

Spielleiterbogen für RUNENKLINGEN (Klingensucher)

Name	Borias
Typ	Nordlandbarbar
Stand	Volk
Gestalt	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	+ (3)
Geheimm. öffnen	+ (1)	Tierkunde	+ (0)
Kampftaktik	+ (5)	Zauberkunde	+ (0)
Naturkunde	+ (0)		
Pflanzenkunde	+ (0)	Sprache sprechen:	
Sagenkunde	+ (0)	Twyneddisch	+14
Schleichen	+ (3)	Comentang	+12
Schlösser öffnen	+ (0)		
Spurenlesen	+8		
Stehlen	+ (3)		

Besonderheiten / mag. Artefakte

Trank: *Bannen von Gift*

5 Rationen Berserkerpilze

Reitpferd

Name	Caelgan
Typ	Söldner
Stand	Volk
Gestalt	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)	Sprache sprechen:	
Sagenkunde	+ (0)	Erainnisch	+14
Schleichen	+ (3)	Comentang	+12
Schlösser öffnen	+ (0)		
Spurenlesen	+ (0)		
Stehlen	+ (3)		

Besonderheiten / mag. Artefakte

2 Heiltränke (je 1W6 LP & AP)

Name	Daergal
Typ	Hexenjäger
Stand	Mittelschicht
Gestalt	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)	Sprache sprechen:	
Schleichen	+ (3)	Albisch	+14
Schlösser öffnen	+ (0)	Comentang	+12
Sechster Sinn	+6		
Spurenlesen	+8		

Besonderheiten / mag. Artefakte

2 Krafttränke (je 2W6 AP)

2 Amphoren Zauberoil

Name	Morwin
Typ	Glücksritterin
Stand	Mittelschicht
Gestalt	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)	Sprache sprechen:	
Sagenkunde	+ (0)	Albisch	+14
Schleichen	+ (3)	Comentang	+12
Schlösser öffnen	+ (0)		
Spurenlesen	+ (0)		

Besonderheiten / mag. Artefakte

grauer Elfenumhang (EW+10:Tarnen)

2 Rationen Schnelkraut

Name	Siofra
Typ	Graue Hexe
Stand	Adel
Gestalt	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)	Sprache sprechen:	
Schleichen	+ (3)	Erainnisch	+14
Schlösser öffnen	+ (0)	Comentang	+12

Besonderheiten / mag. Artefakte

Katze als Vertraute

Ring des *Sehens in Dunkelheit* (ABW 5)

Reitpferd

Name	Tharon
Typ	Zwergenpriester
Stand	Adel
Gestalt	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	Sprache sprechen:	
Schleichen	+ (3)	Dvarska	+14
Schlösser öffnen	+ (0)	Comentang	+12

Besonderheiten / mag. Artefakte

2 Amphoren Weihwasser (2W6 LP & AP)