



**IMIĘ I NAZWISKO:** Korano Ligatur  
**IMIĘ UŻYWANE OBECNIE:** Ingrid Ligatur  
**RASA:** Wiedźma (z urodzenia homunkulus)  
**WIEK:** 9 lat  
**DATA URODZENIA:** 28.04.1224  
**WZROST:** 150 cm  
**WAGA:** 43kg  
**KOLOR OCZU:** Niebieskie  
**KOLOR WŁOSÓW:** Blond  
**PROFESJA:** Mag do wynajęcia  
**JĘZYKI I PISMA:** Elancki, wspólny, elficki, drowi, mowa płomieni

## CHARAKTER:

Korano przede wszystkim łatwo adaptuje się do nowych warunków. Potrafi bez problemu przejmować zwyczaje, manierę mówienia czy sposób bycia. To też osoba bardzo samotna, aczkolwiek izoluje się od ludzi na własne życzenie. Nieufna względem obcych, chociaż raczej stara ukrywać to pod maską obojętności bądź ładnego uśmiechu. Z powodu zazwyczaj obojętnego wyrazu twarzy widać jak na dłoni każdą jej emocję, przez co jest kiepskim kłamcą.

Arogancka, zdaje sobie sprawę ze swojej potęgi często manifestując swoją moc piromancji tylko po to, by onieśmielić rozmówcę. Ukrywa jednak te umiejętności związane z rozumieniem magii oraz Iluzją trafnie uznając, że nie warto od razu wykładać na stół wszystkich kart.

Ciekawa świata, bacznie obserwuje otoczenie przy pomocy magii Poznania, często też rozmawia z płomieniami, które w jej otoczeniu zachowują się jak żywy organizm. Boi się ciemności, na otwartej przestrzeni nie jest to jeszcze aż tak widoczne, bo potrafi czerpać otuchę z błysków aury, tak w zamkniętych, ciasnych pomieszczeniach praktycznie wariuje. Ma wtedy problemy ze skupieniem się czy oddychaniem.

## OPIS WYGLĄDU:

Korano jest przede wszystkim drobna - szczupła, o wzroście krasnoluda czy niziołka. Twarz ma wyrazistą, a pod oczami permanentnie cienie, jakby dziewczyna zarwała nockę. Błękitne oczy są jednak błyszczące i pełne życia, a usta trochę za duże względem twarzy. Na oko ma dwadzieścia osiem lat. Wydoroślała.

Innymi, nieludzkimi cechami wyglądu są zęby, drobne, perełkowe wręcz z ostrzejszymi kłami, spiczaste, półelfie uszy i około półcentymetrowe, bardzo twarde, wiedźmie paznokcie. Nie można też zapomnieć o delikatnym, pulsującym pod skórą ciemnoczerwonym świetle. Pozostałość z Kamienia Filozoficznego wybija rytm serca.

Blond włosy często splata w różnego rodzaju warkocze, mniej lub bardziej wymyślne. Czasem są całkowicie spięte, innym razem spleciona jest tylko część z nich. Ubiera się wygodnie i kunsztownie, wielowarstwowo. Najczęściej na koszulę ma założony kaftan, kamizelkę bądź gorset. Spodnie są zdobione haftem, a buty i pas wykonano z dobrej jakości skóry. Innym razem ma na sobie zieloną sukienkę, przywodzącą na myśl strój zielarki. Ukochana, czerwona peleryna też czasem pojawia się na jej ramionach.

Bizuterii nosi całkiem sporo, zaczynając od koralików i rzemyków we włosach, kończąc na wisiorach i amuletach przy szyi. Ręce pozostawia wolne, wystarczająco przykuwają uwagę. Dłonie ma bowiem osoby spracowanej, działającej narzędziami, pełne odcisków od dłut. Zwłaszcza lewa ręka jest poprzecinana wieloma, bardzo wieloma bliznami.

