

AGONE - Charakterbogen

Name Lithanna die Dunkle		Spezies Mensch		Profession Diebin		Herkunft											
Ges. f	Alter 25	Altersdiff. ---	Gew. 104 Pfd.	GRÖ 162 cm (Kategorie: 0)	BR 3	Titel ---	Spieler										
PRIMÄRATTRIBUTE (x5)				FLAMME (x7)		DUNKLE FLAMME											
Stärke 6	Körpermodifik. 1	Intelligenz 5	Geistmodifik. 1	Charisma 6	Seelenmodifik. 1												
Ausdauer 5	Körper 1	Willenskraft 5	Geist 1	Kreativität 6	Seele 1												
Geschick 10	Dunkl. Körper 0		Dunkl. Geist 0		Dunkl. Seele 0												
Wahrnehmung 9																	
SEKUNDÄRATTRIBUTE				FERTIGKEITEN (x3)													
Trefferpunkte (TP) TPBasis+(AUSx3)+d10(g)	50	Belastungen (untrainiert -3)		EP	Höfisches Leben (untrainiert -3)		EP										
Schwelle Schwere Wunden TP/3 (SSW)	16	Athletik: 2			Bildhauerei:		Kult 1:										
Schwelle Kritische Wunden TP/2 (SKW)	25	Ausweichen: 8			Diplomatie:		Kult 2:										
Nahkampf (NK: Körper) [STR+(GESx2)]/3	8	Erste Hilfe: 1			Eloquenz:		Kult 3:										
Fernkampf (FK: Körper) (GES+WAH)/2	9	Klettern: 5			Etikette 1: Eigene		Medizin / Heilkunde:										
Schadensbonus (SB) STR+GRÖ (s. Tab.)	0	Reiten: 1			Etikette 2:		Navigation:										
Kunst (KUN: Seele) (CHA+KRE)/2, Schw. Feen KRE	6	Schwimmen: 1			Etikette 3:		Pflanzenkunde:										
Askendanz (ASK: Geist) INT o. (INT+WIL)/2 o. WIL	-	Überleben: 1			Gassenwissen: 5		Recht:										
Schicksalspunkte Flamme x2	2	Wachsamkeit: 5			Handel:		Schrift 1: Muttersprache										
Maximale Belastung (-8) (STR+AUS) x BL-Mod. (in Pfd.)	154	Waffenloser Kampf: 1			Handwerk 1:		Schrift 2:										
Schwere Belastung (-4) Max. BL/2 (in Pfd.)	77	Waffenkategorie 1: Kurze Klingengew. 6			Handwerk 2:		Schrift 3:										
Mäßige Belastung (-2) Max. BL/4 (in Pfd.)	38	Waffenkategorie 2: Peitschen 5			Malerei:		Sprache 1: Muttersprache										
Aktuelle TP:		Waffenkategorie 3: Armbrüste 6			Musik 1:		Sprache 2:										
Schwere Wunden (-2/-6/-12): OOO		Waffenkategorie 4:			Musik 2:		Sprache 3:										
Kritische Wunden: OO					Poesie:		Sprache 4:										
Natürliche Heilung (TP/Tag) 3					Tradition 1: Eigene		Strategie / Taktik:										
Initiativebasis (GES+WAH) 22					Tradition 2:												
Passive Verteid. (GES-Rüst.) 9					Überreden: 3		Okkultes (untrainiert unmöglich) EP										
Ausweichen (GES+Aus.-Rüst.) 17/8					Verwaltungswesen:		Chiffrenmagier:										
					Astronomie:		Concord / Magietheorie:										
					Chirurgie:		Dämonologie:										
					Geographie:		Tänzerkunde:										
					Geschichte / Legenden:		Magische Künste										
					Jahreszeit: Frühling		Klang:										
					Jahreszeit: Sommer		Gestalt:										
					Jahreszeit: Herbst		Vista:										
					Jahreszeit: Winter		Skandierung:										
					Kreaturenkunde:		Resonanz										
							Jornismus:										
							Eklipsismus:										
							Obskurantismus:										
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			
Anmerkungen zu speziellen Waffen:														Gesamt		2	-1
JAHRESZEITLINGSKRÄFTE				FLAMMENKRÄFTE				GABEN DER FINSTERNIS UND PERFDIE									
Keine.				Substanz der Flamme: Charakter kann für 1 SP das Atmen für 1 Stunde lang unterbinden.				Keine.									
VORTEILE				NACHTEILE				LEIDEN DER FINSTERNIS				LEIDEN DER PERFDIE					
Geheimversteck (2): Zufluchtsort.				Fremder (1): Erntet viel Mißtrauen.				Finsternispunkte 0 Schwärze 0				Perfidiepunkte 0					
Schnelle Reflexe (2): INI +3.				Dunkles Geheimnis (2): In einem Land wegen Mordes zum Tode verurteilt.				Keine.				Keine.					
Wenig Schlaf (5): Charakter benötigt nur vier Stunden Schlaf. Alle Lernzeiten werden halbiert.				Paranoid (1): Leichter Verfolgungswahn.													
(REIT-)TIER				VERTRAUTER				AUSRÜSTUNG									
STR	AUS	GES	WAH	NK	ASK	KUN	GRÖ	BR	SB	TP	SSW	SWK	Fertigkeiten / Besonderheiten				
WERTGEGENSTÄNDE:														Gesamtvermögen:		Bargeld: 250	
ARTEFAKTE																	
Name		Wert / Beschreibung						Wirkung / Kraft / Besonderheit				Dauer		Zeit			
KONTAKTE																	
EP-NOTIZEN																	

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.
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

