Spielleiterbogen für Runenklingen

Name	
Typ	
Stand	
Gestalt	

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
EP	**ESch**	**Res.**

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)		
Schleichen	+(3)		
Schlösser öffnen	+(0)		
Spurenlesen	+(0)		
Stehlen	+(3)		

Besonderheiten / mag. Artefakte

Name	
Typ	
Stand	
Gestalt	

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
EP	**ESch**	**Res.**

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)		
Schleichen	+(3)		
Schlösser öffnen	+(0)		
Spurenlesen	+(0)		
Stehlen	+(3)		

Besonderheiten / mag. Artefakte

Name	
Typ	
Stand	
Gestalt	

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
EP	**ESch**	**Res.**

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)		
Schleichen	+(3)		
Schlösser öffnen	+(0)		
Spurenlesen	+(0)		
Stehlen	+(3)		

Besonderheiten / mag. Artefakte

Name	
Typ	
Stand	
Gestalt	

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
EP	**ESch**	**Res.**

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)		
Schleichen	+(3)		
Schlösser öffnen	+(0)		
Spurenlesen	+(0)		
Stehlen	+(3)		

Besonderheiten / mag. Artefakte

Name	
Typ	
Stand	
Gestalt	

St	**Gs**	**Gw**
Ko	**In**	**Zt**
EP	**ESch**	**Res.**

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)		
Schleichen	+(3)		
Schlösser öffnen	+(0)		
Spurenlesen	+(0)		
Stehlen	+(3)		

Besonderheiten / mag. Artefakte