



| | |
|---------|----------------------------------|
| 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"/> 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"/> Wurf Scheibe | <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) |