RuneQuest
Aventuras en Glorantha
HOJA DE PERSONAJE EXTENDIDA

Jugador
Iván

Personaje:
Enge

Concepto:
Médico de la música

Especie: Humano
Género: Masculino
Edad: 21
Complexión: Delgada
Altura: 2.10
Peso: 90kg

Descripción
Enge es de tez oscura pero no demasiado con pocos signos de desgaste para ser nómada aunque calvo y de dientes blancos como la cal y ojos brillantes como las estrellas, sensual, pragmático y muy hablador. Es alargado, delgado, de huesos anchos y un buen zurrón.

Nace el día 131 estación de la tierra, semana de la Armonía y día del agua.

Retrato del Personaje

Trasfondo del Personaje

Cultura:
Zaringa (Primitiva)

Lugar de Origen:

Clase Social:
Hombre libre

Profesión:
Médico

Eventos de Transfondo
- Lo "secuestra" un grupo de artistas ambulantes que acaban por abandonarle tiempo más tarde siendo finalmente adoptado por los Viento de Verano.
- Hace poco descubre que cierto hombre, al parecer familiar de Paragios, intentó llevárselo cuando era un bebé de las manos de su madre.
- También descubrió por una visión que su madre es quien le da a los artistas ambulantes.
- Errat, excompañero de la troupe y bardo, afirma que su madre vino tanto con él como con Paraglios, dejándole a él con el circo.
- Un clan de dragonuts asustaron a la troupe y provocó que le abandonasen.

Familia
Casado/a: Si ○ No ◉
Cónyuge:
Miembros de la familia:

Reputación Familiar y conexiones:
Portador de la muerte.
Reputación de clan: 10%.
Lograr un éxito digno de mención: 3% (cuerno búsqueda heroica)
Desmepeñar papel importante en ceremonia: 2%.
Ser sujeto de una profecía divina: 3%
Fama: 18%

Aliados y Contactos

Enemigos y Rivales
Badori: chamán de Viento de Verano que abandonó el asentamiento en el último asalto por parte de los hombres de la ciudad para llevarse a los niños (MUERTA).

Otros
Potenciada las acciones de búsqueda (por la runa).
Potenciadas las habilidades de comunicación (por la runa).
Por pueblo tiene:
- Filia por el color verde.
- El cobre como metal religioso.
- Genitales generosos y huesos grandes.
- Le encantan los reptiles.

Spells a aprender por ciudad:
1.- Descarga, Brio, Salto.
2.- Agotar, Invisibilidad, Protección, Silencio.
3.- Alarma, Detectar (trampas), Visibilidad, Inflamar carne.
4.- Vista lejana, voz, calentar, aumentar, afinar.

Spells a aprender por colegas:
1.- Contramagia, Curar, Luz.
2.- Glamour, Inflamar, Vigor, Vista Mágica.
3.- Calmar
4.- Secar.

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2016

Mostrar Formulario

Equipo Cargado por el PJ

Mochila • Bolsa • Petate • Otros

Dos mudas de ropa.
Daga como utensilio.
Colgante sagrado de Madre (matriz de curación 2).
Daga ceremonial de Badori.

CAR total del equipo

Vestimenta

Un taparrabos.
Colgante ceremonial.
Ropas de invierno.

CAR total de la vestimenta

Contenedor

¿Cargado por el personaje? Si ○ No ○

CAR total del contenido
CAR máxima del contenedor

Contenedor

¿Cargado por el personaje? Si ○ No ○

CAR total del contenido
CAR máxima del contenedor

Contenedor

¿Cargado por el personaje? Si ○ No ○

CAR total del contenido
CAR máxima del contenedor

Riqueza y Posesiones

CAR total

Dinero y Monedas

Tipo / material	PP	Lunar	1 CAR[1]	Cantidad	CAR$_t$[2]
Rueda de oro dara happana	100	20	98		
Ducado / Corona de oro	20	4	98		
Moneda de oro	12	2,4	140		
Lunar imperial	5	1	176		
Moneda de plata / Penique	1	0,2	176	170	1
Ducado sentanos	5	1	504		
Gremial sartarita	5	1	176		

Tipo / material	PP	Lunar	1 CAR[1]	Cantidad	CAR$_t$[2]
Imperial de plata seshnelano	5	1	176		
Moneda de cobre	0,1	0,02	176		
Moneda kralorelana	0,5	0,1	129		
Contante / Navar	0,5	0,1	176		
Bolg troll	0,05	0.01	35		
Trozo de plomo	0,02	0,004	90		

([1]): Cantidad de monedas de ese tipo en un CAR. | ([2]): CAR Total.

