

Zusammenfassung



Name: Aurelia di Tiamat

Rasse: Mohin

Kultur: Südaventurien

Profession: Hof-scharlatanin

Breitgefächerte Bildung: Geheimagentin

Geschlecht: Weiblich

Tsatag: 29. Hesinde 996 BF

Alter: 21 Götterläufe

Größe: 1,66 Schritt

Gewicht: 56 Stein

Haarfarbe: Blauschwarz

Augenfarbe: Schwarz

Sozialstatus: 8

Seelentier: Pfau



Vorteile: Astralmacht 5, Breitgefächerte Bildung: Geheimagentin, Gefahreninstinkt, Glück, Gut aussehend, Gutes Gedächtnis, Halbzaubererin, Herausragender Sinn: Sicht, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wandelnes Bild

Nachteile: Eitelkeit 6, Hammoniebedürfnis 9, Neugier 9, Moralkodex (Phex), Prinzipientreue (Loyalität), Unfähigkeit für Kampf- und Natur-Talente, Wahrer Name, Verpflichtungen gegenüber dem Adler-Orden

Herausragende Eigenschaften: Mut 17, Klugheit 15, Intuition 14, Charisma 17, Gewandtheit 16, Körperkraft 10

Herausragende Talente: Armbrust 8, Fechtwaffen 7, Raufen 10, Ringen 7, Reiten 9, Schleichen 8, Sich Verstecken 6, Sinnenschärfe 10, Stimmen imitieren 4, Taschendiebstahl 4, Tanzen 5, Betören 7, Etikette 8, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 9, Schauspielerei 8, Sich Verkleiden 8, Überreden 10, Götter/Kulte 12, Magiekunde 11, Kryptographie 5, Rechnen 6, Sagen / Legenden 5, Staatskunst 8, Alchemie 11, Feinmechanik 7

Herausragende Zauber: Aeolitus 7, Aerogelo (Mag) 7, Animatio (Mag) 8, Applicatus 7, Aufgeblasen (Sche) 3, Aureolus 10, Auris Nasus 15, Axxeleratus (Mag) 7, Balsam (Mag) 7, Desintegratus (Mag) 7, Dschinnenruf 5, Duplicatus 11, Favilludo 15, Ignorata 6, Impersona 7, Invercano (Mag) 3, Motoricus 15, Nebelwand (Mag) 7, Oculus (Mag) 5, Orca-nifaxius (Mag) 7, Penetrizzel 7, Silentium 7, Transversalis (Mag) 5, Vocolimbo 12, Vogelgezwitscher 6, Weihrauchwolke 7



Sonderfertigkeiten: Linkhand, Hrruzat, Akoluthin, Liturgiekenntnis (4), Regeneration 1, Repräsentation Scharlatanerie, Ritualkenntnis Scharlatan (7), Zauberkontrolle, Bindung der Kugel, Kugel des Illusionisten, Merkmalskenntnisse: Illusion und Luft



Abenteuerpunkte: 6105

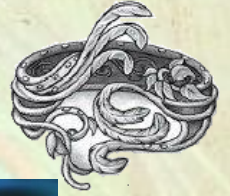
davon ausgegeben: 6088

Artefakte und Besitztümer

Raureifdorn: Ein firnelfischer Robbentöter, der vollkommen aus Kristall gefertigt ist. Sobald genug Blut die Klinge berührt (6 im Schadenswurf) entzieht Raureifdorn dem Opfer sämtliche Körperwärme (Corpofrigo mit 2W6 ZfP). Ein Eisdschinn konnte die Klinge speziell auf Aurelias Körpermaße anpassen (Ini+1, WM 0/+1)



Der Ring der Ifirn: Einer der wenigen Ringe der gnädigen Ifirn, dessen Macht den Körper heilt und vor Eis und Kälte schützt. Die nächtliche Regeneration wird um 1 erhöht (AE und LE). Bei extremer Kälte steigert sich die Regeneration sogar um 3 Punkte. Einmal aufgesetzt lässt sich der Ring leider nie mehr abnehmen



Die Lampe der Wünsche: Eine prächtige Wohnstätte für einen Dschinn, die die Beherrschung und Bindung von elementaren Dschinnen um 3 Punkte erleichtert. Je länger die Bindung jedoch dauert, desto ungehaltener wird Der Dschinn



Magische Hautbilder: Aurelias Körper wird von 2 Hautbildern geziert. Zum einem das Siegel des Adler-Ordens, welches ihren Schutz vor Magie beträchtlich erhöht, zum anderen ein Afuru welches einen laufenden Panther zeigt. Dieses kann die körperliche Geschwindigkeit für einige Zeit beträchtlich erhöhen



Aurelias Kristallkugel: Aurelias Kristallkugel ist von einem elementaren Mindergeist besessen, welcher aus den gegensätzlichen Elementen Eis und Humus besteht. Dieser kann für Aurelia Lebensformen aufspüren, kleine Eissplitter verschießen und Unbefugte schwere Erfrierungen zufügen. Kehrseite ist, dass er ab und an Besitz von der Kugel ergreift und mit dieser als Körper anfängt Blumen zu gefrieren



Der Weihrauchtiegel: Der Flakon enthält bis zu 40 Anwendungen des Zauber Weihrauchwolke, welcher gesellschaftliche Proben um 2 Punkte für einen Tag erleichtert



Sonstige Besitztümer: Rahjodan, ein tulamidisches Schlachtross, Ein sehr hochwertiger Analysekeffer, Eine Repetier-Balestrina, Ein sehr wertvolles Auftrittsgewand, Diverse Vermögenswerte und Handelsanteile

Das Wandelnde Bild

Nachdem das Wandelnde Bild das Vertrauen in Aurelia von Lowangen verloren hat es auf Aurelia übersprungen

Fähigkeiten:

-Herausragendes Charisma: Das Zeichen erhöht das Charisma um 2 Punkte

-Begabung für Verständigung: Das Zeichen versteht sich meisterlich darauf, Verbindungen zwischen Wesenheiten zu knüpfen. In Folge dessen kann vermag Aurelia, Verständigszauber leichter zu lernen

-Seelentier erkennen: Aurelia kann das Seelentier von Fremden innerhalb von Sekunden bestimmen und diese dadurch leichter manipulieren

-Seelentier ausschicken: Aurelia kann das wandelnde Bild von ihrem Körper lösen, um wichtige kurze Botschaften an Freunde zu übermitteln

-Friedensbund: Diese Gabe lässt eine Zone des Friedens entstehen, die Zorn Und Gewalt im Keim erstickt. Die Macht dieser Fähigkeit steigert sich stetig

-Stimme des Waldes: Aurelias Stimme wird laut und durchdringend, sodass sie nicht überhört werden kann und jeder ihrem Apell lauschen muss

Nachteile:

-Harmoniebedürfnis 9 (Streit und Zwist sind dem Zeichen ein Graus) -Unfähigkeit für Kampf-Talente

