# AGONE - Charakterbogen

| Name | | Spezies | | Profession | | Herkunft | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ges. m / f | | Alter | | Altersdiff. | | Gew. | Pfd. |

| GRÖ | | cm (Kategorie: ) | BR | | Titel | | Spieler | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**PRIMÄRATTRIBUTE** (x5)

| | | | |
|---|---|---|---|
| Stärke | | Körpermodifik. | |
| Ausdauer | | Körper | |
| Geschick | | Dunkl. Körper | |
| Wahrnehmung | | | |

**FLAMME** (x7)

| | | | |
|---|---|---|---|
| Intelligenz | | Geistmodifik. | |
| Willenskraft | | Geist | |
| | | Dunkl. Geist | |

**DUNKLE FLAMME**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Charisma | | Seelenmodifik. | |
| Kreativität | | Seele | |
| | | Dunkl. Seele | |

**BESONDERHEITEN**

**SEKUNDÄRATTRIBUTE**

| | |
|---|---|
| **Trefferpunkte** (TP) | |
| TPBasis+(AUSx3)+d10(g) | |
| **Schwelle Schwere Wunden** | |
| TP/3 (SSW) | |
| **Schwelle Kritische Wunden** | |
| TP/2 (SKW) | |
| **Nahkampf** (NK: Körper) | |
| (STR+GESx2)/3 | |
| **Fernkampf** (FK: Körper) | |
| (GES+WAH)/2 | |
| **Schadensbonus** (SB) | |
| STR+GRÖ (s. Tab.) | |
| **Kunst** (KUN: Seele) | |
| (CHA+KRE)/2, Schw. Feen KRE | |
| **Askendanz** (ASK: Geist) | |
| INT o. (INT+WIL)/2 o. WIL | |
| **Schicksalspunkte** | |
| Flamme x2 | |
| **Maximale Belastung** (-8) | |
| (STR+AUS) x BL-Mod. (in Pfd.) | |
| **Schwere Belastung** (-4) | |
| Max. BL/2 (in Pfd.) | |
| **Mäßige Belastung** (-2) | |
| Max. BL/4 (in Pfd.) | |
| **Aktuelle TP**: \| \| \| | |
| **Schwere Wunden** (-2/-6/-12): | OOO |
| **Kritische Wunden**: | OO |
| **Natürliche Heilung** (TP/Tag) | |
| **Initiativebasis** (GES+WAH) | |
| **Passive Verteid.** (GES-Rüst.) | |
| **Ausweichen** (GES+Aus.-Rüst.) | / |

**FERTIGKEITEN** (x3)

| | | EP |
|---|---|---|
| **Belastungen** (untrainiert -3) | | |
| Athletik: | | |
| Ausweichen: | | |
| Erste Hilfe: | | |
| Klettern: | | |
| Reiten: | | |
| Schwimmen: | | |
| Überleben: | | |
| Wachsamkeit: | | |
| Waffenloser Kampf: | | |
| Waffenkategorie 1: | | |
| Waffenkategorie 2: | | |
| Waffenkategorie 3: | | |
| Waffenkategorie 4: | | |
| | | |
| | | |
| **Diebeskünste** (untrainiert -3) | | EP |
| Akrobatik: | | |
| Fingerfertigkeit: | | |
| Gifte: | | |
| Glücksspiel: | | |
| Intrige: | | |
| Jagd: | | |
| Lippenlesen: | | |
| Schleichen: | | |
| Schlosserei: | | |
| Suchen: | | |
| Verkleiden: | | |
| Verstecken: | | |
| | | |

| | | EP |
|---|---|---|
| **Höfisches Leben** (untrainiert -3) | | |
| Bildhauerei: | | |
| Diplomatie: | | |
| Eloquenz: | | |
| Etikette 1: | | |
| Etikette 2: | | |
| Etikette 3: | | |
| Gassenwissen: | | |
| Handel: | | |
| Handwerk 1: | | |
| Handwerk 2: | | |
| Malerei: | | |
| Musik 1: | | |
| Musik 2: | | |
| Poesie: | | |
| Tradition 1: | | |
| Tradition 2: | | |
| Überreden: | | |
| Verwaltungswesen: | | |
| | | |
| **Wissen** (untrainiert unmöglich) | | EP |
| Astronomie: | | |
| Chirurgie: | | |
| Geographie: | | |
| Geschichte / Legenden: | | |
| Jahreszeit: Frühling | | |
| Jahreszeit: Sommer | | |
| Jahreszeit: Herbst | | |
| Jahreszeit: Winter | | |
| Kreaturenkunde: | | |

