Name	Sonor		
Ausbildung	Sandläufer		
Kultur	Tarr	Abstammung	Kleinbauern
Rasse	Varg	Geschlecht	Rüde
Haarfarbe	Varg Sandfarben	Körpergröße	2,27 Meter
Augenfarbe	Dunkelbraun	Gewicht	124 Kilogramm
Hautfarbe	Sandfarben	Geburtsort	Surmakar
	V		
Schwächen	Außenseiter, s big lougt kältee		Heldengrad

Schwächen Außenseiter, schüchtern	Heldengrad
leichtgläubig, loyal, kälteempfindlich,	
Fellerneuerung, Krallen sind fest Sprachen Tarrgro (Muttersprache)	maximales Attribut
Bazargnomisch	maximale
Kulturkunde <i>Tarr</i>	Fertigkeitspunkte

Erfahrun	gspunkte (EP)	EP für nächste	100		
Gesamt	50	eingesetzt	40	offen	10

Speere			
Schlafmangel			

Mondzeichen	Der Fels	
Splitterpunkte	Noral	

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

Mondze	ichen-Fähigkeiten
Grad 1 Grad 2	SW höchster Wurf 5: addieren!
Grad 3	 Einsatz 2:1 für Gefährten ohne Splitterpunkte Verstärken eines Gefährten-Splittergabe: Probe und Wid. +5 statt +3 Schaden -8 statt -5
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		6	KON	WIL	

Meisterschaften	Schw.	Fertigk.	Wirkung
Unermüdlicher	1		
Verfolger			1 Fertigkeitspunkt pro Stunde
Konservierung	1	Naturk.	Halth. gesammelter
			Haltb. gesammelter Kräuter x3
Dompteur	1	Tierfüh.	einfaches Abrichten
Gebietskunde:	1	Überl.	Probe in Wüsten +2
Wiiste			
Schnell wieder	1	Zähigk.	LP in Ruhepause +1
auf den Beinen			
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	Bürger mit Bürgerrechten Bequemer Lebensstil
Zuflucht	1	Versteck in der Surmakar

