

Bonisagus

Caractéristiques : Int +5, Per 0, Pré 0, Com +1, For 0, Éne 0, Dex 0, Viv 0

Taille : 0

Âge : 25 (25)

Décrépitude : 0

Valeur de Distorsion : 0 (0)

Valeur de Confiance : 1 (3)

Vertus et Vices : Le Don, Mage hermétique, Révélation secondaires, Affinité pour Auram, Affinité pour Creo, Lecteur perspicace, Études libres, Excellente Intelligence (x2), Génie inventif, Talent pour la Théorie de la magie*, Détermination (majeur), Faveurs, Magie douloureuse, Enchanteur médiocre

Traits de Personnalité : Studieux +3, Curieux +2, Brave -1

Réputation : aucune

Combat :

Esquive : Init +0, Attaque —, Défense +0, Dégâts —

Encaissement : 0

Niveaux de Fatigue : OK, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Malus de Blessure : -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20)

Compétences :

Arts libéraux 1 (logique), Attention 2 (quand il travaille), Charme 2 (avec des pairs), Concentration 3 (lancement de sorts), Connaissance de l'Ordre d'Hermès 2 (grandes découvertes), Connaissance de la magie 1 (magie non-hermétique), Connaissance des gens 2 (mages), Enseignement 3 (arts hermétiques), Langue natale 5 (conversations érudites), Latin 4 (termes techniques hermétiques), Parma Magica 1 (Mentem), Pénétration 1 (Auram), Théorie de la magie 4 + 2 (Creo)

Arts : Cr 12, In 0, Mu 0, Pe 0, Re 3 ; An 0, Aq 0, Au 12, Co 1, He 0, Ig 0, Im 0, Me 0, Te 0, Vi 0

Marque de Crépuscule : aucune

Équipement : robe de magicien.

Encombrement : 0 (0)

Sorts connus :

Charge des vents rageurs (CrAu 15) +24

Nuages de pluie et de tonnerre (CrAu 25) +24

Nuages de neige estivale (CrAu 25) +24

Conjuration de la foudre (CrAu 35) +24

Purification des plaies purulentes (CrCo 20) +16

Notes de personnalisation : la Détermination du Bonisagus est probablement de faire une grande découverte dans le domaine de la magie. C'est un rat de laboratoire, plus heureux quand il travail enfermé dans son laboratoire que perdu dans le monde extérieur. Toutefois, les faveurs qu'il doit rendre et sa soif de découverte le poussent dehors. De même, les objets enchantés lui sont très utiles, mais il n'est pas doué pour les fabriquer lui-même. C'est une autre raison pour intégrer des histoires. Ce concept est bâti autour des Vertus et du défaut Détermination, les autres pouvant être facilement changés. De même, les Talents pour des Arts peuvent être modifiés, mais cela oblige à apprendre d'autres sorts.