NAME: Abbir

KULTUR: Luathi BERUF: Kahar

KULTURELLE TUGEND: Flamme der Freiheit

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
9	12	9	12	14	15

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST× 3

KAMPFGEIST× 2

KAMPFGEIST× 1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	
AUSDAUER:	10	
KAMPFGEIST:	30	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	40%
BEEINFLUSSEN	75%
BOOTFAHREN	20%
HANDWERK	35%
REITEN	30%
ÜBERLEBEN	60%
WAGENLENKEN	35%
WAHRNEHMUNG	56%

Luathii

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	10%
GESCHÄFTSSINN	50%
HEIMLICHKEIT	41%
TÄUSCHEN	40%

WISSEN

HEILKUNDE [2]	45%
KULTUR (EIGENE)	50%
KULTUR (FREMDE)	35%
WISSEN	25%
ALTERTUMSKUNDE	0%

ABWEHR

AUSWEICHEN [1]	30%
WILLENSKRAFT	70%
ZÄHIGKEIT	46%

KAMPF

ATHLETIK	50%
FERNKAMPF	40%
NAHKAMPF	45%
UNBEWAFFNET	36%

EIGENARTEN UND TALENTE

Unter Kauma geboren [1]
Ein Balsam in Gilead [2]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 12+1W6 SCHADENSBONUS: 0

WAFFE	SCHADEN
Keule	1W6
Dolch	1W6
Schleuder (50 Meter)	1W6

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Leinenrüstung	1
Schild	1

MAGIE

MAGIEPUNKTE: MAXIMAL 15 ZURZEIT

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
Balsam des Kahars	50	4	2	Heilt 1W8 Lebenspunkte
Morgenlicht	50	1	1	Hand leuchtet
Sperre	56	4	alle	Hält Untote, Rathik usw. auf
Berührung d. Gesetz.	35	3	2	Schaden in Höhe der Verderbth.

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 130 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Schild	1
Keule	1
Schleuder	1
Dolch	1
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2
GESAMT:	7
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Dabar

KULTUR: Luathi BERUF: Bauer

KULTURELLE TUGEND: Familienbande

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
13	12	15	12	10	0

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4/3	
AUSDAUER:	13	
KAMPFGEIST:	39	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	20%
BEEINFLUSSEN	40%
BOOTFAHREN	20%
HANDWERK	68%
REITEN	30%
ÜBERLEBEN [3]	75%
WAGENLENKEN	30%
WAHRNEHMUNG [4]	68%

Luathii

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	20%
GESCHÄFTSSINN	33%
HEIMLICHKEIT	45%
TÄUSCHEN	35%

WISSEN

HEILKUNDE	55%
KULTUR (EIGENE)	35%
KULTUR (FREMDE)	15%
WISSEN [1]	30%
ALTERTUMSKUNDE	0%

ABWEHR

AUSWEICHEN	42%
WILLENSKRAFT	62%
ZÄHIGKEIT	54%

KAMPF

ATHLETIK	35%
FERNKAMPF	40%
NAHKAMPF [2]	64%
UNBEWAFFNET	40%

EIGENARTEN UND TALENTE

- Hirte der Aeco-Ebene [1]
- Langspeer der Luathi [2]
- Nase des Schakals [3]
- Träger des Auges von Chium [4]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 12+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN
Speer (2-händig)	2W6+1W4
Dolch	1W6+1W4
Bogen (100 Meter)	1W12

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Leinenrüstung	1

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 140 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Speer	3
Dolch	1
Bogen	2
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln	2

GESAMT:	9
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Zamir

KULTUR: Luathi BERUF: Haschier

KULTURELLE TUGEND: Sucher des Wissens

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
11	13	10	9	14	14

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	
AUSDAUER:	9	
KAMPFGEIST:	27	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	45%
BEEINFLUSSEN	75%
BOOTFAHREN	20%
HANDWERK	35%
REITEN	30%
ÜBERLEBEN	50%
WAGENLENKEN	25%
WAHRNEHMUNG	71%

HALBWELT

DIEBEREI	27%
GESCHÄFTSSINN	40%
HEIMLICHKEIT	40%
TÄUSCHEN	30%

WISSEN

HEILKUNDE	25%
KULTUR (EIGENE)	45%
KULTUR (FREMDE)	25%
WISSEN [1, 2]	60%
ALTERTUMSKUNDE	0%

Luathii

Geheul

ABWEHR

AUSWEICHEN	24%
WILLENSKRAFT	75%
ZÄHIGKEIT	45%

KAMPF

ATHLETIK	30%
FERNKAMPF	45%
NAHKAMPF	56%
UNBEWAFFNET	40%

EIGENARTEN UND TALENTE

Reisender auf der Himmelsstraße [1]
Im Scriptorium ausgebildet [2]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 13+1W6 SCHADENSBONUS: 0

