



ANNABELLA

MEUCHLERIN UND KANNIBALIN

MENSCH
SÜDAVENTURIERIN
SOZIALSTATUS: FREI



MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	LEP	A&P	AW	IMI
14	14	13	17	15	15	11	10	27	-	8	15+1W6

SCHIPS: 3



AKTIONEN: 1

SK	ZK	GS
2	1	8

Mengbilar:	AT 16	PA 10	TP 1W6+1	RW kurz
Stockdegen:	AT 15	PA 12	TP 1W+2	RW mittel
Wurfmesser:	FK 14	LZ 1	TP 1W6+1	RW 2/5/10

RS/BE 0/0

Anatomie (Menschen),
Fächersprache,
Hofzeremoniell,
Meisterin der Tarnung,
Verführungskunst,
Finte III,
Hand Borons Stil,
Schnellziehen,
Versteckte Klinge

Sonderfertigkeiten

Kampfverhalten: Attackiert den nächsten Gegner, vorrangig aber den gefährlichsten um ihn schnellstmöglich auszuschalten.
Flucht: Individuell; Spätestens nach Verlust von 50% der Lebenspunkte
Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Gesellschaftstalente: Betören 15, Etikette 14, Menschenkenntnis 12, Überreden 12
Handwerkstalente: Heilkunde Gift 9, Heilkunde Wunden 12
Körpertalente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Tanzen 12, Verbergen 12
Naturtalente: Fesseln 10
Wissenstalente: Geschichtswissen 8, Rechtskunde 9
Sprachen/Schriften: Füchsisch, Rabensprache

Angenehmer Geruch,
Gutaussehend I,
Wohlklang

Niedrige Zähigkeit,
Persönlichkeitschwäche: Eitelkeit

Vorteile / Nachteile

Arax

Waffengift; vgl. Regelwerk, S. 342

Kukris

Einnahme- und Waffengift,
vgl. **Aventurischer Almanach**, S. 131

Tharvun-Parfüm

Tharvun-Parfüm verstärkt, wenn es auf die Haut aufgetragen wird, den natürlichen Geruch einer Person auf angenehme Weise. Dadurch werden Betörungsversuche erleichtert, sofern die andere Person sich länger als 1 Minute in einem Radius von 3 Metern vom Träger aufhält, sowie an dessen Spezies und Geschlecht interessiert ist. **QS 3:** Proben auf Betören (Anbändeln oder Aufhübschen) sind um 1 erleichtert. Die Dauer beträgt 30 Minuten



Faruk ben Kazan „Der Alchimist“

MU 13 KL 17 IN 15 CH 11
FF 15 GE 12 KO 12 KK 10
LeP 29 AsP - KaP -

SK 3 ZK 1 AW 6

GS 8 INI 13+1W6

Sozialstatus: frei

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Waffenlos: FK 11

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zauberalchimist, Alchimistische Äquivalenzlehre, Alchimieanalytiker, Alchimieverstärkung, Berufsgeheimnis
Alchemie: Alchimistensäure, Gift melken (Land-, Luft- und Wassertiere), Giftverstärkung, Grosse Trankverdünnung,

Vorteile/Nachteile: Giftresistenz II / Persönlichkeitsschwäche: Unheimlich, Unverträglichkeit gegenüber Alkohol

Kampfverhalten: Flucht statt Kampf, eventuell wirft er aus dem Hinterhalt eine Phiole mit Alchimistensäure

Flucht: Individuell; Spätestens nach einer Stufe Schmerz

Schmerz +1: 22 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Eine elegante Al'Anfanerin von etwa 28 Jahren, hochgewachsen und schlank, mit schwarzen Haaren und einem (falschen) Schönheitsfleck auf der linken Wange. Sie verkörpert ganz und gar die betörende adelige Schönheit aus Südaventurien. Dabei pflegt sie einen vornehmen blassen Stil um sich im Zweifelsfall auch einmal als hochgestellte Persönlichkeit aus dem Horas- oder Mittelreich ausgeben zu können. Die bevorzugte Wahl ihrer Kleidung besteht dabei aus teuren und oft extravaganten Kleidern, allerdings nie nur um der Mode Willen, sondern weil sich in all dem Stoff auch sehr gut die ein oder andere Waffe oder ein Giftfläschchen verbergen lässt. Sie gibt sich oft als Adelige, Mätresse oder ähnlich leichte Eroberung aus um ihren, meist männlichen, Opfern nahe zu kommen.

