

# The Agone RPG Errata Page

(Last updated March 29th, 2004)

The following page is a listing of the various errata that have come to my attention about the various Agone RPG rulesbook and supplementary material. This listing of errata for the game system is by no means complete, and I would appreciate it if anyone who has additional errata, corrections, modifications or the like would get in touch with me about these via e-mail so that I can continue to add to the errata listings for the system.

## Page 103:

- In the Skill List by Groups Table, the Search skill is missing in the Rogue skill grouping.
- In the Occult skill grouping, the Cipher-sorcerer skill is mistakenly called Cypher- Sorcery. This reference should be replaced.

## Pages 106-120:

- In the descriptions of the various Assets and Faults (and in the EG section on the Perfidies and Sorrows), there are problems with the way things are phrased in terms of bonuses, penalties, and so forth. In actual fact, each of these adds or subtracts from the relevant Attribute. The phrasing on these terms is completely interchangeable.

## Page 124:

- The description of the Fast Talk skill is completely missing. The entry should read: "Fast Talk, Group: Courtly. This skill is the art of lying and telling falsehoods while appearing to tell the truth, and convincing the person to whom you are talking. In addition, it also is the ability to develop arguments to counter those who are trying to convince you of something.

CHA + Fast Talk: convince someone of something, seduce someone.

CRE + Fast Talk: to act.

PER + Fast Talk: understand or realize someone is lying to you.

Specialties: bluff someone to intimidate them, seduce, lie to authorities, etc."

## Page 127:

- Under the listings for Occult Skills, the "Cipher-Sorcerer" skill is called "Cipher lore". This should be replaced with the proper name for the skill, and all other references to this skill should be altered.

## Page 159:

- The Combat Round Summary is an absolute mess, and is copied as is to the EG Screen as well.

First of all, Initiative is totally fouled up and the modifiers to it are not consistent. The actual value for Initiative should read:

Initiative: PER + AGI + weapon bonus + aspect bonus + 1D10 (closed)

Second of all, in the Actions section, the word "Weapon" is mistakenly used. It should be replaced with "appropriate Weapon skill." The modifiers should be clarified as something along the lines of "miscellaneous modifiers."

Thirdly, the Reactions section and formulae are a complete mess. The explanation of Dodge is completely wrong. The three kinds of defense are not appropriately depicted. The proper material here is as follows:

Reactions:

There are three defense methods, which could be used as a reaction:

a) Parry: MEL + Weapon Skill + weapon parry bonus + 1D10 + miscellaneous modifiers

b) Dodge: AGI + Dodge Skill - armour penalty + 1D10 + miscellaneous modifiers

c) Natural Defense: AGI - armour penalty + 1D10 + miscellaneous modifiers

Fourth, the Damage formula is wrong. Damage is also reduced by the armour of the wearer, so the formula should read:

SM + DB + weapon damage bonus - armour value

Also note that when an Attack is being Parried, the formulae for the two actions are altered as follows:

Attack: MEL + Weapon Skill + Attribute bonus + weapon attack bonus + weapon DB + 1D10 + miscellaneous modifiers

Parry: MEL + Weapon Skill + weapon parry bonus + 1D10 + miscellaneous modifiers

## Page 162:

- The entire section on the Results is completely fouled up. More to follow on this.

## Page 200:

- On the Ascendancy Rolls Summary Table, there is a terrible misprinting for the Counter-magic. The two lines here should read: "Counter-magic: Ascendancy APT against DIF opponent's Ascendancy APT. If roll is failed the spell is not countered and continues as normal. If roll succeeded but SM < 10 the spell is not countered but the dance is +1 round. If roll succeeded and SM  $\geq$  10 the spell is countered and fails."

## Page 221:

- In the description of the Dementia Opus, the Threshold value is missing. This section should read "Threshold: 15".

## Page 225:

- In the description of the Toxin Opus, the Threshold value is missing. This section should read "Threshold: 15".

## Page 254:

- Clarification: In the section on Corrupted Creatures, it appears that the Maskers are missing their game statistics. In actual fact, Maskers is a category with three sub-categories (Leer, Blackguards, and Snuffers). No stats are missing here. However, see the errata below on the Brotherhood of the Leer.

- In the section on Corrupted Creatures, The Brotherhood of the Leer is missing all of the statistics for their type. There has been no clean-up for this piece of errata as yet.

## Page 293:

- In the section of the Troll's game statistics, there is an entry that reads "VOL 4". This is an error where the term was taken from the French edition of the game. The value should read "WIL 4".

Special thanks to Mathieu Gaborit, Sébastien Célerin, Grégoire Laakman, Tristan Lhomme, Jürgen Ernst, and the folks on the Agone Mailing List (English) for their help in compiling this list of Agone errata.

