

## Spielleiterbogen für RUNENKLINGEN (Wolfswinter)

<b>Name</b>	Borias
<b>Typ</b>	Nordlandbarbar
<b>Stand</b>	Volk
<b>Gestalt</b>	groß / normal

St	100	Gs	87	Gw	83
----	-----	----	----	----	----

Ko	95	In	62	Zt	41
----	----	----	----	----	----

EP	ESch	0	Res.	+12
----	------	---	------	-----

Baukunde	+ (0)	Suchen	+ (3)
Fallen entdecken	+ (0)	Tarnen	+ 8
Geheimm. öffnen	+ (1)	Tierkunde	+ (0)
Kampftaktik	+ (5)	Zauberkunde	+ (0)
Naturkunde	+ 8		
Pflanzenkunde	+ (0)	Twyneddisch	+ 14
Sagenkunde	+ (0)	Comentang	+ 12
Schleichen	+ (3)		
Schlösser öffnen	+ (0)		
Spurenlesen	+ 8		
Stehlen	+ (3)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

Trank: *Bannen von Gift*

5 Rationen Berserkerpilze

Reitpferd

<b>Name</b>	Caelgan
<b>Typ</b>	Söldner
<b>Stand</b>	Volk
<b>Gestalt</b>	mittelgroß / normal

St	81	Gs	83	Gw	90
----	----	----	----	----	----

Ko	89	In	76	Zt	61
----	----	----	----	----	----

EP	ESch	0	Res.	+12
----	------	---	------	-----

Baukunde	+ (0)	Suchen	+ (3)
Fallen entdecken	+ (0)	Tarnen	+ (3)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Tierkunde	+ (0)
Kampftaktik	+ 8	Zauberkunde	+ (0)
Naturkunde	+ (0)		
Pflanzenkunde	+ (0)	Erainnisch	+ 14
Sagenkunde	+ (0)	Comentang	+ 12
Schleichen	+ (3)		
Schlösser öffnen	+ (0)		
Spurenlesen	+ (0)		
Stehlen	+ (3)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

2 Heiltränke (je 1W6 LP & AP)

<b>Name</b>	Daergal
<b>Typ</b>	Hexenjäger
<b>Stand</b>	Mittelschicht
<b>Gestalt</b>	mittelgroß / normal

St	64	Gs	79	Gw	87
----	----	----	----	----	----

Ko	95	In	82	Zt	86
----	----	----	----	----	----

EP	ESch	0	Res.	+13
----	------	---	------	-----

Baukunde	+ (0)	Stehlen	+ (3)
Fallen entdecken	+ 8	Suchen	+ 8
Geheimm. öffnen	+ 8	Tarnen	+ (3)
Kampftaktik	+ (5)	Tierkunde	+ (0)
Naturkunde	+ (0)	Zauberkunde	+ (0)
Pflanzenkunde	+ (0)		
Sagenkunde	+ (0)	Albisch	+ 14
Schleichen	+ (3)	Comentang	+ 12
Schlösser öffnen	+ (0)		
Sechster Sinn	+ 6		
Spurenlesen	+ 8		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

2 Krafttränke (je 2W6 AP)

2 Amphoren Zauberoil

<b>Name</b>	Morwin
<b>Typ</b>	Glücksritterin
<b>Stand</b>	Mittelschicht
<b>Gestalt</b>	mittelgroß / schlank

St	58	Gs	96	Gw	93
----	----	----	----	----	----

Ko	72	In	91	Zt	45
----	----	----	----	----	----

EP	ESch	0	Res.	+12
----	------	---	------	-----

Baukunde	+ (0)	Stehlen	+ 8
Fallen entdecken	+ 8	Suchen	+ 8
Geheimm. öffnen	+ (1)	Tarnen	+ (3)
Gute Reflexe	+ 9	Tierkunde	+ (0)
Kampftaktik	+ (5)	Zauberkunde	+ (0)
Naturkunde	+ (0)		
Pflanzenkunde	+ (0)	Albisch	+ 14
Sagenkunde	+ (0)	Comentang	+ 12
Schleichen	+ (3)		
Schlösser öffnen	+ (0)		
Spurenlesen	+ (0)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

grauer Elfenumhang (EW+10:Tarnen)

2 Rationen Schnellkraut

<b>Name</b>	Siofra
<b>Typ</b>	Graue Hexe
<b>Stand</b>	Adel
<b>Gestalt</b>	mittelgroß / schlank

St	53	Gs	67	Gw	84
----	----	----	----	----	----

Ko	91	In	78	Zt	99
----	----	----	----	----	----

EP	ESch	0	Res.	+16
----	------	---	------	-----

Baukunde	+ (0)	Spurenlesen	+ (0)
Fallen entdecken	+ (0)	Stehlen	+ (3)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Suchen	+ (3)
Heilkunde	+ 8	Tarnen	+ (3)
Kampftaktik	+ (5)	Tierkunde	+ (0)
Kräuterkunde	+ 8	Wahrnehmung	+ 5
Naturkunde	+ (0)	Zauberkunde	+ 8
Pflanzenkunde	+ (0)		
Sagenkunde	+ (0)	Erainnisch	+ 14
Schleichen	+ (3)	Comentang	+ 12
Schlösser öffnen	+ (0)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

Katze als Vertraute

Ring des *Sehens in Dunkelheit* (ABW 5)

Reitpferd

<b>Name</b>	Tharon
<b>Typ</b>	Zwergenpriester
<b>Stand</b>	Adel
<b>Gestalt</b>	klein / normal

St	92	Gs	63	Gw	76
----	----	----	----	----	----

Ko	86	In	83	Zt	96
----	----	----	----	----	----

EP	ESch	0	Res.	+17
----	------	---	------	-----

Baukunde	+ 8	Spurenlesen	+ (0)
Fallen entdecken	+ (0)	Stehlen	+ (3)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Suchen	+ (3)
Heilkunde	+ 8	Tarnen	+ (3)
Kampftaktik	+ (5)	Tierkunde	+ (0)
Naturkunde	+ (0)	Wachgabe	+ 6
Pflanzenkunde	+ (0)	Zauberkunde	+ 8
Robustheit	+ 9		
Sagenkunde	+ 8	Dvarska	+ 14
Schleichen	+ (3)	Comentang	+ 12
Schlösser öffnen	+ (0)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

2 Amphoren Weihwasser (2W6 LP & AP)