Als Gehilfen bedient sich Annabella de Comtes des Alchimisten Faruk ben Kazan.

Der etwa 60 Jährige Tulamide aus Mengbilla ist ein Meister der Gifte und bewusstseinsweiternden Drogen und versorgt Annabella, aber auch andere zahlungskräftige Kunden mit den passenden Tinkturen und Alchemika. Er kennt keine Skrupel solange der Preis stimmt. Annabella gehört dabei zu seinen treuesten Kunden und wenn es seine Arbeit zulässt begleitet er sie auch manchmal bei Aufträgen, um sie zielgerichtet mit dem jeweils passenden Mittelchen zu versorgen.

HINTERGRUND

Annabella de Comte – die Meuchlerin aus dem Süden, die ihre Dienste für den richtigen Preis jedem anbietet, der es sich leisten kann – hat eine bewegte Vergangenheit. Auch wenn sie allen Glauben machen möchte, dass sie von adeliger Abstammung ist, so ist sie in Wahrheit jedoch das Kind einer armen Handwerkerfamilie. Schon früh erkannte sie, dass man es nur zu etwas bringt, wenn man skrupellos genug ist und genügend Durchsetzungsvermögen mitbringt. Lektionen, welche sie sich bei den Herrschenden des Südens abgeschaut hatte. Irgendwann in ihrer Jugend machte sie die Bekanntschaft einer einheimischen Sekte, welche einem alten kannibalistischen Glauben anhing. Schnell stieg sie in den Rängen der Gemeinschaft auf und fand alsbald ihre wahre Berufung als meisterhafte Meuchlerin und Attentäterin. Gekonnt spielte sie dabei ihre weiblichen Reize aus um ihren Opfern nahe zu kommen und als Kannibalin hat sie schon mehr als eine Person spurlos hat verschwinden lassen. Ihr Laster, der Genuss von Menschenfleisch, ist aber auch ihre Schwäche und macht sie angreifbar, weshalb sie selten länger an ein und demselben Ort verweilt. Dies kommt ihrer zwielichtigen Profession jedoch auch oft zu Gute.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Kennen wir uns?:

Da Annabella auch immer wieder unterwegs ist und in verschiedensten Städten agiert, könnte sie den Helden natürlich auch mehr als einmal über den Weg laufen. Ihre tödliche Profession versucht sie dabei natürlich so gut wie möglich zu verbergen, aber wenn sie Gefahr läuft, dass ihre Tarnung aufzufliegen droht, greift sie zu allen nötigen Mitteln um ihren Job zu Ende zu bringen. Immerhin hat sie einen Ruf zu wahren. Vor allem auch wenn es um ihre recht blutige Neigung geht, da kann sie keine Zeugen gebrauchen.

Eine Dame in Nöten:

Annabella könnte sich der Spieler aber auch willentlich bedienen, um an ein gut gesichertes Ziel heranzukommen. Mit ihrem Charme, falschen Versprechungen oder einer tragischen Geschichte, in der sie sich selber als das Opfer inszeniert, will sie womöglich die Helden dazu bringen, sie entweder nahe genug an ihr nächstes Opfer zu bringen oder sie gar dazu benutzen, dieses direkt auszuschalten. Sie verlässt sich dabei meistens auf ihre Verführungskünste und Überredungsgabe, im äußersten Notfall könnte sie aber auch auf Zaubermittel oder Alchemika zurückgreifen, um sich einen der Helden gefügig zu machen.