

AGONE - Manoever

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 Vorbereiten	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

Kunst	8	KPT / Improvisationspotential	Klang	/	Gestalt	14 / 14	Vista	/	Skandierung	/
-------	---	-------------------------------	-------	---	---------	---------	-------	---	-------------	---

OPERA										
Name	Kunst/Speziell	SG	Reichweite/Effektbereich	Dauer	Zeit	Effekt				
Klinge schärfen	Gestalt	10	Kontakt / medium Objekt	1 Std.	2 R	Der Schaden einer Klingewaffe erhöht sich um +2.				
Replik	Gestalt	10	Kontakt / kleines Objekt	sofort	1 Std.	Ein materialhomogenes Objekt wird perfekt dupliziert. Für kompliziertere Objekte (z.B. ein Bild) muß die Qualitätsmarge entsprechend erhöht werden.				
Beschaffenheit verändern	Gestalt	15	Kontakt / kleines Objekt	1 Min.	4 R	Ein Material wird in eine andere Konsistenz gebracht, wenn es diese Konsistenz auch erlaubt (Metall kann flüssig werden, Kleidung nicht). ES behält aber seine Verbindung aufrecht und setzt sich am Ende des Opus wieder zusammen.				
Verfall	Gestalt	20	Kontakt / medium Objekt	sofort	1 Min.	Ein materialhomogenes und einfaches Objekt wird zerstört.				

ASKENDANZMAGIE		TÄNZER										
Disziplin	Eklipsismus	Name / Nummer	Jomar / 1	Celèn / 2								
Askendanz	8	Gedächtnis	12 (25/60)	12 (30/60)								
Resonanz	7	Askendanzbonus	2	4								
Tänzerkunde	7	Empathie	7	7								
Askendanzpot.	15	Ausdauer	7	5								
Intuitives Pot.	8	Gesamt - APT / IPT	17 / 15	19 / 15	/	/	/	/	/	/		

ZAUBER										
Name	Disz./Tänzer	SG	Reichweite/Effektbereich	Dauer	Zeit	Effekt				
Unklare Sicht	E / 1	10	Sichtlinie / 1 Ziel	1 Min.	1 R	Der Magier schießt Funken in die Augen des Zieles, welches danach -5 auf alle Proben erhält, die irgendwie mit Sicht zu tun haben (Kampf, Magie usw.).				
Wände durchblicken	E / 2	10	Berührung / 9 qm	1 Min.	1 R	Die Wand wird für jede Person auf der Seite des Magiers durchsichtig, ohne dabei ihre Struktur zu verlieren.				
Magischer Pfeil	E / 1	15	40 m / 1 Ziel	sofort	1 R	Der Tänzer wird zu einem schnellen, kraftvollen Pfeil, der das Ziel automatisch mit ES + 5 Schaden trifft. Der Pfeil durchdringt keine Rüstung, kann aber auf ungerüstete Körperregionen gezielt werden.				
Wahre Illusion	E / 2	20	Sichtlinie / max. 10 Kubikmeter	30 Min.	2 Min.	Der Magier kann eine perfekte, auch materiell als echt anerkannte Illusion von etwas schaffen, das er kennt. (Selbst von Lebewesen, die durch Autosuggestion auch angreifen und Schaden machen können.)				