WAFFE	SCHADEN
Hoplitenschwert	1W8
Dolch	1W6
Bogen (100 Meter)	1W12

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Leinenrüstung	1

MAGIE

	MAXIMAL	ZURZEIT
MAGIEPUNKTE:	14	

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
Das Unsichtb. sehen	45	6	3	Verborgenes erkennen
Die Stimmen von M.	35	5	2	Übersetzt Menschen und Tiere
Flammenblitz	60	4	3	28% Abzug auf best. Fertigkeit.
Pfad der Monde	42	2	3	Je nach Mond

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 110 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Schild	1
Hoplitenschwert	1
Dolch	1
Bogen	2
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2
GESAMT:	8
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Ariston

KULTUR: Melkoni BERUF: Lykosier

KULTURELLE TUGEND: Alles ertragen

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
13	11	11	14	9	13

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	5/6	
AUSDAUER:	12	
KAMPFGEIST:	36	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	30%
BEEINFLUSSEN [1]	65%
BOOTFAHREN	30%
HANDWERK	35%
REITEN	50%
ÜBERLEBEN	56%
WAGENLENKEN	35%
WAHRNEHMUNG	50%

Melkonon

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	30%
GESCHÄFTSSINN	40%
HEIMLICHKEIT	40%
TÄUSCHEN	33%

WISSEN

HEILKUNDE [2]	30%
KULTUR (EIGENE)	35%
KULTUR (FREMDE)	35%
WISSEN	25%
ALTERTUMSKUNDE	0%

ABWEHR

AUSWEICHEN [1]	52%
WILLENSKRAFT	45%
ZÄHIGKEIT	55%

KAMPF

ATHLETIK	30%
FERNKAMPF	40%
NAHKAMPF [2]	75%
UNBEWAFFNET	36%

EIGENARTEN UND TALENTE

Honigzunge [1]
Zweizahnkampf [2]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 13 INITIATIVE: 11+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN
2 Hoplitenschwerter	1W8+1W4
Dolch	1W6+1W4
Schleuder (50 Meter)	1W6

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Lederrüstung	2

MAGIE

	MAXIMAL	ZURZEIT
MAGIEPUNKTE:	13	

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
Prüfung der Nyssalis	34	3	2	Zus. *Zähigkeit*-Probe geg. Gifte ...
Prüfung der Herden	32	2	2	13% Bonus *Beeinfl.* *Geschäftss.*
Prüfung der Riesent.	32	3	2	13% Bonus auf *Täuschen*
Prüfung des Friedens	55	7	4	Verhindert Gewaltanwendung

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 80 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leiderrüstung	1
2 Hoplitenschwerter	2
Schleuder	1
Dolch	1
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2
GESAMT:	7
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Demetria

KULTUR: Melkoni BERUF: Kolonistin

KULTURELLE TUGEND: Die Feuer des Lebens

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
12	13	12	14	11	0

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST× 3

KAMPFGEIST× 2

KAMPFGEIST× 1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	5	
AUSDAUER:	13	
KAMPFGEIST:	39	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	42%
BEEINFLUSSEN [1]	46%
BOOTFAHREN	33%
HANDWERK [2]	66%
REITEN	27%
ÜBERLEBEN [3]	54%
WAGENLENKEN	32%
WAHRNEHMUNG	51%

Melkonon

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	21%
GESCHÄFTSSINN	49%
HEIMLICHKEIT	52%
TÄUSCHEN	24%

WISSEN

HEILKUNDE	23%
KULTUR (EIGENE)	43%
KULTUR (FREMDE)	24%
WISSEN	45%
ALTERTUMSKUNDE	0%

ABWEHR

AUSWEICHEN	54%
WILLENSKRAFT	56%
ZÄHIGKEIT	48%

KAMPF

ATHLETIK	44%
FERNKAMPF	31%
NAHKAMPF [4]	68%
UNBEWAFFNET	40%

EIGENARTEN UND TALENTE

Gefährliche Schönheit [1]
Herbalist [2]
Flüchtling vor dem Krieg im Westen [3]
Waffen Rylas [4]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 13+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN
Kurzspeer	1W10+1W4
Dolch	1W6+1W4
Einfacher Bogen (100 Meter)	1W10

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Lederrüstung	2
Schild	1

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 110 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Lederrüstung	1
Schild	1
Kurzspeer	2
Dolch	1
Einfacher Bogen	2
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln	2
GESAMT:	9
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Se-nefer

