

Bertram von Mors



Magus des Hauses Bonisagus 15XP -14XP

Attribute

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

Vorteile

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

Nachteile

Forschungs-Voraussetzung: guter Wein
fettleibig
Alkoholsucht

Merkmale

Größe 0
Zuversicht 3

Ausrüstung

Kleidung, Magierstab,
3 Ziegenschläuche Wein,
mehrere Essensrationen

Fertigkeiten

Artes Liberales	0	Lesen	2
Latein	4		
Deutsch	5	Rhetorik	6
Parma Magica	1		2
Magietheorie	3		4
Penetration	1	Fernkampf	2
Finesse	1		2
Konzentration	1		2
Philosophie	1	Stoiker	2
Höllisches Wissen	1	Dämonen	2
Athletik	1	Schwimmen	2
Handgemenge	1	Festhalten	2
Zweihandwaffe	1	Stab	3

Waffen

	Ini.	Ang	Abw	Schaden
Handgemenge	-2	2	0	1
Stab	0	6	4	3

Rüstung

Wams mit Umhang 3

Wunden

	Bereich	Malus	Anzahl
Leicht	1-5	-1	OOOOO O
Mittel	6-10	-3	OOOOO O
Schwer	11-15	-5	OOOOO O
Kampfunfähig	16-20		O
Tot	21+		O

+5

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

-1

Eigenschaften

aufbrausend	+2
mutig	+1
bestimmend	+1

Ruf

Trinker	+2
Kommandant	+2

Magie

Creo	8	Animal	0	Ignam	6
Intellego	1	Aquam	5	Imaginem	0
Muto	5	Auram	5	Mentem	0
Perdo	2	Corpus	0	Terram	5
Rego	5	Herbam	0	Vim	1

Klaffende Grube

Perdo Terram

Ein 2m tiefes Loch mit 4m Durchmesser entsteht. S.155

Level: 15 Bonus: 9 Reichweite: Stimme
Dauer: sofort Ziel: Teil

Rostiger Verfall

Perdo Terram

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

Level: 10 Bonus: 9 Reichweite: Stimme
Dauer: sofort Ziel: einzeln

Unsichtbarer Arm

Rego Terram

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

Level: 5 Bonus: 12 Reichweite: Stimme
Dauer: Konzentration Ziel: einzeln

Unsichtbare Schleuder

Rego Terram

Ein Gegenstand wird wie mit menschlicher Kraft geschleudert. S.155

Level: 10 Bonus: 12 Reichweite: Stimme
Dauer: sofort Ziel: einzeln
Schaden: bis +5

Schützende Steinmauer

Creo Terram

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

Level: 25 Bonus: 14 Reichweite: Stimme
Dauer: Sonnenaufgang Ziel: einzeln

kann umgestürzt werden Stärke + Größe = 9

Flammenspeer

Creo Ignem

Eine Feuerlanze schießt auf das Ziel zu. S.140

Level: 20 Bonus: 14 Reichweite: Stimme
Dauer: sofort Ziel: einzeln
Schaden: +15

Licht ohne Feuer

Creo Ignem

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

Level: 10 Bonus: 14 Reichweite: Berührung
Dauer: Konzentration Ziel: einzeln

Feuersprung

Rego Ignem

Feuer entsteht und bewegt sich auf ein Ziel zu. Es setzt brennbare Gegenstände in Brand. S.143

Level: 10 Bonus: 12 Reichweite: Stimme
Dauer: sofort Ziel: einzeln
Schaden: +10

Schutz vor Regen

Rego Auram

Kein Regen fällt auf den Magus. S.128

Level: 10 Bonus: 12 Reichweite: selbst
Dauer: Sonnenaufgang Ziel: einzeln