

A G O N E - Charakterbogen

Name	Spezies	Profession	Herkunft		
Ges. m / f	Alter	Altersdiff.	Gew.	Pfd. GRÖ	cm (Kategorie:) BR Titel

PRIMÄRATTRIBUTE (x5)			FLAMME (x7)			DUNKLE FLAMME			BESONDERHEITEN		
Stärke	Körpermodifik.	Intelligenz	Geistmodifik.	Charisma	Seelenmodifik.						
Ausdauer	Körper	Willenskraft	Geist	Kreativität	Seele						
Geschick	Dunkl. Körper		Dunkl. Geist		Dunkl. Seele						
Wahrnehmung											

SEKUNDÄRATTRIBUTE		FERTIGKEITEN (x3)							
Trefferpunkte (TP) TPBasis+(AUSx3)+d10(g)	Belastungen (untrainiert -3)	EP	Höfisches Leben (untrainiert -3)	EP	Kult 1:				
Schwelle Schwere Wunden TP/3 (SSW)	Ausweichen:		Diplomatie:		Kult 2:				
Schwelle Kritische Wunden TP/2 (SKW)	Erste Hilfe:		Eloquenz:		Kult 3:				
Nahkampf (NK: Körper) (STR+GESx2)/3	Klettern:		Etikette 1:		Medizin / Heilkunde:				
Fernkampf (FK: Körper) (GES+WAH)/2	Reiten:		Etikette 2:		Navigation:				
Schadensbonus (SB) STR+GRÖ (s. Tab.)	Schwimmen:		Etikette 3:		Pflanzenkunde:				
Kunst (KUN: Seele) (CHA+KRE)/2, Schw. Feen KRE	Überleben:		Gassenwissen:		Recht:				
Askendanz (ASK: Geist) INT o. (INT+WIL)/2 o. WIL	Wachsamkeit:		Handel:		Schrift 1:				
Schicksalspunkte Flamme x2	Waffenloser Kampf:		Handwerk 1:		Schrift 2:				
Maximale Belastung (-8) (STR+AUS) x BL-Mod. (in Pfd.)	Waffenkategorie 1:		Handwerk 2:		Schrift 3:				
Schwere Belastung (-4) Max. BL/2 (in Pfd.)	Waffenkategorie 2:		Malerei:		Sprache 1:				
Mäßige Belastung (-2) Max. BL/4 (in Pfd.)	Waffenkategorie 3:		Musik 1:		Sprache 2:				
Aktuelle TP:	Waffenkategorie 4:		Musik 2:		Sprache 3:				
Schwere Wunden (-2/-6/-12): OOO			Poesie:		Sprache 4:				
Kritische Wunden: OO			Tradition 1:		Strategie / Taktik:				
Natürliche Heilung (TP/Tag)			Tradition 2:						
Initiativebasis (GES+WAH)			Überreden:		Okkultes (untrainiert unmöglich)				EP
Passive Verteid. (GES-Rüst.)			Verwaltungswesen:		Chiffrenmagier:				
Ausweichen (GES+Aus.-Rüst.) /					Concord / Magietheorie:				
			Wissen (untrainiert unmöglich)	EP	Dämonologie:				
			Astronomie:		Tänzerkunde:				
			Chirurgie:		Magische Künste				
			Geographie:		Klang:				
			Geschichte / Legenden:		Gestalt:				
			Jahreszeit: Frühling		Vista:				
			Jahreszeit: Sommer		Skandierung:				
			Jahreszeit: Herbst		Resonanz				
			Jahreszeit: Winter		Jornismus:				
			Kreaturenkunde:		Eklipsismus:				
					Obskurantismus:				

NAHKAMPFWAFFEN								FERNKAMPFWAFFEN								
Typ	INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Typ (Reichweite)	INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Muni

NATÜRLICHE WAFFEN				SCHILDE				RÜSTUNG							
Typ	INI	AT	Schad.+SB	Typ	INI	AT	PA	Typ	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Typ	Schutz	Malus

Anmerkungen zu speziellen Waffen:												Gesamt			
JAHRESZEITLINGSKRÄFTE				FLAMMENKRÄFTE				GABEN DER FINSTERNIS UND PERFDIE							

VORTEILE		NACHTEILE		LEIDEN DER FINSTERNIS		LEIDEN DER PERFDIE	
				Finsternispunkte	Schwärze	Perfidiepunkte	

(REIT-)TIER	STR	AUS	GES	WAH	TP	SSW	SWK	NK	SB	GRÖ	BR	Fertigkeiten / Besonderheiten
VERTRAUTER	STR	AUS	GES	WAH	TP	SSW	SWK	NK	SB	GRÖ	BR	Fertigkeiten / Besonderheiten

AUSRÜSTUNG										

Wertgegenstände:		Gesamtvermögen:	Bargeld:
ARTEFAKTE			
Name	Wert / Beschreibung	Wirkung / Kraft / Besonderheit	Dauer / Zeit

KONTAKTE	

