

Bertram von Mörs



Magus des Hauses Bonisagus

Attribute

Intelligenz	+2	Analytiker
Wahrnehmung	+1	
Stärke	+1	
Konstitution	+2	trinkfest
Erscheinung	-1	corpulent
Kommunikation	+2	bestimmend
Geschicklichkeit	0	
Schnelligkeit	-2	behäbig

Vorteile +5

Elementar-Magie	+3
Keine Abzüge durch Requisiten	
Mächtige Kunst (Rego +3)	+1
Spezielle Umstände	+1

Nachteile -5

Forschungs-Voraussetzung: guter Wein	-3
fettleibig	-1
Alkoholsucht	-1

Merkmale

Größe	0
Zuversicht	3

Fertigkeiten

Artes Liberales	0	Lesen	2	
Latein	4			
Deutsch	5	Rhetorik	6	
Parma Magica	1		2	
Magietheorie	3		4	
Penetration	1		2	
Finesse	1		2	
Konzentration	1		2	
Philosophie	1		2	
Höllisches Wissen	1	Dämonen	2	
Athletik	1		2	
Handgemenge	1	Faustschlag	2	
Zweihandwaffe	1	Stab	3	
Waffen	Ini.	Ang	Abw	Schaden
Handgemenge	-2	2	0	1
Stab	0	6	4	3

Rüstung Schutz=Wert+Konst

Wams mit Umhang 3

Wunden	Bereich	Malus	Anzahl
Leicht	1-5	-1	00000 0
Mittel	6-10	-3	00000 0
Schwer	11-15	-5	00000 0
Kampfunfäh.	16-20		0
Tot	21+		0

Erschöpfung Malus Erholung

Frisch	0		
Atemlos	0	±0	2 Minuten
Müde	0	-1	10 Minuten
Erschöpft	0	-3	30 Minuten
Benommen	0	-5	1 Stunde
Bewusstlos	0		2 Stunden

Eigenschaften

aufbrausend	+2
mutig	+1
bestimmend	+1

Ruf

Trinker	+2
Kommandant	+2

Ausrüstung

Kleidung, Magierstab,
3 Ziegenschläuche Wein,
mehrere Essensrationen

Magie				Feuersprung		Ignem Rego	
Creo	7	Animal	0	Ignam	5	Ein Feuer entsteht und bewegt sich auf ein Ziel zu. Es setzt brennbare Gegenstände in Brand.	
Intellego	1	Aquam	5	Imaginem	0	S.143	
Muto	5	Auram	5	Mentem	0	Level: 10 Bonus: 12 Reichw.: Stimme	
Perdo	2	Corpus	0	Terram	5	Dauer: sofort Ziel: einzel	
Rego	5	Herbam	0	Vim	1		

Schutz vor Regen Auram Rego

Klaffende Grube in der Erde Terram Perdo
 Ein 2m tiefes Loch mit 4m Durchmesser entsteht. S.155
 Level: **10** Bonus: **12** Reichw.: **selbst**
 Dauer: **Sonnenaufgang** Ziel: **einzel**

Level: **15** Bonus: **9** Reichw.: **Stimme**
 Dauer: **sofort** Ziel: **Teil**

Rostiger Verfall Terram Perdo

Eisen rostet so stark dass es bricht wenn es beansprucht wird. S.155

Level: **10** Bonus: **9** Reichw.: **Stimme**
 Dauer: **sofort** Ziel: **einzel**

Unsichtbarer Arm Terram Rego

Ein Objekt bewegt sich langsam durch Magie, aber nicht gegen magische Resistenz. S.155

Level: **5** Bonus: **12** Reichw.: **Stimme**
 Dauer: **Konzentration** Ziel: **einzel**

Unsichtbare Schleuder Terram Rego

Ein Gegenstand wird wie mit menschlicher Kraft geschleudert. **Schaden bis +5.** S.155

Level: **10** Bonus: **12** Reichw.: **Stimme**
 Dauer: **sofort** Ziel: **einzel**

Schützende Steinmauer Terram Creo

Erschafft eine 15m lange Steinmauer, die bis zu 3m hoch ist. S.153

Level: **25** Bonus: **14** Reichw.: **Stimme**
 Dauer: **Sonnenaufgang** Ziel: **einzel**

Flammenspeer Ignem Creo

Eine Feuerlanze schießt auf das Ziel zu. S.140

Level: **20** Bonus: **14** Reichw.: **Stimme**
 Dauer: **sofort** Ziel: **einzel**

Licht ohne Feuer Ignem Creo

Erzeugt eine 10m durchmessende bewegliche Lichtquelle um das Ziel. S.140

Level: **10** Bonus: **14** Reichw.: **Berührung**
 Dauer: **Konzentration** Ziel: **einzel**