| | | |
|---|---|---|
| Kult 1: | | |
| Kult 2: | | |
| Kult 3: | | |
| Medizin / Heilkunde: | | |
| Navigation: | | |
| Pflanzenkunde: | | |
| Recht: | | |
| Schrift 1: | | |
| Schrift 2: | | |
| Schrift 3: | | |
| Sprache 1: | | |
| Sprache 2: | | |
| Sprache 3: | | |
| Sprache 4: | | |
| Strategie / Taktik: | | |
| | | |
| | | |
| **Okkultes** (untrainiert unmöglich) | | EP |
| Chiffrenmagier: | | |
| Concord / Magietheorie: | | |
| Dämonologie: | | |
| Tänzerkunde: | | |
| **Magische Künste** | | |
| Klang: | | |
| Gestalt: | | |
| Vista: | | |
| Skandierung: | | |
| **Resonanz** | | |
| Jornismus: | | |
| Eklipsismus: | | |
| Obskurantismus: | | |

**NAHKAMPFWAFFEN**

| Typ | INI | AT | PA | Schad.+SB | STR | GES | GRÖ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

**FERNKAMPFWAFFEN**

| Typ (Reichweite) | INI | AT | PA | Schad.+SB | STR | GES | GRÖ | Muni |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

**NATÜRLICHE WAFFEN**

| Typ | INI | AT | Schad.+SB |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

**SCHILDE**

| Typ | INI | AT | PA | Schad.+SB | STR | GES | GRÖ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

**RÜSTUNG**

| Typ | Schutz | Malus |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| Gesamt | | |

**Anmerkungen zu speziellen Waffen**:

**JAHRESZEITLINGSKRÄFTE**

**FLAMMENKRÄFTE**

**GABEN DER FINSTERNIS UND PERFIDIE**

**VORTEILE**

**NACHTEILE**

**LEIDEN DER FINSTERNIS**

Finsternispunkte: Schwärze:

**LEIDEN DER PERFIDIE**

Perfidiepunkte:

| (REIT-)TIER | STR | AUS | GES | WAH | TP | SSW | SWK | NK | SB | GRÖ | BR | Fertigkeiten / Besonderheiten |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

| VERTRAUTER | STR | AUS | GES | WAH | TP | SSW | SWK | NK | SB | GRÖ | BR | Fertigkeiten / Besonderheiten |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | |

**AUSRÜSTUNG**

**Wertgegenstände**: **Gesamtvermögen**: **Bargeld**:

**ARTEFAKTE**

| Name | Wert / Beschreibung | Wirkung / Kraft / Besonderheit | Dauer | Zeit |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

**KONTAKTE**

# 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. Wuchtwaffen (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 zerbirst, wenn Trefferschaden höher als deren Waffenschaden x5. |

**KUNSTVOLLE SCHLÄGE**

| Name | Typ | Waffe (SG) | Voraussetzungen | Beschreibung / Anmerkungen |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

# AGONE - Magie

**MAGISCHE KÜNSTE**

| Kunst | | KPT / Improvisationspotential | Klang | / | Gestalt | / | Vista | / | Skandierung | / |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**OPERA**

| Name | Kunst/Speziell | SG | Reichweite/Effektbereich | Dauer | Zeit | Effekt |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| ASKENDANZMAGIE | | TÄNZER | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Disziplin | | Name / Nummer | | | | | | | | |
| Askendanz | | Gedächtnis | | | | | | | | |
| Resonanz | | Askendanzbonus | | | | | | | | |
| Tänzerkunde | | Empathie | | | | | | | | |
| Askendanzpot. | | Ausdauer | | | | | | | | |
| Intuitives Pot. | | Gesamt - APT / IPT | / | / | / | / | / | / | / | / |

**ZAUBER**

| Name | Disz./Tänzer | SG | Reichweite/Effektbereich | Dauer | Zeit | Effekt |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |