

# AGONE - Charakterbogen

|   |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|---|-------------------------|---|------------------------|--|---|---|---------------------|---|-----|-----|-----|----------------------------------|-------------------------------|---------------------------|-----|----------------------|--|
| <b>Name</b> Morcan Stanagh  |                         | <b>Spezies</b> Mensch                       |                        | <b>Profession</b> Obskuranatist  |   | <b>Herkunft</b>                         |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Ges.</b> m   | <b>Alter</b> 39         | <b>Altersdiff.</b>                          | <b>Gew.</b> 156 Pfd.   | <b>GRÖ</b> 188 cm  | <b>Kategorie: 0</b>                     | <b>BR</b> 3                             | <b>Titel</b> Zensor |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>PRIMÄRATTRIBUTE (x5)</b>   |                         | <b>FLAMME (x7)</b> 1                        |                        | <b>DUNKLE FLAMME</b> 0   |   | <b>BESONDERHEITEN</b>                   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Stärke</b> 6   | <b>Körpermodifik.</b> 1 | <b>Intelligenz</b> 7                        | <b>Geistmodifik.</b> 1 | <b>Charisma</b> 6  | <b>Seelenmodifik.</b> 1                 |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Ausdauer</b> 6   | <b>Körper</b> 1         | <b>Willenskraft</b> 10                      | <b>Geist</b> 1         | <b>Kreativität</b> 6   | <b>Seele</b> 1                          |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Geschick</b> 6   | <b>Dunkl. Körper</b> 0  | <b>Dunkl. Geist</b> 0                       |                        | <b>Dunkl. Seele</b> 0  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Wahrnehmung</b> 7  |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>SEKUNDÄRATTRIBUTE</b>  |                         | <b>FERTIGKEITEN (x3)</b>                    |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Trefferpunkte (TP)</b><br>TPBasis+(AUSx3)+d10(g)   | 53                      | <b>Belastungen (untrainiert -3)</b>         |                        | <b>EP</b>  | <b>Höfisches Leben (untrainiert -3)</b> |   | <b>EP</b>           |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Schwelle Schwere Wunden</b><br>TP/3 (SSW)  | 17                      | <b>Ausweichen:</b> 6                        |                        |  | <b>Bildhauerei:</b> 4                   | <b>Kult 1:</b>                          |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Schwelle Kritische Wunden</b><br>TP/2 (SKW)  | 26                      | <b>Erste Hilfe:</b> 1                       |                        |  | <b>Eloquenz:</b> 7                      | <b>Kult 2:</b>                          |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Nahkampf (NK: Körper)</b><br>[STR+(GESx2)]/3   | 6                       | <b>Klettern:</b> 4                          |                        |  | <b>Etikette 1: Eigene</b> 7             | <b>Navigation:</b>                      |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Fernkampf (FK: Körper)</b><br>(GES+WAH)/2  | 6                       | <b>Reiten:</b> 4                            |                        |  | <b>Etikette 2:</b>                      | <b>Pflanzenkunde:</b> 1                 |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Schadensbonus (SB)</b><br>STR+GRÖ (s. Tab.)  | 0                       | <b>Schwimmen:</b> 6                         |                        |  | <b>Etikette 3:</b>                      | <b>Recht:</b> 6                         |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Kunst (KUN: Seele)</b><br>(CHA+KRE)/2, Schw. Feen KRE  | 6                       | <b>Überleben:</b> 5                         |                        |  | <b>Gassenwissen:</b> 2                  | <b>Schrift 1: Muttersprache</b> 2       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Askendanz (ASK: Geist)</b><br>INT o. (INT+WIL)/2 o. WIL  | 10                      | <b>Wachsamkeit:</b> 5                       |                        |  | <b>Handel:</b>                          | <b>Schrift 2:</b>                       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Schicksalspunkte</b><br>Flamme x2  | 2                       | <b>Waffenloser Kampf:</b> 3                 |                        |  | <b>Handwerk 1:</b>                      | <b>Schrift 3:</b>                       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Maximale Belastung (-8)</b><br>(STR+AUS) x BL-Mod. (in Pfd.)   | 168                     | <b>Waffenkategorie 1: Kurze Klingenw.</b> 5 |                        |  | <b>Handwerk 2:</b>                      | <b>Sprache 1: Muttersprache</b> 7       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Schwere Belastung (-4)</b><br>Max. BL/2 (in Pfd.)  | 84                      | <b>Waffenkategorie 2: Schwerter</b> 6       |                        |  | <b>Malerei:</b>                         | <b>Sprache 2:</b>                       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Mäßige Belastung (-2)</b><br>Max. BL/4 (in Pfd.)   | 42                      | <b>Waffenkategorie 3:</b>                   |                        |  | <b>Musik 1:</b>                         | <b>Sprache 3:</b>                       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Aktuelle TP:</b>   |                         | <b>Waffenkategorie 4:</b>                   |                        |  | <b>Musik 2:</b>                         | <b>Sprache 4:</b>                       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Schwere Wunden (-2/-6/-12):</b> 000  |                         |   |                        |  | <b>Poesie:</b>                          | <b>Strategie / Taktik:</b>              |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Kritische Wunden:</b> 00   |                         |   |                        |  | <b>Tradition 1: Eigene</b> 7            |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Natürliche Heilung (TP/Tag)</b> 3  |                         |   |                        |  | <b>Tradition 2:</b>                     |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Initiativebasis (GES+WAH)</b> 16   |                         |   |                        |  | <b>Überreden:</b>                       | <b>Okkultes (untrainiert unmöglich)</b> | EP                  |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Passive Verteid.