## OPIS UZBROJENIA:

- ▶ Medaliony runiczne - jeden zapobiega wpadnięciu w trans (podczas użycia zbyt dużej ilości magii powoduje chwilową utratę przytomności) drugi tłumi charakterystyczną, wiedźnią aurę dziewczyny, trzeci w wypadku przełamania wysyła sygnał ostrzegawczy do dwóch powiązanych z nim (należących do Glieve i Zireatha).
- ▶ Pas z kaletką - znajdują się w niej igła, nitka, dwa rubiny zawierające zapas energii, dwa świecące kryształy i kamień pochłaniający światło. Do pasa przypięta jest również pochewka z małym nożem.
- ▶ Torba - podręczna apteczka wypełniona ziołami i opatrunkami. Ponadto znajduje się w niej drugi nóż, manierka z wodą oraz suchy prowiant.
- ▶ Wyświechtany notatnik - pamiętnik, szkicownik, brudnopis i księga zaklęć w jednym.
- ▶ Kościany nóż - wykonany z kości gryfa, używany przy wiedźmich rytuałach i zabójstwach mających przedłużyć żywot dziewczyny.
- ▶ Kryształowe wahadełko - wykonane z zaklętego kryształu górskiego oplecionego rzemieniem. Wskazuje bezpieczną drogę do miejsca w które chce udać się Korano.
- ▶ Zestaw narzędzi cyrulika oraz małego włamywacza na który składa się masa precyzyjnych dłutek, szpatułki, dźwignie stomatologiczne, zagłębniki oraz wszystko inne czym można rzeźbić/ryć/dłubać.

## UMIEJĘTNOŚCI: (80/89)

### Podstawowy (1/5)

Walka bronią sieczną - nóż, jeździectwo, jubilerstwo

### Adept (2/5)

Akrobatyka, skradanie się, alchemia, geologia,

### Zaawansowany (3/5)

Zielarstwo, medycyna, języki: drowi w piśmie i mowie, śpiew, etykieta i dobre maniery, rzeźba,

### Mistrzowski (4/5)

Języki: elficki, elancki, wspólny, rysunek

### Arcymistrz (5/5)

Języki: Mowa płomieni, potencjał magiczny

#### Szkoły:

- Zniszczenie: zaawansowany
- Iluzja: zaawansowany
- Poznanie: arcymistrzowski
- Zaklinanie: zaawansowany

#### Specjalizacje:

- Rdzeń: magia, psionika
- Elementy wyższe: brak
- Elementy niższe: powietrze, ogień, światło

#### Atrybuty magiczne:

- Wrażliwa na magię
- Teoria magiczna 3/3
- Zjednoczenie z żywiołem (ogień) 10 PU

## ATRYBUTY

- ▶ **Babcia zielicha** - zna się na roślinach, ich właściwościach leczniczych oraz trujących. Potrafi spokojnie przetrwać w lesie przez kilka dni.
- ▶ **Kocha płomienie** - uwielbia magię ognia zarówno w destrukcyjnej jak i czysto widowiskowej formie, a jako piromantka posiada również swego rodzaju więź.
- ▶ **Talent magiczny** - dobrze rozumie ideę magii, potrafi sprawnie posługiwać się swoim darem nie tylko po to, by zrobić komuś krzywdę.
- ▶ **Runoznawca** - potrafi wykreślać i rozumieć najpopularniejsze systemy runiczne, intuicyjnie ma ogólne pojęcie o tych mniej znanych, a także bardzo szybko uczy się języków obcych.
- ▶ **Szósty zmysł** - ze względu na swoją bliskość z magią odbiera świat nie tylko przy pomocy wzroku, słuchu, węchu, smaku czy dotyku, ale również czuje prądy magiczne. Trudno ją zaskoczyć zaklętą pułapką lub zejść od tyłu przez osobę mającą jakikolwiek związek z magią.
  
- ▶ Trociny w ustach - wiele rzeczy jej nie smakuje lub wręcz szkodzi.
- ▶ Wegetarianka - nie jada mięsa, ani większości produktów odzwierzęcych.