(*) Little Jujan 1: wohlwollend betrachtet

Stärken	Wirku							••			
Ausdauernd	Zähigkei	tsproben	gegen	Erschöp	fung +3	. Abzü	ge/2; l	Iberan	strengung.	· Konsti	tution*2
Hitzeresistent	Zähigkei	tsproben	gegen	Hitzewi	derstand	d +3, A	fitzestu	le -1	0 0		
Vatürliche Waffe	Unbewaf	lnet: Imr	ner ech	ter Scho	aden sta	tt Betä	ubunas	, schade	en.		
V. Rüstungsschutz							and the top of				
Orientierungssinn Gleichgewichtssinn	Proben z	ur Oriei	rtierung	q +3 1. oder. a	ul den F	Reinen.	hleihen	+3			
Truähltor : Goixtor	Finstally.	na von C	Paistual	on um	2 Otulan	vanha	unst				
Erwählter: Geister	Zähiahai	tintohor		en un 2 Vilturidas	suger	2 häur	weu	n IAlida	nutand hai	1/au ailt	tuna 12
Giftresistenz	Zarugkeo	sproven	zum G	uuww	sumu r), KONJ	eacne	r vvide	rstand bei	vergu	ung +2
Kampffertigk. FP	Waffer	1	We	ert Fer	tigk. A	tt 1 At	t 2 mo	d. WG	S Schaden	Me	erkmale
Handgemenge 4	Waffer	los	10	3 Har	ndg. B	EW S	TÄ		1W6+ST	4-3	
Hiebwaffen	Glefe		1 Stan	genw. B	EW S	TÄ	11	2W10+1	Wucht	t, 2H. land	
Kettenwaffen		schleude					7Ä	10	2W10+1	Durch	t, 2H. lang Edringen 2
Klingenwaffen		enchakri			0.		TÄ	5	1W6+3	Primi	tiv
Stangenwaffen 2		ndolch			V		TÄ	7			NV
Schusswaffen	Schild			0			7 21 TÄ mo		D+	Merkm	nale
Wurfwaffen 4	Schila		VV	ert Fer	ugk. I	41 2	TA MO	u. VI		Merkn	Tale
Kampfmeisterschaft	Schw. Fe	ertigk.	Wirk	ung	Kam	pfmeist	erschaft	Schw	. Fertigk.	Wii	rkung
Rüstungen	VTD+ SR	Beh.	Tick+	Lebensp	unkte		Atemhol	en heni	ıtzt	Ve	rmögen
Wolle und Leder	0 2		0	Unverlet		0				10000	olare ()
TOWN WWW LCUCO									\$100 Page 100 State	-	orar c
				MINDACINI	agen .	.1 1	I I I I I			i In	nare 10
				Angeschl		1				2000	nare 19
				Verletzt		2				2000	nare 19
Summe	0 2	1		Verletzt Schwer v	erletzt -	4				2000	, 0
	0 2	1	0	Verletzt Schwer v Todgewe	erletzt -	2 4 8	nod	Fakus		2000	7.0
Summe Magieschulen	0 2	1	<i>O</i> Wert	Verletzt Schwer v	erletzt -	2 4 8	nod.	Fokus		2000	7.0
Magieschulen	0 2	1	O Wert	Verletzt Schwer v Todgewe	erletzt -	2 4 8 Att 2 n	mod.	Fokus		2000	7.0
Magieschulen	0 2		<i>O</i> Wert	Verletzt Schwer v Todgewe	erletzt iht Att 1 MYS MYS	2 4 8	nod.	Fokus		2000	7.0
Magieschulen	0 2		O Wert	Verletzt Schwer v Todgewe	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS	2 4 8 Att 2 n	nod.	Fokus		2000	7.0
Magieschulen	0 2		O Wert	Verletzt Schwer v Todgewe	erletzt iht Att 1 MYS MYS	2 4 8 Att 2 n	nod.	Fokus		2000	10
Magieschulen	0 2		O Wert	Verletzt Schwer v Todgewe	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS	2 4 8 Att 2 n	mod.	Fokus		2000	, ,
Magieschulen	0 2		O Wert	Verletzt Schwer v Todgewe	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS	2 4 8 Att 2 n	nod.	Fokus		2000	, ,
Magieschulen Stärkungsmagie Vaturmagie Zauber	Schule	Grad	Wert 9 6 Schw.	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / / Fokus	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS ZD	2 4 8 Att 2 n STÄ AUS		/D \	Verstärkung	Seite	
Magieschulen Stärkungsmagie Vaturmagie Zauber	Schule		0 Wert 9 6 Schw.	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / / Fokus K/	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS MYS MY	Att 2 n STÄ AUS RW Selb	st Kar	/D \	Verstärkung	Ku	upfer 0
Magieschulen Stärkungsmagie Naturmagie Zauber	Schule		0 Wert 9 6 Schw.	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / / Fokus K/	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS ZD	Att 2 n STÄ AUS RW Selb	st Kar	/D \	Verstärkung	Seite	upfer O
Magieschulen Stärkungsmagie Naturmagie Zauber Ausdauer stärken	Schule	ss. O	O Wert 9 6 Schw. 15 Verge	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / / Fokus K1 Peiche St	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS Att 1 A	RW Selb usdawe	ernd"	ial.	Verstärkung	Seite	upfer O
Magieschulen Stärkungsmagie Vaturmagie Zauber Ausdauer stärken	Schule Stärkung	ss. O	O Wert 9 6 Schw. 15 Verge	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / / Fokus K1 Peiche St	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS MYS ATick Tärke "At	RW Selb usdawe	ernd"	ial.	Verstärkung	Seite 224	upfer O
Magieschulen Stärkungsmagie Vaturmagie Zauber Ausdauer stärken Härte	Schule Stärkung Stärkung	ss. O Die Ho	Vergent of the second of the s	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / / Fokus KI Peiche St	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS ATick tärke "Att ten Obje	RW Selb usdawe kts erk	st Kar ernd" hr. Kar	ral.	Verstärkung	Seite 224	upfer 0
Magieschulen Stärkungsmagie Vaturmagie Zauber Ausdauer stärken Härte	Schule Stärkung Naturman	ss. O Die Ho	Nert 9 6 Schw. 15 Verge inte des	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / Fokus KI Peiche St	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke ten Objeta"	RW Selb usdawe Rtts erb kts erb	st Kar ernd" hr. Kar höht sic	ral.		Seite 224	upfer 0
Magieschulen Stärkungsmagie Naturmagie Zauber Ausdauer stärken Härte	Schule Stärkung Naturman	ss. O Die Ho	Nert 9 6 Schw. 15 Verge inte des	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / / Fokus KI Peiche St	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke ten Objeta"	RW Selb usdawe Rtts erb kts erb	st Kar ernd" hr. Kar höht sic	ral.	Verstärkung	Seite 224	upfer O
Magieschulen Stärkungsmagie Naturmagie Zauber Ausdauer stärken Härte	Schule Stärkung Naturman	s. O Die Ho Tierführ	Vergent of the second of the s	Verletzt Schwer v Todgewe Punkte / Fokus KI Peiche St KI Derühr	erletzt iht Att 1 MYS MYS MYS MYS MYS MYS Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke "Atärke ten Objeta"	RW Selb USdave RW Selb Usdave REFER	st Kan brnd" hr. Kan höht sich um 1 S	ral. Itufe ve		Seite 224 233	upfer O

Lederbeutel, groß
Proviant lür eine Woche
Seil, 10 Meter lang Proviant für eine Woche Trinkschlauch
Waffenpflegeset
Lederbeutel, groß
Begleiter "Wadjet"
Begleiter "Wadjet" Gegebenenfalls Reste des Schlangenverdauungsprozesses
Lederbeutel, klein
Kreidepulver Kohlereste
Kohlereste
Kräuterbeutel, klein
Balsamkraut 1x
Hanf 3x
Geldbeutel, klein
19x Lunar