

## Spielleiterbogen für RUNENKLINGEN (Finsternal)

<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	Res.	+12
----	------	------	-----

Baukunde	+ (0)	Spurenlesen	+8
Fallen entdecken	+ (0)	Stehlen	+ (3)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Suchen	+ (3)
Kampftaktik	+ (5)	Tarnen	+8
Landeskunde	+ (6)	Tierkunde	+ (0)
Menschenkennt.	+ (3)	Zauberkunde	+ (0)
Naturkunde	+8		
Pflanzenkunde	+ (0)	Twyneddisch	+14
Sagenkunde	+ (0)	Comentang	+12
Schleichen	+ (3)		
Schlösser öffnen	+ (0)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

<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	Res.	+12
----	------	------	-----

Baukunde	+ (0)	Spurenlesen	+ (0)
Fallen entdecken	+ (0)	Stehlen	+ (3)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Suchen	+ (3)
Kampftaktik	+8	Tarnen	+ (3)
Landeskunde	+ (6)	Tierkunde	+ (0)
Menschenkennt.	+ (3)	Zauberkunde	+ (0)
Naturkunde	+ (0)		
Pflanzenkunde	+ (0)	Erainnisch	+14
Sagenkunde	+ (0)	Comentang	+12
Schleichen	+ (3)		
Schlösser öffnen	+ (0)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

<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	Res.	+13
----	------	------	-----

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

### Besonderheiten / mag. Artefakte

<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	Res.	+12
----	------	------	-----

Baukunde	+ (0)	Schlösser öff.	+8
Fallen entdecken	+8	Spurenlesen	+ (0)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Stehlen	+8
Gute Reflexe	+9	Suchen	+8
Kampftaktik	+ (5)	Tarnen	+ (3)
Landeskunde	+ (6)	Tierkunde	+ (0)
Menschenkennt.	+ (3)	Zauberkunde	+ (0)
Naturkunde	+ (0)		
Pflanzenkunde	+ (0)	Albisch	+14
Sagenkunde	+ (0)	Comentang	+12
Schleichen	+ (3)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

<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	Res.	+16
----	------	------	-----

Baukunde	+ (0)	Schlösser öff.	+ (0)
Fallen entdecken	+ (0)	Spurenlesen	+ (0)
Gassenwissen	+8	Stehlen	+ (3)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Suchen	+ (3)
Heilkunde	+8	Tarnen	+ (3)
Kampftaktik	+ (5)	Tierkunde	+ (0)
Kräuterkunde	+8	Wahrnehmung	+5
Landeskunde	+ (6)	Zauberkunde	+8
Menschenkennt.	+ (3)		
Naturkunde	+ (0)	Erainnisch	+14
Pflanzenkunde	+ (0)	Comentang	+12
Sagenkunde	+ (0)		
Schleichen	+ (3)		

### Besonderheiten / mag. Artefakte

<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	Res.	+17
----	------	------	-----

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

### Besonderheiten / mag. Artefakte

