

AGONE - Manöver und Kunstvolle Schläge

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.				