KULTUR: Gerwa BERUF: Dieb

KULTURELLE TUGEND: Eiserner Wille

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
12	16	11	14	9	0

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	6	
AUSDAUER:	12	
KAMPFGEIST:	36	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	30%
BEEINFLUSSEN	60%
BOOTFAHREN	20%
HANDWERK	45%
REITEN	30%
ÜBERLEBEN	51%
WAGENLENKEN	40%
WAHRNEHMUNG	65%

Gerwan

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI [2]	60%
GESCHÄFTSSINN	23%
HEIMLICHKEIT [4]	30%
TÄUSCHEN [1]	35%

WISSEN

HEILKUNDE	30%
KULTUR (EIGENE)	45%
KULTUR (FREMDE)	45%
WISSEN	15%
ALTERTUMSKUNDE	10%

ABWEHR

AUSWEICHEN	60%
WILLENSKRAFT	45%
ZÄHIGKEIT	47%

KAMPF

ATHLETIK	40%
FERNKAMPF	60%
NAHKAMPF [3]	49%
UNBEWAFFNET	40%

EIGENARTEN UND TALENTE

- Träger des Auges von Mazar [1]
- Leichte Berührung [2]
- Künstler von Anu [3]
- Unter vielen Augen aufgewachsen [4]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 15 INITIATIVE: 16+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN
Chopesch	1W10+1W4
Dolch	1W6+1W4
Gerwa-Bogen (150 Meter)	2W6

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Leinenrüstung	1
Schild	1

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 90 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Schild	1
Chopesch	2
Dolch	1
Gerwa-Bogen	3
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln	2
GESAMT:	10
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Khamat

KULTUR: Gerwa BERUF: Hem-Netjer

KULTURELLE TUGEND: Diener der Sechs und der Acht

Schakale
BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
12	10	12	10	12	15

SCHICKSAL
DUNKLE
VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST× 3
KAMPFGEIST× 2
KAMPFGEIST× 1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	
AUSDAUER:	11	
KAMPFGEIST:	33	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	46%
BEEINFLUSSEN	48%
BOOTFAHREN	16%
HANDWERK	32%
REITEN	34%
ÜBERLEBEN	61%
WAGENLENKEN	48%
WAHRNEHMUNG	56%

Gerwan
Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	22%
GESCHÄFTSSINN	56%
HEIMLICHKEIT	32%
TÄUSCHEN	24%

WISSEN

HEILKUNDE	46%
KULTUR (EIGENE)	55%
KULTUR (FREMDE)	28%
WISSEN	21%
ALTERTUMSKUNDE	10%

ABWEHR

AUSWEICHEN	41%
WILLENSKRAFT	57%
ZÄHIGKEIT [1]	36%

KAMPF

ATHLETIK	36%
FERNKAMPF	75%
NAHKAMPF [2]	45%
UNBEWAFFNET	35%

EIGENARTEN UND TALENTE

Unter Gai geboren [1]
Wächter der Priesterschaft [2]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 13 INITIATIVE: 10+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN
Streitkolben	1W10+1W4
Dolch	1W6+1W4
Gerwa-Bogen (150 Meter)	1W10

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Leinenrüstung	1
Schild	1

MAGIE

MAGIEPUNKTE: MAXIMAL 15 ZURZEIT

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
Niederen Ba beschw.	41	8	3	Beschwört einen Ba
Aahotes Genesung	46	6	3	Heilt 1W6 Kampfg. oder Lebens.
Sandalen von Anu	54	4	2	15% auf *Heimlichkeit*
Djhutemos' Siegel	42	4	4	Verschließt eine Tür

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 100 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Schild	1
Streitkolben	2
Dolch	1
Gerwa-Bogen	3
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2
GESAMT:	10
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Usat

KULTUR: Gerwa BERUF: Hekas

KULTURELLE TUGEND: Eiserner Wille

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
11	12	10	10	14	15

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	
AUSDAUER:	10	
KAMPFGEIST:	30	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	22%
BEEINFLUSSEN	49%
BOOTFAHREN	23%
HANDWERK [1]	72%
REITEN	32%
ÜBERLEBEN	54%
WAGENLENKEN	34%
WAHRNEHMUNG [2]	55%

Gerwan

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	10%
GESCHÄFTSSINN	62%
HEIMLICHKEIT	28%
TÄUSCHEN	42%

WISSEN

HEILKUNDE	34%
KULTUR (EIGENE)	42%
KULTUR (FREMDE)	39%
WISSEN	45%
ALTERTUMSKUNDE	10%

ABWEHR

AUSWEICHEN	57%
WILLENSKRAFT	43%
ZÄHIGKEIT	34%

KAMPF

ATHLETIK	42%
FERNKAMPF	48%
NAHKAMPF	41%
UNBEWAFFNET	40%

EIGENARTEN UND TALENTE

Bronzegießer [1]
Grabwächter [2]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 12+1W6 SCHADENSBONUS: 0