Ingresos en monedas de plata (PP): por día: . - por mes: - . por año: - .

CAR total del dinero 1

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2016

Características

	Inicial		Actual
FUErza	10	10	10
CONstitución	15	15	15
TAMaño	18	18	18
DEStreza	9	9	9
INTeligencia	11	11	11
PODer	13	13	13
CARisma	17	17	17

Atributos

	Inicial	Actual
Modificador al Daño (MD)	1D2	1D2
Ritmo de Curación (RC)	3	3
Índice de Movimiento base (Mov.)	6	6
Puntos de Acción (AC)	2	2
Momento de Reacción (MR)	10	9
Puntos de Suerte (PS)	3	
Modificador de Experiencia (ME)	+1	

Puntos de Magia (PM)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

PM en uso (efectos activos):

Recupera PM: Amanecer ◉ Anochecer ○

Puntos de Tenacidad (PT)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Daño espiritual:

Trastornos

Afinidades Rúnicas (POD x2)

Runa	Nombre	⚡	Ⅲ	%	Runa	Nombre	⚡	Ⅲ	%
Ⅲ	Armonía (S)			56	✝	Muerte (T)			46
▢	Tierra (P)			66		Espíritu			52

Habilidades Básicas

Habilidad	% base	⚡	Ⅲ	%
Atletismo 🔒	FUE + DES			51
Bailar 🔒	DES + CAR			46
Cantar	POD + CAR			40
Conducir 🔒	DES + POD			22
Costumbres	INT x2			62
Engañar	INT + CAR			28
Influencia	CAR x2			52
Magia Común	POD + CAR			92
Montar 🔒	DES + POD			22
Nadar 🔒	FUE + CON			30
Ocultar 🔒	DES + POD			22
Pelea 🔒	FUE + DES			31
Percepción	INT + POD			52
Perspicacia	INT + POD			34
1os Auxilios 🔒	DES + INT			34
Región	INT x2			22
Remar 🔒	FUE + CON			25
Sigilo 🔒	DES + INT			30
Resistencias				
Aguante	CON x2			52
Evadir 🔒	DES x2			22
Músculo 🔒	FUE + TAM			53
Voluntad	POD x2			55/65

Habilidades Profesionales

Habilidad	% base	⚡	Ⅲ	%
Acrobacias 🔒	FUE + DES			
Actuar	CAR x2			
Arte	POD + CAR			
Artesanía 🔒	DES + INT			
Burocracia	INT x2			
Callejeo	POD + CAR			
Comercio	INT + CAR			
Cortesía	INT + CAR			
Cultura	INT x2			
Curación	INT + POD			57
Disfraz	INT + CAR			
Enseñar	INT + CAR			
Forzar Cerraduras 🔒	DES x2			
Ingeniería	INT x2			

Habilidad	% base	⚡	Ⅲ	%
Juego	INT + POD			
Juego de manos 🔒	DES + CAR			
Mecanismos 🔒	DES + INT			
Música 🔒	DES + CAR			
Bongos				88
Navegación	CON + INT			
Oratoria	POD + CAR			
Orientación	INT + POD			
Rastrear	CON + INT			
Saber	INT x2			
Herbolistería				37
Seducción	INT + CAR			
Supervivencia	CON + POD			48

Pasiones

Pasión	%
Lealtad clan(Viento de Verano)	60
Lealtad a los Ancianos en aldea	60
Odio a Badori (ver Enemigos)	60
Odio a sacerdotes y repulsión por sacrificios humanos	60
Reputación	10

Idiomas

Idioma	Hablar (INT + CAR) ⚡	Ⅲ	%	Leer/Escribir (INT x2) ⚡	Ⅲ	%
Zaringa (primitivo)			68			
Idioma			40			
Comercial						

Experiencia

Nueve chequeos

⚡: Hab. Pifiada | Ⅲ: Hab. Entrenada | 🔒: Sujeta a penalización por Impedimenta | ▢: Penalización por armadura

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2016

Armadura y Carga

CAR por equipo	2
CAR. por armadura (Equipada = 50%)	12/6
CAR TOTAL	8
Penalización por armadura (CAR armadura/5)	1