### **Können Tänzer verliehen werden?**

Die Antwort ist im Souffre-Jour 5. Ja, man kann sein Tänzer leihen: Jorist zu Jornist oder Eklipsist, Eklipsist zu Jornist oder Eklipsist, Obscu zu Obscu Wenn es nicht geliehen. Ein Inspirierte kann ein unbekannte Tänzer benutzen wenn er heroische Punkte benützt. Ein Obscu der mehr als 6 in Resonanz kann ein Tänzer klauen. Ein Jornist der mehr als 6 in Tänzerkenntnis kann Magie mit ein wildes Tänzer. Es ist nicht so leicht und gibt es klare und schwere Regeln um es zu regieren.

Ich weiß nicht, obs dich noch interessiert, aber was du meinst, ist im Souffre-Jour 5 enthalten. Da ist z.B. auch die Regel drin, wie man Tänzer ausleihen kann - nicht klauen.

Der "Verleiher" muss einen Wurf auf CHA + Tänzerkunde (Dancer Lore) vs. DIF (15 + Empathie des Tänzers) schaffen. Er legt fest, wieviele Punkte Empathie der Tänzer behält, wenn er übergeben wird.

Der Empfänger muss einen Wurf ASC + Tänzerkunde vs. SW 20 + den übergebenen Empathiepunkten des Tänzers schaffen. Die SM gibt dabei an, wieviele er dann tatsächlich nutzen kann (0 bis alle).

Das Binden des Tänzers ist eine rein emotionale Sache. Der Tänzer muss dabei auf die Emotionen des Magiers eingestimmt werden - d.h. in der Praxis, es ist vor allem Zeit, die man mit dem kleinen Kerl verbringen muss.

### **Neue Fechtschulen und Geheimtechniken**

Gerettet vor dem Untergang vom Phénix Ecarlate und übersetzt. ("Artful Thrusts" sind eigentlich ein Übersetzungsfehler im Engl., da das im Franz. als "Botte secrète" bezeichnet wird - Geheimtechniken, die ein Meister eben nur an bestimmte Schüler lehrt, ein Begriff aus dem klassischen Fechten)

#### **Fechtschule: Roter Mond**

Entstanden in den Söldner-Republiken, wurde dieser Kampfstil berühmt durch eine berüchtigte Kompanie, Garance. Ihre Mitglieder kleideten sich furchtbar auffällig und waren immer mit langen Klingen bewaffnet. Diese Schule stellt vermutlich den ersten Versuch dar, den Gebrauch des Schwertes zu einer Kunst zu erheben.

Die Schule existiert zwar noch, ihre Anhänger werden aber immer weniger. Die Mitglieder werden durch ihre imponierende Statur, den Bart und die roten Kleider gekennzeichnet. Die Schule selbst ist heute nur noch in der Baronie Émelgance in Urgamand ansässig. Der Stil wird zunehmend als überholt angesehen, da die schweren Klingen langsam aus der Mode kommen.

Fertigkeiten: Zweihandschwert, Ogerschwert, Riesenschwert

Spezialisierung: Massenkämpfe

Maneuver: Vollangriff, Eisenwand, Riposte, Vorteil schaffen, Rundumschlag

#### **Geheimtechniken**

**Enthauptungsschlag** (Aktion), [Zweihandschwert, 24]

Voraussetzung: eine ES (SM) von mindestens 10

Besonders beeindruckend, wird mit diesem Hieb ein schneller und kraftvoller Schlag gegen den Nacken des Gegners geführt. In diesem Falle hilft auch keine Rüstung mehr, um die Wucht des Hiebes aufzuhalten. Der Gegner wird enthauptet, stürzt zu Boden und blutet schnell aus.

**Täuschung des Lichts** (Reaktion), [Ogerschwert, 16]

Voraussetzung: -2 auf Verteidigung (Parade, Ausweichen) für eine Runde

Relativ langwierig, ist diese Technik schwer durchzuführen. Der Kämpfer muss seinen Gegner schnell einschätzen, um sicher zu sein, dass er sich nicht zu sehr in Gefahr begibt. Dennoch muss er diese Technik am Beginn des Kampfes einsetzen. Er täuscht eine Schwäche in seiner Abwehr vor, worauf der Gegner an Zuversicht gewinnt und seine Aufmerksamkeit sinkt. Jetzt nutzt der Kämpfer die Gelegenheit um den eigentlichen Schlag zu führen. Er hat eine freie Riposte und sein Gegner -5 auf die Verteidigung.

**Sturm des Minotauren** (Aktion), [Ogerschwert, 12 / Zweihandschwert, 14]

Voraussetzung: Keine Rüstung über -4 auf Init tragen

Eine beeindruckende Variante der Eisenwand, wird bei dieser Technik die Waffe um den Körper gewirbelt, um Gegner abzuwehren.