WAFFE	SCHADEN
Gerwa-Axt	2W8
Dolch	1W6
Bogen (100 Meter)	1W12

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Robe	1

MAGIE

	MAXIMAL	ZURZEIT
MAGIEPUNKTE:	15	9

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
Pulver des Ibn Al-H.	53	3b	2	Macht Geister sichtbar
Staub von Geb	61	3b	2	*Fernkampf*, 2W6 Schaden
Albtraumsymbol	39	3b	-	Opfer kann sich nicht erholen
Anreicherung n. Ele.	38	8+2b	-	Stärkt einen Gegenstand

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 150 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Robe	1
Gerwa-Axt	3
Dolch	1
Bogen	2
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2
4 Dosen Pulver des Ibn Al-Hanib	
5 Dosen Staub von Geb	
GESAMT:	9
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Uksem

KULTUR: Trauj BERUF: Alkitar

KULTURELLE TUGEND: Ruhmsucher

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
14	12	13	12	9	11

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	
AUSDAUER:	12	
KAMPFGEIST:	36	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	27%
BEEINFLUSSEN	44%
BOOTFAHREN	10%
HANDWERK	46%
REITEN	67%
ÜBERLEBEN [1]	71%
WAGENLENKEN	15%
WAHRNEHMUNG	66%

Trahan

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	11%
GESCHÄFTSSINN	29%
HEIMLICHKEIT	63%
TÄUSCHEN	28%

WISSEN

HEILKUNDE	27%
KULTUR (EIGENE)	48%
KULTUR (FREMDE)	22%
WISSEN [2]	28%
ALTERTUMSKUNDE	0%

ABWEHR

AUSWEICHEN	45%
WILLENSKRAFT	52%
ZÄHIGKEIT	57%

KAMPF

ATHLETIK	32%
FERNKAMPF	56%
NAHKAMPF	68%
UNBEWAFFNET	35%

EIGENARTEN UND TALENTE

Nase des Schakals [1]
Ostwächter [2]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 12+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN
Trauj-Bogen (75 Meter)	1W10
Einhandspeer	1W10+1W4
Säbel	1W8+1W4
Dolch	1W6+1W4

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Leder	2

MAGIE

MAGIEPUNKTE:	MAXIMAL	ZURZEIT
	15	9

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
Das Blut der Riesen	32	4	1	gewinnt Stärke und Kampfgeist
Der hasserfüllte Pfeil	38	6	2	verursacht blutende Wunden
Schl-banner zerstör.	34	5	2	Reaktion auf Takan-Angriffe
Hass bis in den Tod	31	alle	-	Berserkerwut, stirbt nach 8 Rd.

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 150 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Lederrüstung	1
Einhandspeer	2
Säbel	1
Dolch	1
Trauj-Bogen	2
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2
GESAMT:	9
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.

NAME: Meslar

KULTUR: Trauj BERUF: Söldner

KULTURELLE TUGEND: Ein uralter Hass

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
14	10	15	14	9	0

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	
AUSDAUER:	14	
KAMPFGEIST:	42	

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

AUFTRETEN	30%
BEEINFLUSSEN [1]	30%
BOOTFAHREN	10%
HANDWERK	35%
REITEN	75%
ÜBERLEBEN	75%
WAGENLENKEN	25%
WAHRNEHMUNG	66%

Luathii

Geheul

HALBWELT

DIEBEREI	10%
GESCHÄFTSSINN	30%
HEIMLICHKEIT	75%
TÄUSCHEN	16%

WISSEN

HEILKUNDE	30%
KULTUR (EIGENE)	55%
KULTUR (FREMDE)	25%
WISSEN [4]	15%
ALTERTUMSKUNDE	5%

ABWEHR

AUSWEICHEN	30%
WILLENSKRAFT [2]	53%
ZÄHIGKEIT	75%

KAMPF

ATHLETIK	36%
FERNKAMPF	75%
NAHKAMPF	45%
UNBEWAFFNET	35%

EIGENARTEN UND TALENTE

Grimmige Erscheinung [1]
Unter Oura geboren [2]
Bewahrer der Geschichten [3]
Erbe Ilous [4]

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT:

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 13 INITIATIVE: 10+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN
Chopesch	1W10+1W4
Dolch	1W6+1W4
Trauj-Bogen (75 Meter)	1W10

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Lederrüstung	1
Schild	1

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 70 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Lederrüstung	1
Schild	1
Chopesch	2
Dolch	1
Trauj-Bogen	2
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln	2
GESAMT:	9
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

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.