



# AVVENTURAS EN GLORANTHA

## HOJA DE PERSONAJE EXTENDIDA

## JUGADOR

### Personaje:

### **Concepto:**

Especie:

Género:

Edad:

### **Complejación:**

**Altura:**

Peso:

## DESCRIPCIÓN

## → RETRATO DEL PERSONAJE →



## TRASFONDO DEL PERSONAJE

Cultura:

Eventos de Transfondo

**Lugar de Origen:**

## Clase Social:

#### Profesión:

FAMILIA

FAMILIA

Casado/a: Si  No

### Cónyuge:

#### **Miembros de la familia:**

## **ALIADOS Y CONTACTOS**

## Otros

#### **Reputación Familiar y conexiones:**

## ENEMIGOS Y RIVALES

#### **EQUIPO CARGADO POR EL PJ**

*Mochila • Bolsa • Petate • Otros*

## VESTIMENTA

CAR total del equipo \_\_\_\_\_

CAR total de la vestimenta \_\_\_\_\_

 CONTENEDOR

¿Cargado por el personaje? Si  No

## **CONTENEDOR**

¿Cargado por el personaje? Si  No

## **CONTENEDOR**

¿Cargado por el personaje? Si  No

CAR total del contenido \_\_\_\_\_  
CAR máxima del contenedor \_\_\_\_\_

CAR total del contenido \_\_\_\_\_  
CAR máxima del contenedor \_\_\_\_\_

CAR total del contenido \_\_\_\_\_  
CAR máxima del contenedor \_\_\_\_\_

## **RIQUEZA Y POSESIONES**

CAR total \_\_\_\_\_

## DINERO Y MONEDAS

Tipo / material	PP	Lunar	CAR <sup>i</sup>	Cantidad	CAR <sup>j</sup>
Rueda de oro dara happena	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	_____	_____
Ducado sentanos	5	1	504	_____	_____
Gremial sartanita	5	1	176	_____	_____

<b>Tipo / material</b>	<b>PP</b>	<b>Lunar</b>	<b>xCAR<sup>1</sup></b>	<b>Cantidad</b>	<b>CAR<sub>t</sub><sup>2</sup></b>
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	_____	_____

**Ingresos en monedas de plata (PP):** por día: \_\_\_\_\_ por mes: \_\_\_\_\_

por año:

### CAR total del dinero

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2016

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

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2016



## MAGIA COMÚN

← INFORMACIÓN ADICIONAL →

### CONJURO

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

#### Intensidad de Conjuro Progresivo:

% Magia Común/20:  Máx. (1/3 INT):

Coste de Conjuro: 1 PM/nivel de Intensidad

Tiempo de Activación de Conjuro: 1 AC/PM

Magnitud de Conjuro: 1

### CONJURO

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

### CONJURO

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Descripción y Efectos:

### CONJURO

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>

Foco			
Duración	Alcance	Resistido	


<tbl\_r cells="4" ix="2" maxcspan="1" maxrspan="1" usedcols="

CONJURO			
Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>
<b>Descripción y Efectos:</b>			
○ Retenido    (*): % en metros    Progresivo ○			

  

CONJURO			
Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>
<b>Descripción y Efectos:</b>			
○ Retenido    (*): % en metros    Progresivo ○			

  

CONJURO			
Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>
<b>Descripción y Efectos:</b>			
○ Retenido    (*): % en metros    Progresivo ○			

  

CONJURO			
Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>
<b>Descripción y Efectos:</b>			
○ Retenido    (*): % en metros    Progresivo ○			

  

CONJURO			
Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>
<b>Descripción y Efectos:</b>			
○ Retenido    (*): % en metros    Progresivo ○			

  

CONJURO			
Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>
<b>Descripción y Efectos:</b>			
○ Retenido    (*): % en metros    Progresivo ○			

  