Efectos de la Impedimenta

Lastrado (CAR > FUE x 2)	20
• : +1 grado de dificultad	
• -2 Mov, no puede esprintar	
• Fatiga: actividad media	
Sobrecargado (CAR > FUE x 3)	30
• : +2 grados de dificultad	
• Mov. /2, no puede correr ni esprintar	
• Fatiga: actividad extenuante	
Máximo (CAR ≥ FUE x 4, Mov. = 0)	40

Movimiento

Tipos de movimiento	Mov.		
Caminar	6	-	
Correr[1]: (Mov. + % Atl./25* x 0,5) x3 m	19.5	- m	18.5
Esprintar[1]: (Mov. + % Atl./25*) x5 m	27	- m	26
Saltar[2] Horizontal[1]: (a_{pj} x2 + % Atl./20*) m	6.2	- /2	5.7
Saltar[2] Vertical[1]: {a_{pj}/2 + (% Atl./20)* x0,2} m	1.5	- /2	1
Trepar Abrupto		- /2	
Trepar Escarpado		- m	
Trepar Vertical		- x2	
Nadar[3]: (Mov. + % Nadar/20*) m		(4)	

([1]): Crítico en Atletismo: +1 m al Mov. base/distancia de salto.
([2]): a_{pj}: altura del PJ en metros. Carrerilla mínima = 5 m.
Sin carrerilla: distancia al 50% y - /4 m.
([3]): Crítico en Nadar = +1 m.
([4]): Mov. nadando /2 - = { > 0: flota y puede moverse. = 0: flota pero no se mueve. < 0: se hunde.
(*): redondeado hacia abajo.

Localizaciones de Golpe

d20	Localización	PA	Puntos de Golpe	
19 - 20	Cabeza		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10	7
16 - 18	Brazo I.	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10	6
13 - 15	Brazo D.	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10	6
10 - 12	Pecho	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10	9
7 - 9	Abdomen	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10	8
4 - 6	Pierna I.	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10	7
1 - 3	Pierna D.	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 / -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10	7

Fatiga

Nivel	Dif.	Mov.	MR	AC
Fresco	-	-	-	-
Fatigado	D	-	-	-
Cansado	D	-1 m	-	-
Agotado	Fo	-2 m	-2	-
Exhausto	Fo	1/2	-4	-1
Debilitado	H	1/2	-6	-2
Incapacitado	H	no	-8	-3
Semiconsciente	I	no puede moverse		
Comatoso	no puede moverse			
Muerto	no puede moverse			

Estilos de Combate (FUE + DES)

Nombre	Armas	Rasgo			%
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	
			☐	☐	

Armas y Escudos

A. cuerpo a cuerpo/Escudo	Daño	Tam	Alcance	Rasgos	Efectos	PA	PG (total/actual)
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/
							/

Arma a distancia	Daño	MD	Pot	Rec	Distancias	Efectos	Tam	PA	PG (total/actual)
									/
									/
									/
									/
									/

: Hab. Pifiada | : Hab. Entrenada | : Sujeta a penalización por Impedimenta | : Penalización por armadura

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2016

Información adicional

Intensidad de Conjuro Progresivo:

% Magia Común/20: 5 Máx. (1/3 INT): 4

Coste de Conjuro: 1 PM/nivel de Intensidad
Tiempo de Activación de Conjuro: 1 AC/PM
Magnitud de Conjuro: 1

Conjuro
Coordinación
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ◉	Toque ☒	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ6 p182		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Permite al personaje la posibilidad de repetir una única tirada de habilidad en que se requiera coordinación, como Acrobacias, Forzar Cerraduras y similares. El objetivo puede elegir utilizar cualquiera de las dos tiradas que realice, pero el encantamiento finaliza en el proceso.

