

Handlungsmöglichkeiten im Kampf

Zu Beginn seines Zuges erhält der Charakter alle Aktionspunkte zurück.

Der Charakter kann sich in seinem Zug um seine Bewegungsweite bewegen und, ohne Aktionspunkte auszugeben, eine der folgenden (Haupt-) Aktionen ausführen:

- Angreifen (+3 AP wenn blind, in totaler Dunkelheit oder gegen unsichtbares Ziel)
- Material zerbrechen
- Herausfordern (Angriff auf sich lenken)

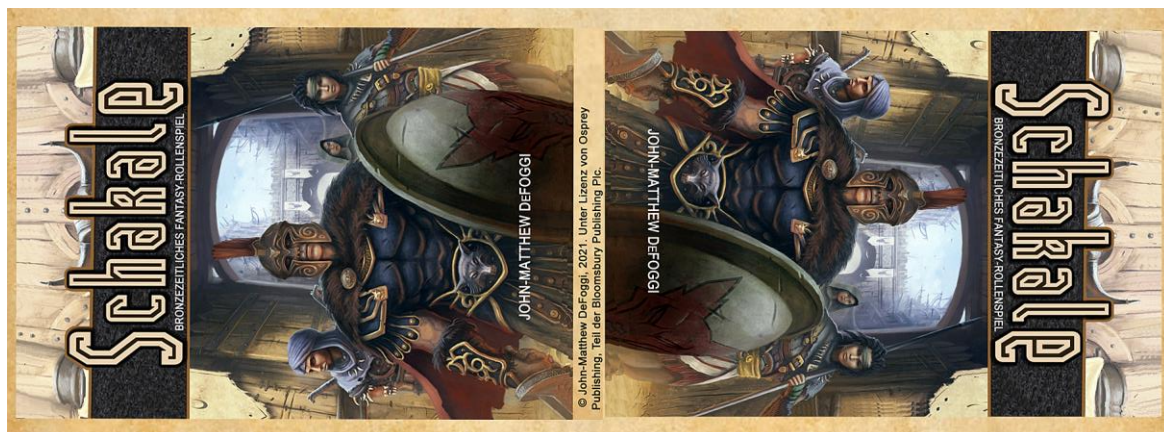
Zusätzlich kann der Charakter, sofern er über ausreichend Aktionspunkte verfügt, folgende Nebenaktionen ausführen:

Nebenaktion	Kosten
Unterstützen (um +1/10 des Fertigkeitswertes)	1
Einen Zauber wirken	variabel
Zusätzliche Bewegung	2
Eine Tür öffnen oder schließen	1
Einen Gegenstand aufheben	1
Einen Gegenstand aus dem Gepäck holen	2
Aufstehen	3
Waffen wechseln	1
Acalanaharz anwenden (1 Mal pro Tag)	2

LESEZEICHEN 1 – vorne

ERGEBNISSE DER SCHLAGABTAUSCHS				
Gegner Spieler	Kritischer Erfolg	Erfolg	Misserfolg	Patzer
Kritischer Erfolg	Beide Charaktere nehmen max. Schaden, der den Schutz ignoriert, und erhalten einen Schicksalspunkt, sofern sie überleben	Angreifer verursacht maximalen Schaden	Angreifer verursacht maximalen Schaden	Angreifer verursacht max. Schaden, der den Schutz ignoriert, und erhält einen Schicksalspunkt
Erfolg	Verteidiger verursacht max. Schaden	Der mit dem höheren Wurf verursacht Schaden	Angreifer verursacht Schaden	Angreifer verursacht max. Schaden
Misserfolg	Verteidiger verursacht max. Schaden	Verteidiger verursacht Schaden	Keiner gewinnt	Keiner gewinnt
Patzer	Verteidiger verursacht max. Schaden, der den Schutz ignoriert, und erhält einen Schicksalspunkt	Verteidiger verursacht maximalen Schaden	Keiner gewinnt	Keiner gewinnt

LESEZEICHEN 2 – vorne



LESEZEICHEN 3 - vorne

Auf einen gegen ihn gerichteten Angriff kann der Charakter auch außerhalb seines Zuges reagieren:

Reaktion	Kosten
Schlagabtausch bei einem Angriff im Nahkampf	1
Einem Angriff ausweichen	1
Schlagabtausch mit einer Fernwaffe gegen einen sich nahenden Gegner	1
Blind, totale Dunkelheit oder Ziel unsichtbar	+3

Nachdem er für seinen Angriff gewürfelt hat, kann der Charakter Aktionspunkte wie folgt einsetzen:

Verbesserte Aktion	Kosten
Bei Erfolg: Schaden um 1W6 erhöhen	2
Bei Erfolg: Rundumschlag im Nahkampf halber Schaden an 1 benachbartem Ziel halber Schaden an 2 benachbarten Zielen	2 3
Bei Erfolg: Schnellschuss im Fernkampf (ein weiteres Ziel kann beschossen werden [separater Wurf])	2
Kampffertigkeit rückwirk. um +5% verbessern	2

SCHAKALE - Bronzezeitliches Fantasy-Rollenspiel ist © John-Matthew DeFoggi, 2021. Die Übersetzung von Jackals: Bronze Age Fantasy Roleplaying der 100 Questen Gesellschaft e.V. erfolgt unter Lizenz von Osprey Publishing, Teil der Bloomsbury Publishing Plc.

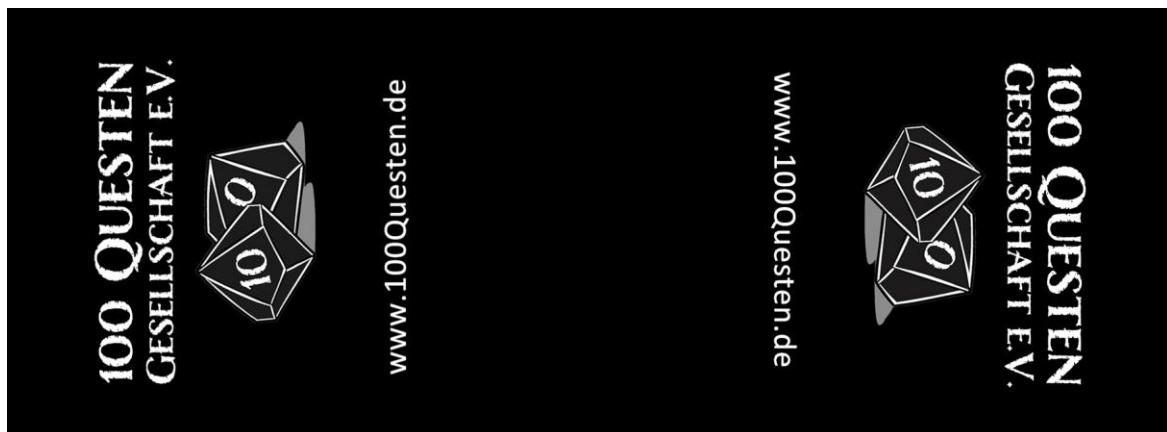
LESEZEICHEN 1 – hinten

REISEPROBEN	
Ergebnis der Überleben-Probe	Folge
Kritischer Erfolg	Der Schakal kann den Ausdauerverlust eines anderen Charakters halbieren.
Erfolg	Der Charakter ist für die Reise gut vorbereitet und erreicht ohne Schwierigkeiten sein Ziel.
Misserfolg	Der Charakter verliert entsprechend der Geländeform Ausdauer.
Patzer	Der Ausdauerverlust steigt.

SCHWIERIGKEITSGRAD DER REISE UND AUSDAUERVERLUST			
Geländeform	Schwierigkeitsgrad	Misserfolg	Patzer
Küste	Leicht (+25%)	1	2
Flachland	Normal	2	4
Berge	Schwer (-25%)	3	6
Ödland	Sehr schwer (-50%)	3 und 1W4 Verderbtheit	6 und 1W6 Verderbtheit
Wüste	Sehr schwer (-50%)	3	6
Wald	Schwer (-25%)	3	6

SCHAKALE - Bronzezeitliches Fantasy-Rollenspiel ist © John-Matthew DeFoggi, 2021. Die Übersetzung von Jackals: Bronze Age Fantasy Roleplaying der 100 Questen Gesellschaft e.V. erfolgt unter Lizenz von Osprey Publishing, Teil der Bloomsbury Publishing Plc.

LESEZEICHEN 2 – hinten



LESEZEICHEN 3 - hinten