</b> (GES-Rüst.) 5   |                         |   |                        |  | <b>Verwaltungswesen:</b>                | <b>Chiffrenmagier:</b> 6                |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Ausweichen (GES+Aus.-Rüst.)</b> 11/5   |                         |   |                        |  | <b>Glücksspiel:</b> 2                   | <b>Concord / Magietheorie:</b> 5        |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Intrige:</b>                         | <b>Dämonologie:</b> 3                   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Jagd:</b>                            | <b>Wissen (untrainiert unmöglich)</b>   | EP                  |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Lippenlesen:</b>                     | <b>Astronomie:</b>                      |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Schleichen:</b>                      | <b>Chirurgie:</b>                       |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Schlosserei:</b>                     | <b>Geographie:</b>                      |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Suchen:</b>                          | <b>Geschichte / Legenden:</b>           |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Verkleiden:</b>                      | <b>Jahreszeit: Frühling</b>             |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  | <b>Verstecken:</b>                      | <b>Jahreszeit: Sommer</b>               |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  |   | <b>Jahreszeit: Herbst</b>               |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  |   | <b>Jahreszeit: Winter</b>               |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  |   | <b>Kreaturenkunde:</b> 2                |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  |   | <b>Obskuranatismus:</b> 10              |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>NAHKAMPFWAFFEN</b>   |                         |   |                        | <b>FERNKAMPFWAFFEN</b>   |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| Typ   | INI                     | AT  | PA                     | Schad.+SB  | STR                                     | GES                                     | GRÖ                 | Typ (Reichweite)                        | INI | AT  | PA  | Schad.+SB                        | STR                           | GES                       | GRÖ | Muni                 |  |
| Dolch   | 16                      | 13  | 11                     | +1 / S   | 1                                       | 3                                       | -1                  | Dolch (STR x 4 m: 24 m)                 | 18  | 11  | -   | +1 / S                           | 2                             | 6                         | -1  | 1                    |  |
| Schwert   | 17                      | 13  | 13                     | +4 / SH  | 5                                       | 3                                       | +0                  |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>NATÜRLICHE WAFFEN</b>  |                         |   |                        | <b>SCHILDE</b>   |   |   |                     | <b>RÜSTUNG</b>                          |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| Typ   | INI                     | AT  | Schad.+SB              | Typ  | INI                                     | AT                                      | PA                  | Schad.+SB                               | STR | GES | GRÖ | Typ                              | Schutz                        | Malus                     |     |                      |  |
| Fäuste / Füße   | 12                      | 10  | -3 / W                 |  |   |   |                     |   |     |     |     | Verst. Lederrüstung (Oberkörper) | 3                             | -1                        |     |                      |  |
| <b>Anmerkungen zu speziellen Waffen:</b>  |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| Gesamt  |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               | 3                         | -1  |                      |  |
| <b>JAHRESZEITLINGSKRÄFTE</b>  |                         |   |                        | <b>FLAMMENKRÄFTE</b>   |   |   |                     | <b>GABEN DER FINSTERNIS UND PERFDIE</b> |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| Keine.  |                         |   |                        | <b>Brennende Waffe:</b> Charakter kann für 1 SP das Metall seiner Waffe brennen lassen und damit ihren Schadensbonus um seine Flamme erhöhen, bis die Waffe wieder weggesteckt wird. Mit Flamme 2 wird die Waffe rotglühend, mit 4 weißglühend, mit 6 feuerlodernd, mit 8 zu purem Feuer und mit 10 zu gleißendem Licht. |   |   |                     | Keine.                                  |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>VORTEILE</b>   |                         |   |                        | <b>NACHTEILE</b>   |   |   |                     | <b>LEIDEN DER FINSTERNIS</b>            |     |     |     | <b>LEIDEN DER PERFDIE</b>        |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Zensor (5):</b> Mitglied und Richter des Ordens der Chiffrenzauberer. Allgemein gefürchtet, Zugang zu zu zahlreichen Ressourcen, viele Kontakte. |                         |   |                        | <b>Fremder (1):</b> Erntet viel Mißtrauen.   |   |   |                     | <b>Finsternispunkte</b> 0               |     |     |     | <b>Schwärze</b> 0                |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Schnelle Reflexe (2):</b> INI +3.  |                         |   |                        | <b>Disziplinabneigung (3):</b> Jomistenzauber sind um weitere +5 erschwert (SG = +10).   |   |   |                     | Keine.                                  |     |     |     | <b>Perfidiepunkte</b> 0          |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Funkenschild (3):</b> Zauberverweigerung = SG nur 10.  |                         |   |                        | <b>Obsession (1):</b> Aussehen muß ordentlich und perfekt sein, Kleidung perfekt sitzen.   |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>(REIT-)TIER</b>  |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| STR   | AUS                     | GES   | WAH                    | NK   | ASK                                     | KUN                                     | GRÖ                 | BR                                      | SB  | TP  | SSW | SWK                              | Fertigkeiten / Besonderheiten |                           |     |                      |  |
| Pferd   | 12                      | 12  | 3                      | 7  | 7                                       | -                                       | -                   | +1                                      | 6   | +10 | 82  | 27                               | 41                            | Athletik 7, Waffe: Hufe 3 |     |                      |  |
| <b>VERTRAUTER</b>   |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| STR   | AUS                     | GES   | WAH                    | NK   | ASK                                     | KUN                                     | GRÖ                 | BR                                      | SB  | TP  | SSW | SWK                              | Fertigkeiten / Besonderheiten |                           |     |                      |  |
| <b>AUSRÜSTUNG</b>   |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>Wertgegenstände:</b>   |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               | <b>Gesamtvermögen:</b>    |     | <b>Bargeld:</b> 1000 |  |
| <b>ARTEFAKTE</b>  |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| Name  |                         | Wert / Beschreibung                         |                        |  |   | Wirkung / Kraft / Besonderheit          |                     |   |     |     |     | Dauer                            |                               | Zeit                      |     |                      |  |
|   |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>KONTAKTE</b>   |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |
| <b>EP-NOTIZEN</b>   |                         |   |                        |  |   |   |                     |   |     |     |     |                                  |                               |                           |     |                      |  |

# 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.   |
| 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       | Obskurantismus | Name / Nummer      | Nasac / 1    |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Askendanz       | 10             | Gedächtnis         | 28 (110/140) |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Resonanz        | 10             | Askendanzbonus     | 3            |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Tänzerkunde     | 10             | Empathie           | 2            |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Askendanzpot.   | 20             | Ausdauer           | 7            |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Intuitives Pot. | 6              | Gesamt - APT / IPT | 23 / 8       | / | / | / | / | / | / | / | / |

| ZAUBER               |              |    |                          |         |        |   |  |  |  |  |  |
|----------------------|--------------|----|--------------------------|---------|--------|---|--|--|--|--|--|
| Name                 | Disz./Tänzer | SG | Reichweite/Effektbereich | Dauer   | Zeit   | Effekt  |  |  |  |  |  |
| Blindheit            | Obs/1        | 10 | Sichtl. / 1 Ziel         | 24 Std. | 1 R    | Ziel wird geblendet und muß seine Augen schließen. Tänzer braucht danach 1 R zur Erholung.              |  |  |  |  |  |
| Feuergriff           | Obs/1        | 10 | Kontakt / 1 Ziel         | sofort  | 1 R    | Ziel bekommt bei Berührung ES+5 Feuerschaden.   |  |  |  |  |  |
| Nachtsicht           | Obs/1        | 10 | Selbst                   | 1 Std.  | 1 R    | Magier kann perfekt in jeder Dunkelheit sehen, aber der Tänzer leuchtet dabei schwach rötlich.          |  |  |  |  |  |
| Angst einflößen      | Obs/1        | 15 | Umgebung / 1 Ziel        | 10 Min. | 1 R    | Magier bekommt ES+3 zu allen CHA-basierenden Proben, wird aber mehr gefürchtet als verehrt.             |  |  |  |  |  |
| Brennende Sphäre     | Obs/1        | 20 | 90 m / Speziell          | sofort  | 6 R    | Feuerball mit Ø 1 m verletzt alle Ziele in Flugbahn mit ES+20 Feuerschaden.                             |  |  |  |  |  |
| Emotionen verstärken | Obs/1        | 20 | Umgebung / 1 Ziel        | 10 Min  | 3 R    | Die negativen Emotionen des Zieles werden extremisiert. Der Magier kennt die Emotion nicht automatisch. |  |  |  |  |  |
| Flucht               | Obs/1        | 25 | Selbst                   | sofort  | 1 Min. | Der Magier teleportiert sich an einen ihm bekannten, sicheren Ort, der vorher festgelegt wurde.         |  |  |  |  |  |
|                      |              |    |                          |         |        |   |  |  |  |  |  |