Die Schwünge sind mit perfekter Kontrolle verbunden, abwechselnd schnellen Hieben und plötzlichen Stopps. Einige Kämpfer unterstreichen dies noch durch breites Grinsen und Kriegsgeschrei. Das Ziel ist einfach, die Gegner abzuschrecken und an einem Angriff zu hindern oder sie in die Flucht zu schlagen.

Während der Durchführung kann der Kämpfer nicht angreifen. In der nächsten Runde erhält er +2 auf die Initiative.

(Minotaurenspezifische Techniken sind im Codex Minotauren drin, die beziehen sich aber zum größten Teil auf die Hörner.)

#### **Vorteil Körper: Fechtschule (4)**

Du bist Mitglied einer Fechtschule. Du hast deine Kenntnisse im Kampf dort verfeinert, um ein exzellenter Kämpfer zu werden. Solange du Mitglied in deiner Schule bist, wirst du immer Freunde haben, die an deiner Seite kämpfen wollen und Meister, die ihr Wissen an dich weitergeben.

Du musst eine Fechtschule auswählen. Dies gibt dir 10 Kreativitätspunkte, die über die Fertigkeiten der Schule (die von Schule zu Schule variieren) verteilt werden können und eine Spezialisierung aus der Liste der Schule. Durch deine Verbindung zu einem Fechtmeister hast du mehr Möglichkeiten als andere, Geheimtechniken zu erlernen, weshalb sich die Kosten für den Vorteil „Geheimtechnik“ um 2 reduzieren (Minimum 1).

#### **Fechtschule: Flammentanz**

Diese Schule wurde von Keridhil de Madrigal gegründet, einem der Hohen Ritter der Baronie Lunargent in Urgamand. Er entwickelte sie auf Basis der Prinzipien des Tanzes, besonders des Flamenco (ein Tanz aus den Freibeuterhäfen).

Fertigkeiten: Akrobatik, Dolch, Schwert, Ausweichen, Linkhand-Dolch, Rapier

Spezialisierungen: Schwert, Linkehand, Rapier

Maneuver: Schwertspitze, Doppelparade, Totales Ausweichen, Finte, Schwäche, Vorteil schaffen, Riposte, In Schach halten

#### **Geheimtechniken**

**Der Stoß des Tänzers** (Reaktion) [ Rapier/16 ]

Voraussetzungen: eine Erfolgsspanne von mind. 10 bei der Parade

Dieser Stoß ist einer der berühmtesten von Harmundia. Er verleitet den Gegner dazu, sich eine Blöße zu geben. Der Fechter macht einen Schritt zur Seite, täuscht mit einem Hieb an und richtet die Schwertschärpe auf seinen Gegner. Da dieser von seinem eigenen Angriff nach vorne gezogen wird, gleitet die Klinge wie von selbst in seinen Hals. Der Tod des Opfers tritt nicht sofort ein, allerdings ist der Blutverlust im Allgemeinen tödlich.

**Der Handkuss** (Aktion) [ Rapier/20 ]

Voraussetzungen: die Initiative haben und eine Erfolgsspanne von mind. 5 beim Angriff

Auch als das „Zeichen des Tänzers“ bekannt, ist dieser Stoß das persönliche Zeichen von Keridhil de Madrigal. Er benutzt es, um Gegner zu ärgern, die er am Leben lassen will.

Mit einer schnellen, präzisen Bewegung schlitzt der Fechter seinem Gegner die Hand auf. Dieser kann diese Hand nicht mehr benutzen, bis die Wunde verheilt ist. Außerdem bleibt eine unschöne Narbe zurück.

**Der Gruß** (Aktion) [ Rapier/20 ]

Voraussetzungen: die Initiative haben und eine Erfolgsspanne von mind. 5 beim Angriff

So genannt wegen der Position des Fechters, beginnt er damit, indem er die Waffe vor sein Gesicht hebt und die Spitze zum Himmel richtet. Sodann führt er eine blitzschnell Bewegung zur Seite aus, wie beim Fechtergruß.

Diese Haltung wird als Ablenkung für den Gegner benutzt, welcher plötzlich eine Klinge auf sein Gesicht zuschnellen sieht. Die Strafe für diese Unachtsamkeit ist der Verlust eines Auges und eine wunderschöne Narbe. Dieser Stoß bedarf großer Präzision und Schnelligkeit auf Seiten des Fechters, wenn er sich nicht selbst verletzen will.

**Linkehand-Finte** (Aktion) [ Dolch oder Linkehand-Dolch/12 ]

Voraussetzungen: zwei Waffen führen und eine Erfolgsspanne von mind. 5 beim Angriff

Der Fechter greift seinen Gegner mit weitausholenden Schwüngen seiner Hauptwaffe an. Er zieht dessen gesamte Aufmerksamkeit auf diese Waffe, um ihn dann mit einem Angriff der Zweitwaffe zu überraschen.

Der Gegner hat einen Malus von 8 auf die Verteidigung gegen diesen Angriff.

### **Fechtschule: Rote Klinge**

Diese Kampfschule des Sommers wurde von Gundar Drachenfeuer gegen Ende seiner Karriere geschaffen. Weitverbreitet in den Söldner Republiken, wird sie nun an der Militärakademie von Lunargent von ihrem Schöpfer gelehrt. Die Techniken sind für den Krieg gedacht, erweisen sich aber auch als duelltauglich, da die Handhabung des Schwertes recht subtil ist. Sie hat großen Anklang unter den Rittern Urgamands gefunden, die in immer größerer Zahl nach Lunargent kommen, um die hiesige Militär- und Fechtakademie zu besuchen.

Fertigkeiten: Schild, Schwert, Ogerschwert, Zweihandschwert, Strategie

Spezialisierungen: Massenkämpfe, Schild, Schwert, Ogerschwert, Zweihandschwert, Strategie

Manöver: Machtvoller Angriff, Sturmangriff, Aufschließen, Entwaffnen, Eiserne Mauer, Vorteil schaffen

### **Geheimtechniken**

**Brennender Biss** (Aktion) [ Zweihand- oder Ogerschwert/16 ]

Voraussetzungen: die Initiative haben und eine Erfolgsspanne von mind. 5 beim Angriff

Der Fechter hält die Klinge in Richtung Boden gesenkt und führt dann einen aufsteigenden Hieb. Diese Bewegung verleiht dem Angriff viel Kraft, was eine schmerzhaft, ja sogar tödliche Wunde zur Folge hat (Kritischer Schnitt-Treffer). Dies ist die erste von Gundar erdachte Technik.

**Das Urteil des Stahls** (Aktion) [ Zweihandschwert/28 ]

Voraussetzungen: Erfolgsspanne von 10 oder mehr beim Angriff

Besonder eindrucksvoll, besteht diese Technik aus einer tödlich schnellen Mühlrad-Drehung des Schwertes, die am Ende den Gegner trifft. Nichts kann einem solchen Hieb standhalten, der das Genick des Unglücklichen sofort bricht.

Für diese Technik ist Gundar Drachenfeuer berühmt und es ist die einzige, die er niemals lehrt. Man muss anmerken, dass außer ihm auch niemand in der Lage wäre, diesen Hieb zu kontrollieren.

**Schienbein-Brecher** (Aktion) [ Oger- oder Zweihandschwert/20 ]

Voraussetzungen: eine Erfolgsspanne von mind. 10 beim Angriff.

Der Fechtmeister Gundar schuf diese Technik um Kreaturen von besonderer Größe zu eliminieren.

Er besteht aus einem machtvollen, knochenbrechendem Hieb, der auf Beinhöhe des Gegners ausgeführt wird. Ein solcher Hieb ist meist ausreichend, das Schienbein des Gegners zu brechen und ihn zu Boden gehen zu lassen.

Man sagt, dass Gundar dank dieser Technik in der Lage war, die Führung eines Riesenstammes in Trimming zu übernehmen, obwohl er ein Söldner in der Armee der Prinzgemeinden war.

**Der Stern des Krieges** (Aktion) [ Schwert oder Ogerschwert/20 ]

Voraussetzungen: keine Rüstung mit Abzug höher als -5 tragen

Spektakuläre Alternative zur Eisenwand, wird diese Technik ausgeführt indem man die Klinge vor dem eigenen Körper wirbeln lässt. Die Drehbewegungen sind kontrolliert und schnell. Dies ermöglicht es, Gegner auf Abstand zu halten.

Außerdem können die Drehungen als Falle für einen Gegner dienen. Jeder Angreifer, der seinen Angriff nicht schafft, nimmt ES+Sch.B.+Waffenschaden durch die Waffe des Fechters.

**Der brennende Atem des Drachen** (Aktion) [ Ogerschwert/24 ]

Voraussetzungen: eine Erfolgsspanne von mind. 10 aus einem Sturmangriff

Diese Technik verbindet Schnelligkeit, Präzision und Kraft.

Der Fechter springt mit einer Drehung um die eigene Achse auf seinen Gegner zu und schlägt zu seinem Hals. Dies verleiht dem Angriff die nötige Kraft, ihn auf der Stelle zu enthaupten.

Diese Technik wurde von Siegfried Drachenfeuer entwickelt, dem Fechtmeister von Lunargent.

(Die Schule aus dem L´Inspire hab ich noch nicht übersetzt, die war aber wohl die Grundidee dahinter.)