☑ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Movilidad
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ☒	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ6 p186		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Movilidad aumenta el Índice de Movimiento del objetivo en 1d3 metros mientras dure el encantamiento. Lo suelen utilizar cazadores, pastores y quienes pretenden escapar de un perseguidor.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Limpiar
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ☒	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ☒	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ6 p185		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Contrario a Ensuciar. Se utiliza para desprender un objeto, una persona o un área pequeña de suciedad, grasa, mugre, malos olores, etc. No ordena u organiza el área o el objetivo. El lanzador puede limpiar un área igual a su POD en metros cuadrados.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Sueño
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ☒	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ6 p188		Voluntad ☒

Descripción y Efectos:

Sueño sumerge al blanco en un estado de reposo pacífico y profundo. No sirve si el TAM sea superior al POD del lanzador. Si no dormirá profundamente durante tantas horas como la mitad del POD del lanzador. Tarda 1d3 Rondas de Combate en causar efecto. Falla automáticamente en combate.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Fresco
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ☒	Toque ☒	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ6 p185		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Frescor protege al blanco de los efectos del bochorno y de las altas temperaturas, evitando que sufra fatiga por estas causas. No anula magia de calor, pero sí reducirá la dificultad de sus tiradas de resistencia en un nivel. Afecta sóloc cuando TAM no supere el PODx2 del lanzador.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Calidez ()
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ☒
Concentración ☒	Toque ☒	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ6 181		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Protege de los efectos del frío y pérdida de fatiga a algo de TAM inferior a PODx2. Baja en un grado la resistencia a frío mágico.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Sendero ()
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ☒
Concentración ○	Toque ☒	Aguante ○
Escena/acción ☒	Otro:	Evadir ○
RQ6 188		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Permite moverse a través de vegetación sin penalización.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Comunicación mental
Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ☒	No ○
Concentración ☒	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ6 129		Voluntad ☒

Descripción y Efectos:

Permite la telepatía entre el lanzador y el objetivo, haciendo posibles los intercambios mentales sin necesidad de hablar en voz alta. Deben compartir un mismo idioma. Intentar lanzarlo en alguien que esté fuera del alcance es fallo automático.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2015

Conjuro
Vigor

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ●
Concentración ○	Toque ●	Aguante ○
Escena/acción ●	Otro:	Evadir ○
RQ6 133	APRENDIDO*	Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Se usa para contrarrestar los efectos del trabajo físico extenuante. Mientras dura el hechizo, todos los efectos de Fatiga acumulados por una acti-vidad laboriosa se ignoran (pero regresan al disiparse el hechizo). Niega los efectos de un hechizo de Cansar.
*FALTA LA EXP

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Fanatismo

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
RQ 6 (184)	NO APRENDIDO	Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hace que el blanco profese una devoción, dedicación o entusiasmo irracional o excesivo, hacia una persona, especie, situación u objeto. Proporcionar al blanco una pasión temporal igual al valor de la habilidad de Magia Común del lanzador. Es posible usar Fanatismo para contrarrestar Desmoralizar y viceversa.

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Protección espiritual

Foco
INTERESADO NO APRENDIDO RQ 6

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro
Protección

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Conjuro

Foco

Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo ○	A distancia* ○	No ○
Concentración ○	Toque ○	Aguante ○
Escena/acción ○	Otro:	Evadir ○
		Voluntad ○

Descripción y Efectos:

○ Retenido (*): % en metros Progresivo ○

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2015

Deidad o Panteón

Devoción (POD + CAR)

Intensidad máx./Magnitud del milagro: %/10

Rango de Culto

Reserva Devocional

Máxima*: Actual:

(*): Iniciado = POD/2 | Devoto = POD.

Runas del Culto

Runa	Proezas asociadas	Runa	Proezas asociadas

Runas del Practicante

Runa	%	Runa	%	Runa	%	Runa	%

Información del Culto

Días Sagrados • Habilidades • Conjuros/Hechizos Rúnicos • Cultos Asociados
Virtudes/Defectos • Dones/Geas

Rasgos de Hechizos Rúnicos

Alcance, Área y Duración: se multiplican x Intensidad | **Tiempo para solicitarlo:** 1 AC/PM

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario: Iniciado ○ Devoto ○ | Runa | % PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido: No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario: Iniciado ○ Devoto ○ | Runa | % PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido: No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario: Iniciado ○ Devoto ○ | Runa | % PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido: No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario: Iniciado ○ Devoto ○ | Runa | % PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido: No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario: Iniciado ○ Devoto ○ | Runa | % PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido: No ○ Aguante ○ Evadir ○ Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ●

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos:

Hechizo Rúnico

Culto | PM

Rango necesario:
Iniciado ○
Devoto ○

Runa ☐ ☐ ☐

% PJ

Alcance | Área | Duración

Resistido

No ○ | Aguante ○ | Evadir ○ | Voluntad ○

Descripción y Efectos: