

AGONE - Charakterbogen

Name		Cécile Casidhe		Spezies		Mensch		Profession		Concordistin		Herkunft																					
Ges.		f		Alter		28		Altersdiff.		---		Gew.		104 Pfd.																			
GRÖ		162 cm		Kategorie: 0		BR		3		Titel		Maestra		Spieler																			
PRIMÄRATTRIBUTE (x5)				FLAMME (x7)				DUNKLE FLAMME				BESONDERHEITEN																					
Stärke		4		Körpermodifik.		1		Intelligenz		6		Geistmodifik.		1																			
Ausdauer		5		Körper		1		Willenskraft		7		Geist		1																			
Geschick		5		Dunkl. Körper		0		Dunkl. Geist		0		Charisma		10																			
Wahrnehmung		5										Seelenmodifik.		1																			
												Kreativität		10																			
												Seele		1																			
												Dunkl. Seele		0																			
SEKUNDÄRATTRIBUTE				FERTIGKEITEN (x3)																													
Trefferpunkte (TP)		50		Belastungen (untrainiert -3)				EP		Höfisches Leben (untrainiert -3)				EP																			
TPBasis+(AUSx3)+d10(g)				Athletik:						Bildhauerei:				6																			
Schwelle Schwere Wunden		16		Ausweichen:				3		Diplomatie:																							
TP/3 (SSW)				Erste Hilfe:				1		Eloquenz:				5																			
Schwelle Kritische Wunden		25		Klettern:						Etikette 1: Eigene				6																			
TP/2 (SKW)				Reiten:				2		Etikette 2:																							
Nahkampf (NK: Körper)		4		Schwimmen:						Etikette 3:																							
[STR+(GESx2)]/3				Überleben:						Gassenwissen:																							
Fernkampf (FK: Körper)		5		Wachsamkeit:				2		Handel:				2																			
(GES+WAH)/2				Waffenloser Kampf:						Handwerk 1: Pigmentkreation				5																			
Schadensbonus (SB)		0		Waffenkategorie 1: Stilett						Handwerk 2:																							
STR+GRÖ (s. Tab.)				Waffenkategorie 2:						Malerei:				10																			
Kunst (KUN: Seele)		11		Waffenkategorie 3:						Musik 1: Kammermusik				2																			
(CHA+KRE)/2, Schw. Feen KRE				Waffenkategorie 4:						Musik 2:																							
Askendanz (ASK: Geist)		-								Poesie:				2																			
INT o. (INT+WIL)/2 o. WIL										Tradition 1: Eigene				6																			
Schicksalspunkte		2		Diebeskünste (untrainiert -3)				EP		Tradition 2:																							
Flamme x2				Akrobatik:						Überreden:																							
Maximale Belastung (-8)		126		Fingerfertigkeit:						Verwaltungswesen:																							
(STR+AUS) x BL-Mod. (in Pfd.)				Gifte:																													
Schwere Belastung (-4)		63		Glücksspiel:						Wissen (untrainiert unmöglich)				EP																			
Max. BL/2 (in Pfd.)				Intrige (Patronage):				5		Astronomie:				2																			
Mäßige Belastung (-2)		31		Jagd:						Chirurgie:																							
Max. BL/4 (in Pfd.)				Lippenlesen:						Geographie:																							
Aktuelle TP:				Schleichen:						Geschichte / Legenden:				2																			
Schwere Wunden (-2/-6/-12):		OOO		Schlosserei:						Jahreszeit: Frühling				1																			
Kritische Wunden:		OO		Suchen:						Jahreszeit: Sommer				1																			
Natürliche Heilung (TP/Tag)		3		Verkleiden:						Jahreszeit: Herbst				1																			
Initiativebasis (GES+WAH)		10		Verstecken:						Jahreszeit: Winter				1																			
Passive Verteid. (GES-Rüst.)		5								Kreaturenkunde:				2																			
Ausweichen (GES+Aus.-Rüst.)		8/4												2																			
NAHKAMPFWAFFEN								FERNKAMPFWAFFEN																									
Typ		INI		AT		PA		Schad.+SB		STR		GES		GRÖ		Typ (Reichweite)		INI		AT		PA		Schad.+SB		STR		GES		GRÖ		Muni	
Stilett		8		8		5		+0 / S		1		3		-2		Stilett (STR x 2 m: 8 m)		12		7		-		+0 / S		2		6		-2		1	

AGONE - Manoever und Kunstvolle Schlaege

Name	Typ	Kampfmodifikationen	Voraussetzungen	Beschreibung / Anmerkungen
Betäuben	A	INI -1, AT -2	---	Erhält Gegner schw. Wunde, kostet es ihn TP und betäubt ihn außerdem für 5 R; eine krit. Wunde wird dagegen normal gehandhabt. Wucht Waffen (C) geben +5 auf Schaden.
Defensivkampf	A	INI -x, AT -x, Vert. +x	PA-Mod. der Waffe mind. 0	X muß geringer als die Waffenfertigkeit sein.
Distanz aufgeben	A	Vert. -5	Höhere INI und kleinere Waffe als der Gegner	Der Gegner bekommt -10 auf alle AT, solange die INI höher bleibt als die des Gegners. Der Vert.-Malus gilt dagegen nur für die erste Runde dieses Manövers.
Distanz halten	A	Schad. -10	Höhere INI und größere Waffe als der Gegner	Gelingt die AT, erhält der Gegner -10 auf seine nächste AT.
Entwaffnen	A	Schad. 0	---	Der Gegner wird entwaffnet, wenn ES größer als STR + PA-Mod. des Gegners. Sind die Werte gleich, behält der Gegner die Waffen, bekommt aber in der Folgerunde -2 auf INI.
Finte	A	INI -5, AT -5, Schad. 0	Einhandwaffe	Gelingt die AT, kann der Gegner die nächste AT nicht parieren. Mißerfolg: Angreifer nächste AT/Ini -1.
Mächtige Attacke	A	Schad. +STR, Vert. -8	---	Mit Zweihandwaffe zusätzlich Schad. +5.
Niederwerfen	A	INI -3, AT -3, Schad. +1	Waffentyp S o. C, Gegner-GRÖ max. 1 höher	Gelingt die AT, muß Gegner eine Balanceprobe schaffen, um nicht hinzufallen. Bekommt Gegner obendrein eine schw. Wunde, fällt er automatisch zu Boden.
Riposte	R/A	---	ES der Vert. mind. +10	Verteidiger darf sofort eine freie, zusätzliche AT gegen den Angreifer machen.
Rundumschlag	A	INI -1, AT +2, Vert. -4, Schad. /2	GRÖ mind. 2 höher als Gegner-GRÖ	1 Angriffswurf, und jede Person im Umfeld der Waffen-GRÖ muß verteidigen.
Schlag im Vorbeireiten	A	AT -4	Reittier, Waffen-GRÖ mind. 0, höhere INI als der Gegner	Reiter will Gegenschlag vermeiden. Reiten-Ausweichen: GES +Reiten +BR (Tier); keine Parade möglich, aber Malus für Ausweichen zu Pferde entfällt.
Schwäche	A	INI -2, AT -4	Stichwaffe (I)	Nichtmagische Rüstung umgehen. Gelingt die AT, reduziert sich der RS um 2.
Schwertspitze	A	INI +x, AT -x, Vert. -x	Stichwaffe (I)	Schnelle, ungenaue Attacke.
Sturmangriff	A	Schad. +3 +GRÖ +BR, Vert. -4	Höhere INI als der Gegner	Ansturm erfordert eine Mindeststrecke von BR in Metern.
Überreiten	A	Schad. +3 +GRÖ +GRÖ (Tier) +BR (Tier)	Reittier, Waffen-GRÖ mind. 1, höhere INI als der Gegner	Überreiten erfordert eine Mindeststrecke von BR des Tieres in Metern.
Volle Attacke	A	INI +1, AT +3, Schad. +2	---	Keine Verteidigung möglich.
Volle Parade	A	PA +SB +Waffenschad.	PA-Mod. der Waffe mind. 1	Keine Aktionen außer Parade möglich. Ergebnis der PA wird durch Angreiferzahl geteilt.
Volles Ausweichen	R	---	---	Keine Aktionen außer Ausweichen möglich, dafür können alle Gegner aktiv verteidigt werden.
Vorteil schaffen	A	Schad. 0	ES des Angriffs mind. +5	ES wird aufgespart und in der Folgerunde der ES eines erneuten Treffers zugerechnet, wenn diese positiv ist. Manöver kann mehrmals wiederholt werden, versagt aber bei der ersten negativen ES.
Waffe zerschmettern	A	AT -1	Waffen-GRÖ muß höher sein	Getroffene Waffe zerbricht, wenn Trefferschaden höher als deren Waffenschaden x5.

AGONE - Magie

MAGISCHE KÜNSTE

Kunst	11	KPT / Improvisationspotential	Klang	/	Gestalt	17 / 16	Vista	21 / 20	Skandierung	/
OPERA										
Name	Kunst/Speziell	SG	Reichweite/Effektbereich	Dauer	Zeit	Effekt				
Replik	Gestalt	10	Kontakt / Kl. Objekt	sofort	1 Std.	Perfekte Replik eines Originalobjektes (gilt nicht für ein Bild o.ä.). Gleiches Material muß vorhanden sein.				
Blendendes Licht	Vista: Sommer	10	Sichtl. / 1 Ziel	5 R	5 R	Ziel wird total geblendet, wenn es nicht im Moment des Effektes die Augen schließt.				
Schloß knacken	Gestalt	15	Kontakt / Kl. Objekt	sofort	1 R	Ein Schloß wird geöffnet, aber der Eingriff ist allgemein zu erkennen.				
Wundheilung	Vista: Frühling	15	Kontakt / 1 Ziel	permanent	3 R	Ziel erhält sofort 5 TP zurück. Zeit für natürliche Heilung wird halbiert.				
Goldene Lässigkeit	Vista: Herbst	15	Sichtl. / 10 Personen	6 Std.	1 Min.	Ziele werden sehr ruhig; ihre Aktionen erfordern WIL-Probe gg. 15, sofern sie nicht angegriffen werden.				
Leben verlängern	Vista: Sommer	15	Kontakt / 1 Ziel	1 Std.	2 R	Ziel wird vor bisherigen Verletzungsnachteilen geschützt oder im Todesfalle bei neg. AUS +1 stabilisiert.				
Eisgeschoß	Vista: Winter	15	Sichtl. / 1 Ziel	sofort	1 R	Ziel bekommt 5 Schadenspunkte, darf aber ausweichen.				
Materienbefehl	Gestalt	20	Kontakt / Med. Objekt	sofort	1 Min.	Das Objekt gehorcht einem Befehl des Concordisten im Rahmen seiner Möglichkeiten (Schwert wird z.B. leichter, Stuhl greift an usw.).				
Zerfall	Gestalt	20	Kontakt / Med. Objekt	sofort	1 Min.	Ein einfaches, homogenes Objekt wird zerstört.				
Entzündung	Vista: Sommer	20	Sichtl. / 1 Ziel	sofort	1 R	Entflammbares Material wird entzündet. Feuer hat VIR von 5 (z.B. Hut) bis 15 (z.B. Robe).				
Winterrüstung	Vista: Winter	20	Selbst	10 Min.	2 R	Eisrüstung gibt Rüstungsschutz 6, aber halbiert die BR. Rüstung zerspringt durch Feuer innerhalb 1 R.				

