



Figur Tonja von Tuarisc (Cindy Pardel)

Spieler Panther



Typ	Kriegerin	Spezialisierung	Langschwert	Grad	8
Herkunft	Eschar	Glaube		Stand	Adel
Alter	25	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, -15 St -11AP				

St	32	Ko	100	Au	78 ⁺²	Sb	81	KAW	3
Gs	62	In	67	pA	90	Wk	81	Geistesblitz	6
Gw	62	Zt	86	B	22 ⁺² ₍₁₈₎	GG	0	SG	5

pers. Boni für		GFP	18379	Gold	300
Ausdauer	+4	KEP		Silber	
Schaden		ZEP		Kupfer	
Angriff		AEP		Regenerationstage für	✓ 1 2 3
Abwehr				Heilen von Wunden	
Zaubern	+2			Heilen schw. Wunden	
Geistesmagie	+1			Allheilung	
Körpermagie	+4				
Umgebungsmagie					



LP	19
AP	37

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	+8
Riechen	+8
Schmecken	+8
Tasten	+8
Sechster Sinn	+3

Erfolgswerte & PP	
Abwehr	+15
Zaubern	+2

Resistenzen & PP	
Gift	80
Resistenz	+14
Geistesmagie	+15
Körpermagie	+18
Umgebungsmagie	+14

Abenteurer vom 7.6.2019
MAGUS Print vom 7. Juni
2019

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten		
Fertigkeit	PP	EW
Wachgabe	-	+6
Akrobatik		+10
Athletik		+6
Balancieren		+15
Ballista bedienen		+14
Beidhändiger Kampf	1	+15
Bogenkampf zu Pferd		+14
Geländelauf		+14
Himmelskunde		+10
Kampf in Schlachtreihe		+14
Kampf vom Streitwagen		+15
Kampf zu Pferd		+15
Kampftaktik		+9
Katapult bedienen		+14
Klettern		+16
Laufen		+4
Reiten		+16
Rudern		+10
Schießen vom Streitwagen		+14
Schiffsführung		+8
Schwimmen		+16
Seemannsgang		+10
Seilkunst		+10
Springen		+16
Steuern		+10
Streitwagen lenken		+12
Tanzen		+13
Tauchen		+13
Verföhren		+8
Verkleiden		+12
Wagenlenken		+15
Zeichensprache		+8
Überleben in der Wüste		+9
Langschwert		+15
kleiner Schild		+6
Bogen		+12
Stoßspeer		+12
Krummsäbel		+11
waffenloser Kampf		+12

Waffe - EP:8(29) (Reichweite)	Erfolgswert Schaden	Waffenrang Abwehrmod.
Raufen	+4 W6-4	
Langschwert* (1/1)	+16 W6+2	
Langschwert* (0/0) 19 Schlafdom	+15 W6+1	
Langschwert* (2/0) 2 auf Untot/Däm 3 auf finst Wes	+17 W6+1	
kleiner Schild	+6 -1AP	
Bogen 0/30/100/180	+12 W6	
Stoßspeer (Normal Sturmangriff Sturmangriff zu Pferd)	+12 (1 2 3W6)	+2/+2 0/0 0/-2
waffenloser Kampf	+12 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	+15
mit Verteidigungswaffe	+17 +21

Grundkenntnisse in			
Einhandschwert	<input checked="" type="checkbox"/> Stichelwaffe	<input type="checkbox"/> Armbrust	<input type="checkbox"/>
Einhandschlagwaffe	<input type="checkbox"/> Speißwaffe	<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"/> Wurfsteine	<input type="checkbox"/>
Kampf ohne Waffen	<input checked="" type="checkbox"/> Zauberstäbe	<input type="checkbox"/> Wurfspeiß	<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			
Baukunde	(+0)	Sagenkunde	(+0)
Bereitsamkeit	(+3)	Schleichen	(+3)
Beschatten	*(+1)	Schlittenfahren	(+3)
Betäuben	(+6)	Schlösser öffnen	(+0)
Erzählen	(+4)	Singen	(+4)
Fallen entdecken	(+0)	Spurenlesen	(+0)
Fallenmechanik	(+0)	Stehlen	(+3)
Fallenstellen	(+1)	Suchen	(+3)
Fangen	(+8)	Tarnen	(+3)
Geheimmech. öffnen	(+1)	Tierkunde	(+0)
Kamelreiten	(+5)	Trinken	(+10)
Landeskunde (Eschar)	(+8)	Verbergen	(+3)
Menschenkenntnis	(+3)	Verhören	(+3)
Meucheln	(+0)	Wahrnehmung	(+2)
Naturkunde	(+0)	Werfen	(+4)
Pflanzenkunde	(+0)	Winden	(+0)