CONJURO			
Foco			
Duración	Alcance	Resistido	
Instantáneo	<input type="radio"/> A distancia*	<input type="radio"/> No	<input type="radio"/>
Concentración	<input type="radio"/> Toque	<input type="radio"/> Aguante	<input type="radio"/>
Escena/acción	<input type="radio"/> Otro:	Evadir	<input type="radio"/>
		Voluntad	<input type="radio"/>
<b>Descripción y Efectos:</b>			
○ Retenido    (*): % en metros    Progresivo ○			

<p><b>DEIDAD O PANTEÓN</b></p> <p><b>DEVOCIÓN</b> (POD + CAR) </p> <p>Intensidad máx./Magnitud del milagro: %/10</p>	<p><b>RANGO DE CULTO</b></p> <p><b>RESERVA DEVOCIONAL</b></p> <p>Máxima*: <input type="text"/> Actual: <input type="text"/></p> <p>(*): Iniciado = POD/2   Devoto = POD.</p>	<p><b>HECHIZO RÚNICO</b></p> <p>Culto <input type="text"/> PM <input type="text"/></p> <p>Rango necesario: <input type="radio"/> Iniciado <input type="radio"/> Devoto <input type="radio"/> % PJ <input type="text"/></p> <p>Alcance <input type="text"/> Área <input type="text"/> Duración <input type="text"/></p> <p>Resistido</p> <p>No <input type="radio"/> Aguante <input type="radio"/> Evadir <input type="radio"/> Voluntad <input type="radio"/></p> <p>Descripción y Efectos:</p>											
<p><b>RUNAS DEL CULTO</b></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Runa <input type="text"/></td> <td>Proezas asociadas <input type="text"/></td> <td>Runa <input type="text"/></td> <td>Proezas asociadas <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Runa <input type="text"/></td> <td>Proezas asociadas <input type="text"/></td> <td>Runa <input type="text"/></td> <td>Proezas asociadas <input type="text"/></td> </tr> </table> <p><b>RUNAS DEL PRACTICANTE</b></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Runa <input type="text"/> % <input type="text"/></td> <td>Runa <input type="text"/> % <input type="text"/></td> <td>Runa <input type="text"/> % <input type="text"/></td> </tr> </table> <p><b>INFORMACIÓN DEL CULTO</b></p> <p>Días Sagrados • Habilidades • Conjuros/Hechizos Rúnicos • Cultos Asociados Virtudes/Defectos • Dones/Geas</p>			Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>	Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>	Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>	Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>	Runa <input type="text"/> % <input type="text"/>	Runa <input type="text"/> % <input type="text"/>	Runa <input type="text"/> % <input type="text"/>
Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>	Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>										
Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>	Runa <input type="text"/>	Proezas asociadas <input type="text"/>										
Runa <input type="text"/> % <input type="text"/>	Runa <input type="text"/> % <input type="text"/>	Runa <input type="text"/> % <input type="text"/>											
<p><b>HECHIZO RÚNICO</b></p> <p>Culto <input type="text"/> PM <input type="text"/></p> <p>Rango necesario: <input type="radio"/> Iniciado <input type="radio"/> Devoto <input type="radio"/> % PJ <input type="text"/></p> <p>Alcance <input type="text"/> Área <input type="text"/> Duración <input type="text"/></p> <p>Resistido</p> <p>No <input type="radio"/> Aguante <input type="radio"/> Evadir <input type="radio"/> Voluntad <input type="radio"/></p> <p>Descripción y Efectos:</p>													
<p><b>RASGOS DE HECHIZOS RÚNICOS</b></p> <p>Alcance, Área y Duración: se multiplican x Intensidad   Tiempo para solicitarlo: 1 AC/PM</p> <p><b>HECHIZO RÚNICO</b></p> <p>Culto <input type="text"/> PM <input type="text"/></p> <p>Rango necesario: <input type="radio"/> Iniciado <input type="radio"/> Devoto <input type="radio"/> % PJ <input type="text"/></p> <p>Alcance <input type="text"/> Área <input type="text"/> Duración <input type="text"/></p> <p>Resistido</p> <p>No <input type="radio"/> Aguante <input type="radio"/> Evadir <input type="radio"/> Voluntad <input type="radio"/></p> <p>Descripción y Efectos:</p>													
<p><b>HECHIZO RÚNICO</b></p> <p>Culto <input type="text"/> PM <input type="text"/></p> <p>Rango necesario: <input type="radio"/> Iniciado <input type="radio"/> Devoto <input type="radio"/> % PJ <input type="text"/></p> <p>Alcance <input type="text"/> Área <input type="text"/> Duración <input type="text"/></p> <p>Resistido</p> <p>No <input type="radio"/> Aguante <input type="radio"/> Evadir <input type="radio"/> Voluntad <input type="radio"/></p> <p>Descripción y Efectos:</p>													
<p><b>HECHIZO RÚNICO</b></p> <p>Culto <input type="text"/> PM <input type="text"/></p> <p>Rango necesario: <input type="radio"/> Iniciado <input type="radio"/> Devoto <input type="radio"/> % PJ <input type="text"/></p> <p>Alcance <input type="text"/> Área <input type="text"/> Duración <input type="text"/></p> <p>Resistido</p> <p>No <input type="radio"/> Aguante <input type="radio"/> Evadir <input type="radio"/> Voluntad <input type="radio"/></p> <p>Descripción y Efectos:</p>													

