



Figur Tonja von Tuarisc (Cindy Pardel)  
 Spieler



Typ	Blutsbruder Estragons (Kr)	Spezialisierung	Langschwert	Grad	7
Herkunft	Eschar	Glaube		Stand	Adel
Alter	24	Gestalt	normal	Gewicht	63 kg
Beruf		Hand	Rechtshänder	Spezies	Mensch
weitere Merkmale	wie Cindy Crawford, nur kleiner, 13. Kiel, 5. Kind von GP, Gräfin von Curor und Freiherrin von Muhabonai				

St	47	Ko	99	Au	78 <sup>+1</sup>	Sb	81	KAW	4
Gs	62	In	67	pA	90	Wk	81	Geistesblitz	6
Gw	62	Zt	86	B	22 <sup>+2</sup> <sub>(18)</sub>	GG	0	SG	0

pers. Boni für		GFP	12413	Gold	183
Ausdauer	+4	KEP	1000	Silber	
Schaden	+1	ZEP		Kupfer	
Angriff		AEP	300	Regenerationstage für	✓ 1 2 3
Abwehr				Heilen von Wunden	
Zaubern	+2			Heilen schw. Wunden	
Geistesmagie	+1			Allheilung	
Körpermagie	+4				
Umgebungsmagie					



LP	18
AP	47

Sprache	42	Wert	Schrift	17
Albisch		+17	Valianisches Alphabet	+17
Scharidisch		+18		
Vallinga		+7		
Altoqua		(+7)		
Comentang		(+7)		
Erainnisch		(+7)		
Halftan		(+7)		
Twyneddisch		(+7)		

Sinne	
Sehen	+8
Hören	+10
Riechen	+8
Schmecken	+8
Tasten	+10
Sechster Sinn	+3

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+14
Zaubern	+2

Resistenzen & PP	
Gift	79
Resistenz	+13
Geistesmagie	+14
Körpermagie	+17
Umgebungsmagie	+13

Abenteurer vom 20.10.2017  
 MAGUS Print vom  
 20. Oktober 2017

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Athletik		+4
Balancieren		+15
Ballista bedienen		+14
Beidhändiger Kampf		+11
Bogenkampf zu Pferd		+14
Geländelauf		+14
Kampf in Schlachtreihe		+14
Kampf vom Streitwagen		+15
Kampf zu Pferd		+15
Kampftaktik		+6
Katapult bedienen		+14
Klettern		+16
Laufen		+4
Reiten		+16
Schießen vom Streitwagen		+14
Schwimmen		+16
Springen		+16
Streitwagen lenken		+12
Tanzen		+10
Tauchen		+13
Wagenlenken		+15
Langschwert		+15
kleiner Schild		+6
Bogen		+12
Stoßspeer		+12
Krummsäbel		+11
waffenloser Kampf		+10

Waffe - EP:10(47) (Reichweite)	Erfolgswert Schaden	Waffenrang Abwehrmod.
Raufen	+5 W6-3	
Langschwert* (1/1)	+16 W6+3	
Langschwert* (0/0) 19 Schlafdom	+15 W6+2	
kleiner Schild	+6 -1AP	
Bogen 0/30/100/180	+12 W6	
Stoßspeer (Normal Sturmangriff Sturmangriff zu Pferd)	+12 (1 2 3W6)+1	+2/+2 0/0 0/-2
waffenloser Kampf	+10 W6-2	+2 -2 +2
Werfen mit var 0/1-2/3-4/5-6 .. 0/1-10/11-20/21-30	+4 W6-3..W6+2	

Rüstungsklassen	KR/OR
Schutz vor LP-Verlust	3/0
Abwehr	+14
mit Verteidigungswaffe	+15 +20

Grundkenntnisse in			
Einhandschwert	<input checked="" type="checkbox"/> Stichwaffe	<input type="checkbox"/> Armbrust	<input type="checkbox"/>
Einhandschlagwaffe	<input type="checkbox"/> Spießwaffe	<input checked="" type="checkbox"/> Bogen	<input checked="" type="checkbox"/>
Zweihandschwert	<input type="checkbox"/> Kettenwaffe	<input type="checkbox"/> Schleuder	<input type="checkbox"/>
Zweihandschlagwaffe	<input type="checkbox"/> Fesselwaffe	<input type="checkbox"/> Wurfzscheibe	<input type="checkbox"/>
Kampf ohne Waffen	<input checked="" type="checkbox"/> Zauberstäbe	<input type="checkbox"/> Wurfspeer	<input type="checkbox"/>
Stangenwaffe	<input type="checkbox"/> Schild	<input checked="" type="checkbox"/> Kampfstab	<input type="checkbox"/>
Stielwurfwaffe	<input type="checkbox"/> Parierwaffe	<input type="checkbox"/> Peitsche	<input type="checkbox"/>

Ungelernte Fertigkeiten			
Akrobatik	(+8)	Pflanzenkunde	(+0)
Baukunde	(+0)	Rudern	(+3)
Bereitschaft	(+3)	Sagenkunde	(+0)
Beschatten	*(+1)	Schleichen	(+3)
Betäuben	(+6)	Schlittenfahren	(+3)
Erzählen	(+4)	Schlösser öffnen	(+0)
Fallen entdecken	(+0)	Seilkunst	(+4)
Fallenmechanik	(+0)	Singen	(+4)
Fallenstellen	(+1)	Spurenlesen	(+0)
Fangen	(+8)	Stehlen	(+3)
Geheimmech. öffnen	(+1)	Suchen	(+3)
Kamelreiten	(+5)	Tarnen	(+3)
Landeskunde (Eschar)	(+8)	Tierkunde	(+0)
Menschenkenntnis	(+3)	Trinken	(+9)
Meucheln	(+0)	Verbergen	(+3)
Naturkunde	(+0)	Verführen	(+3)
Verhören	(+3)	Verkleiden	(+5)
Wahrnehmung	(+2)	Werfen	(+4)
Winden	(+0)	Zauberkunde	(+0)
Überleben im Wald	(+6)		