

Name	Sonor		
Ausbildung	Sandläufer		
Kultur	Tarr	Abstammung	Kleinbauern
Rasse	Varg	Geschlecht	Rüde
Haarfarbe	Sandfarben	Körpergröße	2.27 Meter
Augenfarbe	Dunkelbraun	Gewicht	124 Kilogramm
Hautfarbe	Sandfarben	Geburtsort	Surmakar

Schwächen	Außenseiter, schüchtern leichtgläubig, loyal, kälteempfindlich, Fellerneuerung, Krallen sind fest
Sprachen	Tarrgro (Muttersprache) Bazargnomisch
Kulturrkunde	Tarr

Heldengrad	1
maximales Attribut	3
maximale Fertigkeitspunkte	6

Erfahrungspunkte (EP)	EP für nächsten Heldengrad	100
Gesamt	eingesetzt	40
	offen	10

Speere					
Schlafmangel					

Mondzeichen	Der Fels				
Splitterpunkte	No3nal				

Pro Splitterpunkt: eine Probe +3, Widerstandswert +3, Schaden einer Quelle -5, Mondzeichen einsetzen

Mondzeichen-Fähigkeiten	
Grad 1	SW höchster Wurf 5: addieren!
Grad 2	
Grad 3	<ul style="list-style-type: none"><li>Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte</li><li>Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5</li></ul>
Grad 4:	

Attribute				Start	Wert	mod.	Abgeleitete Werte				Wert	mod.	temp.
Ausstrahlung	AUS	1	2				Größenklasse	GK	6				Rasse
Beweglichkeit	BEW	3	4				Geschwindigkeit	GSW	10				GK + BEW
Intuition	INT	3	3				Initiative	INI	7				10 – INT
Konstitution	KON	3	4				Lebenspunkte	LP	10				GK + KON
Mystik	MYS	2	3				Fokus	FO	8				2 x (MYS + WIL)
Stärke	STÄ	3	5				Verteidigung	VTD	21				12 + BEW + STÄ ± Rasse
Verstand	VER	1	1				Geistiger Widerstand	GW	14				12 + VER + WILL
Willenskraft	WIL	2	1				Körperl. Widerstand	KW	17				12 + KON + WILL

Fertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	mod.
Akrobatik	11	2	BEW	STÄ	
Alchemie	4		MYS	VER	
Anführen	3		AUS	WIL	
Arkane Kunde	4		MYS	VER	
Athletik	11	2	BEW	STÄ	
Darbietung	3		AUS	WIL	
Diplomatie	3		AUS	VER	
Edelhandwerk	4		INT	VER	
Empathie	4		INT	VER	
Entschlossenheit	3		AUS	WIL	
Fingerfertigkeit	6		AUS	BEW	
Geschichte & Mythen	6	2	MYS	VER	
Handwerk	7	2	KON	VER	
Heilkunde	4		INT	VER	
Heimlichkeit	9	2	BEW	INT	
Jagdkunst	10	5	KON	VER	
Länderkunde	4		INT	VER	
Naturkunde	10	6	INT	VER	
Redegewandtheit	3		AUS	WIL	
Schlösser & Fallen	7		INT	BEW	
Schwimmen	9		STÄ	KON	
Seefahrt	7		BEW	KON	
Straßenkunde	5		AUS	INT	
Tierführung	12	6	AUS	BEW	
Überleben	13	6	INT	KON	
Wahrnehmung	9	5	INT	WIL	
Zähigkeit	11	6	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Unermüdlicher Verfolger	1	Jagdk.	1 Fertigkeitspunkt pro Stunde
Konservierung	1	Naturk.	Halb. gesammelter Kräuter x3
Dompteur	1	Tierfüh.	einfaches Abrichten
Gebietskunde: Wüste	1	Überl.	Probe in Wüsten +2
Schnell wieder auf den Beinen	1	Zähigk.	LP in Ruhepause +1
Wachsamkeit	1	Zähigk.	1. Nacht ohne Malus

Ressourcen	Wert	Bedeutung
Ansehen	0	Unbeschriebenes Blatt (*)
Gefolge	0	Niemand
Kontakte	0	Der Stamm (Hand voll Freunde)
Kreatur	4	Kleines vernunftbegabtes Wesen
Mentor	2	Angesehener Ausbilder
Rang	0	–
Relikt	0	–
Stand	0	Bürger mit Bürgerrechten
Vermögen	1	Bequemer Lebensstil
Zuflucht	1	Versteck in der Surmakar

(\*) Little Juan 1: wohlwollend betrachtet



[illegible]

Lederbeutel, groß
Seil, 10 Meter lang
Proviand für eine Woche
Trinkschlauch
Waffenpflegeset

Lederbeutel, groß
Begleiter "Wadjet"
Gegebenenfalls Reste des Schlangenverdauungsprozesses

Lederbeutel, klein
Kreidepulver
Kohlereste

Kräuterbeutel, klein
Balsamkraut 1x
Hanf 3x

Geldbeutel, klein
19x Lunar