HECHIZO RÚNICO				
Culto		PM		
<b>Rango necesario:</b>		Runa		
Iniciado	<input type="radio"/>	% PJ		
Devotor	<input type="radio"/>			
<b>Alcance</b>	<b>Área.</b>		<b>Duración.</b>	
<b>Resistido</b>				
No	Aguante	Evadir	Voluntad	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<b>Descripción y Efectos:</b>				

HECHIZO RÚNICO	
Culto	PM
Rango necesario:	<input type="checkbox"/> Runa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Iniciado	<input type="radio"/>
Devoto	<input type="radio"/> % PJ
Alcance	Área
Duración	
Resistido	
No	Aguante
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evadir	Voluntad
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descripción y Efectos:	

HECHIZO RÚNICO	
Culto	PM
Rango necesario:	Runa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Iniciado	<input type="radio"/>
Devoto	<input type="radio"/> % PJ
Alcance	Área
Duración	
Resistido	
No	Aguante
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descripción y Efectos:	

HECHIZO RÚNICO	
Culto	PM
Rango necesario:	Runa <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Iniciado	<input type="radio"/>
Devoto	<input type="radio"/>
Alcance	Área
Duración	
Resistido	
No	Aguante
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evadir	Voluntad
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descripción y Efectos:	

HECHIZO RÚNICO	
Culto	PM
Rango necesario:	Runa <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Iniciado	<input type="radio"/>
Devoto	<input type="radio"/> % PJ
Alcance	Área
Resistido	
No	Aguante
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evadir	Voluntad
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descripción y Efectos:	

HECHIZO RÚNICO	
Culto	PM
Rango necesario:	Runa <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Iniciado	<input type="radio"/>
Devoto	<input type="radio"/> % PJ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Alcance	Área
Duración.	
Resistido	
No	Aguante
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evadir	Voluntad
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descripción y Efectos:	

HECHIZO RÚNICO				
Culto	PM			
Rango necesario:	Runa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Iniciado	<input type="radio"/>	% PJ		
Devoto	<input type="radio"/>			
Alcance	Área	Duración		
Resistido				
No	Aguante	Evadir	Voluntad	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Descripción y Efectos:				

HECHIZO RÚNICO	
Culto	PM
Rango necesario:	Runa <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Iniciado	<input type="radio"/>
Devoto	<input type="radio"/>
Alcance	Área
Duración	
Resistido	
No	Aguante <input type="radio"/>
	Evadir <input type="radio"/>
	Voluntad <input type="radio"/>
Descripción y Efectos:	

HECHIZO RÚNICO	
Culto	PM
Rango necesario:	<input type="radio"/> Runa <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Iniciado	<input type="radio"/>
Devoto	<input type="radio"/> % PJ _____
Alcance	Área
Duración	
Resistido	
No	Agüante
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evadir	Voluntad
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descripción y Efectos:	