

AGONE - Charakterbogen

Name	Delaire Gwenhydd			Spezies	Mensch			Profession	Eklipsist			Herkunft				
Ges.	m	Alter	32	Altersdiff.	---			Gew.	168 Pfd.	GRÖ	193 cm (Kategorie: 0)	BR	3	Titel	---	
PRIMÄRATTRIBUTE (x5)																
				FLAMME (x7)				DUNKLE FLAMME				BESONDERHEITEN				
Stärke	6	Körpermodifik.	1	Intelligenz	10	Geistmodifik.	1	Charisma	5	Seelenmodifik.	1					
Ausdauer	5	Körper	1	Willenskraft	8	Geist	1	Kreativität	7	Seele	1					
Geschick	6	Dunkl. Körper	0					Dunkl. Geist	0							
Wahrnehmung	6					Dunkl. Seele	0									

SEKUNDÄRATTRIBUTE															
FERTIGKEITEN (x3)															
Trefferpunkte (TP)	50	Belastungen (untrainiert -3)				EP	Höfisches Leben (untrainiert -3)				EP	Kult 1:			
TPBasis+(AUSx3)+d10(g)		Athletik:					Bildhauerei:					Kult 2:			
Schwelle Schwere Wunden	16	Ausweichen:				7	Diplomatie:				2	Kult 3:			
TP/3 (SSW)		Erste Hilfe:				2	Eloquenz:				1	Medizin / Heilkunde:			
Schwelle Kritische Wunden	25	Klettern:					Etikette 1: Eigene				10	Navigation:			
TP/2 (SKW)		Reiten:				1	Etikette 2:					Pflanzenkunde:			
Nahkampf (NK: Körper)	6	Schwimmen:					Etikette 3:					Recht:			
[STR+(GESx2)]/3		Überleben:					Gassenwissen:				5	Schrift 1: Muttersprache			
Fernkampf (FK: Körper)	6	Wachsamkeit:				5	Handel:				4	Schrift 2:			
(GES+WAH)/2		Waffenloser Kampf:				1	Handwerk 1:					Schrift 3:			
Schadensbonus (SB)	0	Waffenkategorie 1: Kurze Klingenw.				3	Handwerk 2:					Sprache 1: Muttersprache			
STR+GRÖ (s. Tab.)		Waffenkategorie 2: Fechtwaffen				5	Malerei:					Sprache 2:			
Kunst (KUN: Seele)	6	Waffenkategorie 3: Armbrüste				5	Musik 1:					Sprache 3:			
(CHA+KRE)/2, Schw. Feen KRE		Waffenkategorie 4:					Musik 2:					Sprache 4:			
Askendanz (ASK: Geist)	9						Poesie:					Strategie / Taktik:			
INT o. (INT+WIL)/2 o. WIL							Tradition 1: Eigene				10				
Schicksalspunkte	2	Diebeskünste (untrainiert -3)				EP	Tradition 2:								
Flamme x2		Akrobatik:				2	Überreden:				5	Okkultes (untrainiert unmöglich)			
Maximale Belastung (-8)	154	Fingerfertigkeit:					Verwaltungswesen:					Chiffrenmagier:			
(STR+AUS) x BL-Mod. (in Pfd.)		Gifte:										Concord / Magietheorie:			
Schwere Belastung (-4)	77	Glücksspiel:				2						Dämonologie:			
Max. BL/2 (in Pfd.)		Intrige:				2	Wissen (untrainiert unmöglich)				EP	Tänzerkunde:			
Mäßige Belastung (-2)	38	Jagd:					Astronomie:					Magische Künste			
Max. BL/4 (in Pfd.)		Lippenlesen:					Chirurgie:					Klang:			
Aktuelle TP:		Schleichen:				3	Geographie:				1	Gestalt:			
Schwere Wunden (-2/-6/-12):	000	Schlosserei:					Geschichte / Legenden:				1	Vista:			
Kritische Wunden:	00	Suchen:					Jahreszeit: Frühling					Skandierung:			
Natürliche Heilung (TP/Tag)	3	Verkleiden:					Jahreszeit: Sommer					Resonanz			
Initiativebasis (GES+WAH)	15	Verstecken:					Jahreszeit: Herbst					Jornismus:			
Passive Verteid. (GES-Rüst.)	5						Jahreszeit: Winter					Eklipsismus:			
Ausweichen (GES+Aus.-Rüst.)	12/5						Kreaturenkunde:				1	Obskurantismus:			

NAHKAMPFWAFFEN																FERNKAMPFWAFFEN															
Typ		INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Typ (Reichweite)		INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Muni													
Dolch		15	11	9	+1 / S	1	3	-1	Dolch (STR x 4 m: 24 m)		17	9	-	+1 / S	2	6	-1	1													
Säbel		16	12	12	+4 / SH	5	3	+0	Gnomarmbrust (40 m)		20	11	-	+4 / S	3	3	-2	25													

NATÜRLICHE WAFFEN																SCHILDE																RÜSTUNG															
Typ		INI	AT	Schad.+SB	Typ		INI	AT	PA	Schad.+SB	STR	GES	GRÖ	Typ		Schutz		Malus																													
Fäuste / Füße		11	8	-3 / W										Verst. Lederrüstung (Oberkörper)		3		-1																													
Anmerkungen zu speziellen Waffen:																Gesamt																															
																3																-1															

JAHRESZEITLINGSKRÄFTE																FLAMMENKRÄFTE																GABEN DER FINSTERNIS UND PERFDIE															
Keine.																Eiserner Wille: Charakter besteht für 1 SP automatisch eine WIL-Probe mit einer ES in Höhe seines Flammenwertes.																Keine.															

VORTEILE																NACHTEILE																LEIDEN DER FINSTERNIS																LEIDEN DER PERFDIE															
Erpressung (1): Wissen über eine geheime Lieb-schaft eines niederen Adligen.																Fremder (1) und Heimatloser (2): Keine Heimat, wenig Besitz. Erntet viel Mißtrauen.																Finsternispunkte 0																Schwärze 0															
Gute Schule (2): 30 Bonuspunkte für Zauber.																																Keine.																Keine.															
Schnelle Reflexe (2): INI +3.																																																															
Funkenschild (3): Zauberverweigerung = SG nur 10.																																																															

(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: 1000															
ARTEFAKTE																																															
Name		Wert / Beschreibung														Wirkung / Kraft / Besonderheit														Dauer		Zeit															

KONTAKTE															
EP-NOTIZEN															

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.
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.
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

ASKENDANZMAGIE		TÄNZER									
Disziplin	Eklipsismus	Name / Nummer	Torm / 1								
Askendanz	9	Gedächtnis	28 (130/140)								
Resonanz	10	Askendanzbonus	3								
Tänzerkunde	10	Empathie	2								
Askendanzpot.	19	Ausdauer	7								
Intuitives Pot.	7	Gesamt - APT / IPT	22 / 9	/	/	/	/	/	/	/	/

ZAUBER											
Name	Disz./Tänzer	SG	Reichweite/Effektbereich	Dauer	Zeit	Effekt					
Falscher Pfad	Ekl/1	10	Sichtl. / Speziell	1 h	2 R	Trugbild erschaffen und bewegen.					
Gleißende Kugel	Ekl/1	10	Sichtl. / 25 m Radius	1 h	5 R	Tänzer wird gleißender Lichtball (Ø 20 cm) und kann vom Magier in Sichtlinie bewegt werden.					
Sprung	Ekl/1	10	Selbst	5 R	1 R	Ohne Schaden moderate Weiten und Höhen überbrücken (von Häusern oder über Abgründe springen etc.).					
Wände durchblicken	Ekl/1	10	Kontakt / 9 qm	1 min	1 R	Eine Wand wird allgemein einseitig transparent.					
Gedankenlesen	Ekl/1	15	Sichtlinie / 1 Person	1 R	1 R	Lesen momentaner Gedanken.					
Großmeister	Ekl/1	15	Selbst	s. Text	1 min	Magier wird für ESx5+15 min zu einer von den Gegenübern jeweils als sehr wichtig erachteten Person.					
Blitz	Ekl/1	20	Sichtl. / 1 Ziel	sofort	5 R	Blitzillusion mit ESx10+25 Schaden (Ausw.: Pfeile). Nicht bei Dingen und Magiern, die den Zauber kennen.					
Verzaubertes Projektil	Ekl/1	20	90 m / 1 Ziel	sofort	2 R	Blaue Funken treffen Opfer automatisch mit ESx5+10 (-Rüstung) Schaden. Kein Ausweichen möglich.					
Wahres Objekt	Ekl/1	20	Kontakt / 15 m	15 min	2 R	Ein massives Objekt wird wirklich erschaffen, es darf aber nicht aus zahlreichen Teilen bestehen.					

