

# AGONE - Charakterbogen

<b>Name</b>	Lithanna die Dunkle	<b>Spezies</b>	Mensch	<b>Profession</b>	Diebin	<b>Herkunft</b>	
-------------	---------------------	----------------	--------	-------------------	--------	-----------------	--

<b>Ges.</b>	f	<b>Alter</b>	25	<b>Altersdiff.</b>	---	<b>Gew.</b>	104 Pfd.	<b>GRÖ</b>	162 cm (Kategorie: 0)	<b>BR</b>	3	<b>Titel</b>	---	<b>Spieler</b>	
-------------	---	--------------	----	--------------------	-----	-------------	----------	------------	-----------------------	-----------	---	--------------	-----	----------------	--

PRIMÄRATTRIBUTE (x5)					FLAMME (x7)					DUNKLE FLAMME					BESONDERHEITEN				
<b>Stärke</b>	6	<b>Körpermodifik.</b>	1	<b>Intelligenz</b>	5	<b>Geistmodifik.</b>	1	<b>Charisma</b>	6	<b>Seelenmodifik.</b>	1								
<b>Ausdauer</b>	5	<b>Körper</b>	1	<b>Willenskraft</b>	5	<b>Geist</b>	1	<b>Kreativität</b>	6	<b>Seele</b>	1								
<b>Geschick</b>	10	<b>Dunkl. Körper</b>	0			<b>Dunkl. Geist</b>	0			<b>Dunkl. Seele</b>	0								
<b>Wahrnehmung</b>	9																		

SEKUNDÄRATTRIBUTE		FERTIGKEITEN (x3)		HÖFISCHES LEBEN (untrainiert -3)		EP		KULT	
<b>Trefferpunkte (TP)</b>	50	<b>Belastungen (untrainiert -3)</b>		<b>Athletik:</b>	2	<b>Diplomatie:</b>		<b>Kult 1:</b>	
TPBasis+(AUSx3)+d10(g)		<b>Ausweichen:</b>	8	<b>Eloquenz:</b>		<b>Kult 2:</b>		<b>Kult 3:</b>	
<b>Schwelle Schwere Wunden</b>	16	<b>Erste Hilfe:</b>	1	<b>Etikette 1: Eigene</b>		<b>Medizin / Heilkunde:</b>		<b>Navigation:</b>	
TP/3 (SSW)		<b>Klettern:</b>	5	<b>Etikette 2:</b>		<b>Pflanzenkunde:</b>		<b>Recht:</b>	
<b>Schwelle Kritische Wunden</b>	25	<b>Reiten:</b>	1	<b>Etikette 3:</b>		<b>Schrift 1: Muttersprache</b>	1	<b>Schrift 2:</b>	
TP/2 (SKW)		<b>Schwimmen:</b>	1	<b>Gassenwissen:</b>	5	<b>Schrift 3:</b>		<b>Sprache 1: Muttersprache</b>	5
<b>Nahkampf (NK: Körper)</b>	8	<b>Überleben:</b>		<b>Handel:</b>		<b>Schrift 4:</b>		<b>Sprache 2:</b>	
(STR+(GESx2))/3		<b>Wachsamkeit:</b>	5	<b>Handwerk 1:</b>		<b>Strategie / Taktik:</b>		<b>Sprache 3:</b>	
<b>Fernkampf (FK: Körper)</b>	9	<b>Waffenloser Kampf:</b>	1	<b>Handwerk 2:</b>		<b>Tradition 1: Eigene</b>	5	<b>Sprache 4:</b>	
(GES+WAH)/2		<b>Waffenkategorie 1: Kurze Klingengew.</b>	6	<b>Malerei:</b>		<b>Tradition 2:</b>		<b>Okkultes (untrainiert unmöglich)</b>	EP
<b>Schadensbonus (SB)</b>	0	<b>Waffenkategorie 2: Peitschen</b>	5	<b>Musik 1:</b>		<b>Verwaltungswesen:</b>		<b>Chiffrenmagier:</b>	
STR+GRÖ (s. Tab.)		<b>Waffenkategorie 3: Armbrüste</b>	6	<b>Musik 2:</b>		<b>Wissen (untrainiert unmöglich)</b>	EP	<b>Concord / Magietheorie:</b>	
<b>Kunst (KUN: Seele)</b>	6	<b>Waffenkategorie 4:</b>		<b>Poesie:</b>		<b>Astronomie:</b>		<b>Dämonologie:</b>	
(CHA+KRE)/2, Schw. Feen KRE				<b>Tradition 2:</b>		<b>Chirurgie:</b>		<b>Tänzerkunde:</b>	
<b>Askendanz (ASK: Geist)</b>	-			<b>Überreden:</b>	3	<b>Geographie:</b>		<b>Magische Künste</b>	
INT o. (INT+WIL)/2 o. WIL				<b>Verwaltungswesen:</b>		<b>Geschichte / Legenden:</b>		<b>Klang:</b>	
<b>Schicksalspunkte</b>	2	<b>Diebeskünste (untrainiert -3)</b>		<b>Verwaltungswesen:</b>		<b>Jahreszeit: Frühling</b>		<b>Gestalt:</b>	
Flamme x2		<b>Akrobatik:</b>	6	<b>Verwaltungswesen:</b>		<b>Jahreszeit: Sommer</b>		<b>Vista:</b>	
<b>Maximale Belastung (-8)</b>	154	<b>Fingerfertigkeit:</b>	8	<b>Verwaltungswesen:</b>		<b>Jahreszeit: Herbst</b>		<b>Skandierung:</b>	
(STR+AUS) x BL-Mod. (in Pfd.)		<b>Gifte:</b>	2	<b>Verwaltungswesen:</b>		<b>Jahreszeit: Winter</b>		<b>Resonanz</b>	
<b>Schwere Belastung (-4)</b>	77	<b>Glücksspiel:</b>	1	<b>Verwaltungswesen:</b>		<b>Kreaturenkunde:</b>		<b>Obskurantismus:</b>	
Max. BL/2 (in Pfd.)		<b>Intrige:</b>	1	<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Mäßige Belastung (-2)</b>	38	<b>Jagd:</b>		<b>Verwaltungswesen:</b>					
Max. BL/4 (in Pfd.)		<b>Lippenlesen:</b>		<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Aktuelle TP:</b>		<b>Schleichen:</b>	6	<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Schwere Wunden (-2/-6/-12):</b>	OOO	<b>Schlosserei:</b>	8	<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Kritische Wunden:</b>	OO	<b>Suchen:</b>	6	<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Natürliche Heilung (TP/Tag)</b>	3	<b>Verkleiden:</b>	2	<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Initiativebasis (GES+WAH)</b>	22	<b>Verstecken:</b>	6	<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Passive Verteid. (GES-Rüst.)</b>	9			<b>Verwaltungswesen:</b>					
<b>Ausweichen (GES+Aus.-Rüst.)</b>	17/8			<b>Verwaltungswesen:</b>					

