

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	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.
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	Jornismus	Name / Nummer	Cièl / 1								
Askendanz	10	Gedächtnis	28 (140/140)								
Resonanz	10	Askendanzbonus	3								
Tänzerkunde	10	Empathie	2								
Askendanzpot.	20	Ausdauer	7								
Intuitives Pot.	17	Gesamt - APT / IPT	23 / 19	/	/	/	/	/	/	/	/

ZAUBER											
Name	Disz./Tänzer	SG	Reichweite/Effektbereich	Dauer	Zeit	Effekt					
Mit Tieren sprechen	Jor/1	10	Umgebung Sichtl. / 1 Tier	1 Min.	3 R	Magier kann mit einem Tier im Rahmen von dessen Möglichkeiten kommunizieren.					
Freundschaft	Jor/1	15	50 m Sichtl. / 1 Ziel	15 Min.	5 R	Ziel hegt enge und evtl. dauerhafte freundschaftliche Gefühle für den Magier, solange er es nicht attackiert.					
Heilung, Geringere	Jor/1	15	Kontakt / 1 Ziel	sofort	2 R	Ziel bekommt ES+10 TP zurück.					
Unsichtbarer Arm	Jor/1	15	90 m Sichtl. / Speziell	5 Min.	5 R	Unsichtbarer Arm kann im Effektbereich mit STR 4 Dinge bewegen etc. (aber nicht angreifen).					
Blitz	Ekl/1	20	100 m Sichtl. / 1 Ziel	sofort	5 R	Blitzillusion mit ESx10+25 Schaden (Ausw.: Pfeile). Nicht bei Dingen und Magiern, die den Zauber kennen.					
Heilung, Mächtigere	Jor/1	20	Kontakt / 1 Ziel	sofort	5 Min.	Ziel erhält alle TP wieder. Alle Verletzungen, Frakturen usw. werden geheilt (Ausnahme: Perm. schw. W.).					
Vertrauten erschaffen	Jor/1	20	Kontakt / 1 Tier	permanent	6 Std.	Erschaffung eines Tiervertrauten, der mit dem Magier ein starkes empathisches Band besitzt.					
Wiederbelebung	Jor/1	25	Kontakt / 1 Ziel	permanent	1 Std.	Wiederbelebung eines max. 1 Tag (Flammenträger: 2 Stunden) toten Körpers.					