- ▶ Kurdupel - jest bardzo drobna przez co łatwo znika w tłumie i trudniej ją zauważyć, ale też łatwo obezwładnić
- ▶ Dorosła - jej serce było substancją nazywaną przez alchemików Kamieniem Filozoficznym. Artefakt przekształcił się w zwykły narząd, jednak moc zdążyła całkowicie odmienić ciało. To jemu zawdzięcza nietypową aurę i szczątkowe właściwości magiczne krwi.
- ▶ Hello fire, my old friend - wrodzona predyspozycja do używania magii ognia, a co za tym idzie znacznie ułatwione czarowanie i odporność na ogień w podstawowej jego postaci (4/5). Niestety wiąże się z tym znacznie utrudnione korzystanie ze wszystkich innych żywiołów, niż ten jeden jedyny.
- ▶ Wiedźmiątko - Zdolności związane z rozumieniem istoty magii, powiązań oraz zdolności przy prowadzeniu magii rytualnej wzrastają, spada za to skuteczność czarów rzucanych bez wykreślenia symboli (przy pomocy samej inkantacji czy jedynie myślą). Potrafi czerpać też esencję życiową poprzez zabijanie.
- ▶ Równoumagicznienie - nie potrafi korzystać z elementów wyższych, za to bliski związek z magią umożliwia jej na korzystanie z dwóch dodatkowych (poza ogniem) elementów niższych w ograniczonym zakresie.
- ▶ Brat krwi - zawiązała braterstwo z Zireathem dzięki czemu ta dwójka ma wyjątkową więź
  
- ▶ Nadciąga mrok - boi się ciemności, zwłaszcza w zamkniętych pomieszczeniach.
- ▶ Mój mistrz - nie jest w stanie zaatakować, ani wprost sprzeciwić się swojemu stwórcy.
- ▶ Zwykłe narzędzie - ma bardzo niską samoocenę, a na jej samopoczucie wpływa to, czy czuje się potrzebna.
- ▶ Spaczona magia - nie jest w stanie przebywać w miejscach gdzie brakuje magii. Posiada też bardzo silną i charakterystyczną aurę.
- ▶ Głos aury - będąc w pełni sił słyszy losowe szepty rzuconych w przeszłości zaklęć, echa dawnych słów, jest przez to podatniejsza na manipulacje, ciężiej jej również się skoncentrować
- ▶ Samouk - ze względu na nietypowość swojej rasy, oraz jej specyficzne ograniczenia musi do wszystkiego co związane z magią dochodzić sama.
- ▶ Córeczka tatusia - pozycja latorośli Anwarda i ogólna rozpoznawalność nie koniecznie jest tym, co się przydaje w czasach powojennych.

## RELACJE RODZINNE:

**Glieve:** Ukochany, za którego oddałaby nawet życie, "ktoś tylko jej". Najważniejsza osoba w jej świecie, jedna z dwóch relacji, które chronią ją przed Upadkiem. Obecnie status ich relacji można określić jako "to skomplikowane"

**Zireath:** Dalninuk, brat krwi. Drugi w hierarchii po Glieve, choć do dziś pozostaje tajemnicą w jaki sposób udało jej się zaskarbić sympatię marudnego drowa.

**Anward:** Ojciec, stwórca, mistrz. Dawniej centralna osoba w jej życiu, teraz pełniąca coraz bardziej marginalną rolę.

**Minstrella:** Zielarka, przybrana matka. Tęskni za nią.

**Navu Vruzael:** Przyjaciół, obiekt dawnych westchnień, nauczyciel. Pomagał jej bardzo na początkowym etapie pobytu w Margonem, aktualnie ich relację można określić jako “to skomplikowane”.

**NPC:**

**Rizabel:** Mentorka, opiekunka, wiedźma. Próbowła za wszelką cenę przeciągnąć ją ponownie na swoją stronę. Zginęła z ręki Korano.

**Ram:** Strażnik, gwardzista, przyjaciel. Długo opłakiwała jego śmierć podczas Bitwy o Torneg.

**Gardienne:** Nieudany konstrukt, homunkulus, którego znalazła w jaskiniach pod Eder. Efekt nieudanych eksperymentów tamtejszych kultystów, również zginęła z jej ręki. Kilukrotnie rozmawiała po tym wydarzeniu, gdy ta zostawała przywołana do naszego świata

**Befra:** Wiedźma, z którą Korano jest w najbliższej komitywie, członkini tego samego sabatu. Korano często u niej bywa, odkąd ponownie mieszka w Karka-han. Obie są dość młode jak na wiedźmy.

**Farawelia:** Wiedźma, siostra z sabatu.

**Edna:** Wiedźma, siostra z sabatu.