NAHKAMPFWAFFEN										FERNKAMPFWAFFEN									
Typ	INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Typ (Reichweite)	INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Muni			
Stilet	20	16	13	+0 / S	1	3	-2	Stilet (STR x 2 m: 12 m)	24	9	-	+0 / S	2	6	-2	1			
Kurzschwert	22	15	14	+3 / SH	3	3	-1	Gnomarmbrust (40 m)	27	15	-	+4 / S	3	3	-2	15			
Peitsche	21	13	11	+0 / H	1	4	-1												

NATÜRLICHE WAFFEN					SCHILDE					RÜSTUNG				
Typ	INI	AT	Schad.+SB	Typ	INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Typ	Schutz	Malus
Fäuste / Füße	18	10	-3 / W									Lederrüstung (Oberkörper)	2	-1
<b>Anmerkungen zu speziellen Waffen:</b>														
												<b>Gesamt</b>	2	-1

JAHRESZEITLINGSKRÄFTE			FLAMMENKRÄFTE			GABEN DER FINSTERNIS UND PERFDIE		
Keine.			<b>Substanz der Flamme:</b> Charakter kann für 1 SP das Atmen für 1 Stunde lang unterbinden.			Keine.		

VORTEILE		NACHTEILE		LEIDEN DER FINSTERNIS		LEIDEN DER PERFDIE	
<b>Geheimversteck (2):</b> Zufluchtsort.		<b>Fremder (1):</b> Erntet viel Mißtrauen.		<b>Finsternispunkte:</b> 0	<b>Schwärze:</b> 0	<b>Perfidiepunkte:</b> 0	
<b>Schnelle Reflexe (2):</b> INI +3.		<b>Dunkles Geheimnis (2):</b> In einem Land wegen Mordes zum Tode verurteilt.		Keine.		Keine.	
<b>Wenig Schlaf (5):</b> Charakter benötigt nur vier Stunden Schlaf. Alle Lernzeiten werden halbiert.		<b>Paranoid (1):</b> Leichter Verfolgungswahn.					

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

AUSRÜSTUNG		WERTGEGENSTÄNDE:		GESAMTVERMÖGEN:		BARGELD: 250	
ARTEFAKTE							
Name	Wert / Beschreibung			Wirkung / Kraft / Besonderheit			Zeit

KONTAKTE

EP-NOTIZEN

# AGONE - Manoever 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.
Doppelattacke	A	AT je -10 (bzw. -5)	2 Einhandwaffen	1 AT pro Waffe; mit Vorteil 'Beidhändigkeit' nur -5 pro AT; Malus für falsche Hand entfällt. Der Gegner kann i.d.R. nur eine AT verteidigen, und der Angreifer bestimmt, welche.
Doppelparade	R	PA je -10 (bzw. -5)	2 Einhandwaffen mit PA-Mod. >0	1 Parade pro Waffe; mit Vorteil 'Beidhändigkeit' nur -5 pro Parade; Malus für falsche Hand entfällt.
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.

## KUNSTVOLLE SCHLÄGE

Name	Typ	Waffe (SG)	Voraussetzungen	Beschreibung / Anmerkungen

