Zauberers vorzudringen. Erst dort wurde sie ertappt und gefangen genommen. Der Zauberer hörte sich die Geschichte an und war beeindruckt. Anstatt sie zu bestrafen, bot er ihr an, für ihn Aufträge zu erledigen, was sie akzeptierte.  Die Aufträge, die Zomgash ihr gab, betraf die Beschaffung von Artefakten, die meist durch Magie geschützt waren; daher brachte er ihr vieles bei, darunter auch wertvolle magische Kenntnisse und schon nach einiger Zeit konnte ich selbst zaubern (besharri, lemurisch, Zauberisch (Lesen/Schreiben).  Schon bald erfreute sich Zomgash einer großen Sammlung wertvoller magischer Artefakte und er wurde ihr väterlicher Freund. Eines Tages jedoch erschien ein mächtigerer Zauberer mit dem Namen ***Tarzakk Ghulis*** und dieser tötete Zomgash in einem magischen Duell, dass auch das gemeinsame Heim zerstörte. Nun steht Cathuuna wieder auf der Straße und sinnt auf Rache! | | | **Zaubererin 1** |
| Stärke: 0  Geschicklichkeit: 2  Verstand: 1  Auftreten: 1 | Raufen -1  Nahkampf 1  Fernkampf 2  Verteidigung 2  Lebensblut 10 | Gaben: attraktiv, Diebeswerkzeug, Tierfreund  Schwächen: feingliedrig, Geldgier, Kälteempfindlich | Ausrüstung:  sehr leichte Rüstung  Dolche/Wurfmesser  Krummsäbel  Diebeswerkzeug  Leichte, praktische Kleidung |