

Erscheinung

Dir sagt man nach, eine hübsche Frau mit atemberaubender Figur, dunklen Haaren und blau-grünen „Katzenaugen“ zu sein. Dein ebenmäßiges, einstmals makellores Gesicht ziert jedoch eine breite Brandnarbe. Unterstrichen von einem spitzbübischen Lächeln verleiht dir dies allerdings ein verwegenes bis exotisches Aussehen.

Deine Gewandung ist farbenfroh und figurbetont geschnürt. Über der normalen Kleidung trägst du auf deinen Reisen einen wollgrauen Umhang. An der Innenseite deiner hohen Stiefel ist durch eine Schnalle jeweils ein Dolch angebracht. An deinen Unterarmen ragt jeweils der Knauf eines Wurfmessers ein Stück weit aus der an den Ärmeln weit geschnittenen Bluse heraus, damit du leichter nach den Wurfdolchen greifen kannst, wenn es erforderlich wird.

Vergangenheit

Du hast eine spitze Zunge, wie man so schön sagt. Zusammen mit deiner selbstbewussten Art hast du so das eine um andere Mal eine gefährliche Situation heraufbeschworen, der du dich nur dank deiner flinken Füße entziehen konntest. Als du zur Frau erblüht bist, kam dein

zweites Talent zum Tragen: deine verheerende Wirkung auf das andere Geschlecht, das sich in leicht verdientes Geld ummünzen ließ.

Eine beeindruckende Karriere als Kurtisane in der Hafenstadt Corrinis (ein dankbarer „Stammkunde“ brachte dir sogar das Lesen und Schreiben bei!) nahm leider ein jähes Ende. Einmal zu oft hast du dich an der Geldkatze eines erschöpften Kunden bedient, um ein „wohlverdientes“ Zubrot zu erheischen. Der Freier, ein übler Hexer namens Thalion, fackelte nicht lange. Seitdem verunstaltet eine hässliche Narbe dein bis dahin makellos schönes Gesicht. Der fragwürdigen corrinischen Rechtsprechung entzogst du dich durch Flucht gen Norden.

Das, was du seitdem erdulden musstest, verdrängst du nur zu gerne. Zu deinem Glück strahlt die Narbe im Gesicht einen Hauch von exotischer Verwegenheit aus und dein Körper ist nach wie vor atemberaubend. Aber diese grobschlächtigen Männer, wie man sie im Norden Albas nur zu häufig antrifft, möchtest du nicht andauernd ertragen müssen. Du brauchst dringend etwas Abwechslung und einen neuen Geldverdienst. Und da kommt dir Borias als Begleiter und dieser Auftrag des Gelehrten Nervan nur recht.



Figur Morwin NiCeata

Typ Glücksritterin Grad 3

Heimat Alba Stand Mitte-
schicht

Gestalt mittelgroß, schlank Alter 27

rechts- links- beidhändig

Stärke	58	Konstitution	72
Geschicklichkeit	96	Intelligenz	91
Gewandtheit	93	Zaubertalent	45



15 LP											
21 AP											

Bonus auf

Angriff	<u>+2</u>	Abwehr	<u>+1</u>
Ausdauer	<u>+2</u>	Schaden	<u>+2</u>
Bewegungsweite			<u>28</u>
Bewegungsweite mit LR			<u>28</u>

Verteidigung

Resistenz +12

Abwehr +13

- mit Parierdolch . +2

Rüstung

Lederrüstung (LR)

-2 bei LP-Verlusten

Angriff	EW	Schaden
Langschwert	+9	1W6+3
Dolch	+10	1W6+1
Wurfmesser	+9	1W6-1
leichte Armbrust	+9	1W6

Angriffs- und Schadensbonusse sind eingerechnet.

Besitz

Kleidung & Rüstung: Lederrüstung, Lederhandschuhe, feste, hohe Lederstiefel, besonders farbenfrohe Gewandung

Fertigkeiten **EW**

Erste Hilfe +9

Fallen entdecken +8

Gute Reflexe +9

Schleichen +8

Stehlen +8

Suchen +8

Sprachen:

Albisch +14/+12

Comentang +12/+12

ungelernte Fertigkeiten

Balancieren	+(8)
Baukunde	+(0)
Fallenmechanik	+(0)
Fallenstellen	+(1)
Fangen	+(8)
Geheimm. öffnen	+(1)
Geländelauf	+(8)
Kampftaktik	+(5)
Klettern	+(8)
Naturkunde	+(0)
Pflanzenkunde	+(0)
Reiten	+(5)

ungelernte Fertigkeiten

Rudern	+(3)
Sagenkunde	+(0)
Schlösser öffnen	+(0)
Schwimmen	+(3)
Springen	+(8)
Spurenlesen	+(0)
Tarnen	+(3)
Tauchen	+(9)
Tierkunde	+(0)
Überleben	+(6)
Wagenlenken	+(3)
Zauberkunde	+(0)

EP:

ESch:

Morwins besond. Besitztümer

Schnellkraut

Nach Einnahme kann man sich **10 min** lang doppelt so schnell bewegen und zweimal pro Runde angreifen, aber nicht doppelt so schnell zaubern.

grauer Elfenumhang

Der Kapuzenmantel verleiht in natürlicher Umgebung (schattige Wälder, Gebüsch, Naturhöhlen) einen Zuschlag von **+10** auf den EW:Tarnen

Morwins Fertigkeiten

Erste Hilfe

+1W6 LP und AP bei äußeren Verletzungen und bei Vergiftungen.

Fallen entdecken

Warnt bei aktiver Suche rechtzeitig vor mechanischen und magischen Fallen.

Gute Reflexe

Instinktiv richtige Reaktion auf unvorhergesehene Ereignisse.

Schleichen

Geräuschlose Bewegungen und Handlungen, z.B. Öffnen einer Tür.

Stehlen

Erlaubt das Stehlen von handlichen Gegenständen, wenn man unauffällig heran kommt.

Suchen

Suche nach verborgenen und getarnten Gegenständen und Vorrichtungen (Geheimfächer, doppelte Böden, Geheimtüren ...).