

## INFORMACIÓN ADICIONAL

**Tiempo de Activación de Conjuro:** 1 turno

# CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	Retenido: <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
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: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad <input type="radio"/>
(*) : % en metros		
<b>DESCRIPCIÓN y EFECTOS:</b>		

## CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	<b>Retenido</b> <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
Instantáneo <input type="radio"/>	A distancia.* <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Concentración <input type="radio"/>	Toque <input type="radio"/>	Aguate <input type="radio"/>
Escena/acción <input type="radio"/>	Otro: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad <input type="radio"/>

(\*): % en metros

**DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:**

# CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	<b>Retenido</b> <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
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: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad. <input type="radio"/>

(\*): % en metros

**DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:**

# CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	<b>Retenido</b> <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
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: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad <input type="radio"/>

(\*): % en metros

**DESCRIPCIÓN y EFECTOS:**

## CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	<b>Retenido</b> <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
Instantáneo <input type="radio"/>	A distancia.* <input type="radio"/>	No <input type="radio"/>
Concentración <input type="radio"/>	Toque <input type="radio"/>	Aguate <input type="radio"/>
Escena/acción <input type="radio"/>	Otro: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad <input type="radio"/>

(\*): % en metros

**DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:**

# CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	<b>Retenido</b> <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
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: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad <input type="radio"/>

(\*) : % en metros

**DESCRIPCIÓN y EFECTOS:**

# CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	<b>Retenido</b> <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
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: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad <input type="radio"/>

(\*): % en metros

**DESCRIPCIÓN y EFECTOS:**

## CONJURO

<b>Intensidad: 1</b>	<b>Magnitud: 1</b>	<b>Retenido</b> <input type="radio"/>
<b>Duración</b>	<b>Alcance</b>	<b>Resistido</b>
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: <input type="radio"/>	Evadir <input type="radio"/>
Especial:		Voluntad <input type="radio"/>

(\*): % en metros

**DESCRIPCIÓN y EFECTOS:**



CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

CONJURO

Intensidad: 1	Magnitud: 1	Retenido
Duración	Alcance	Resistido
Instantáneo	A distancia*	No
Concentración	Toque	Aguante
Escena/acción	Otro:	Evadir
Especial:		Voluntad

(\*): % en metros

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:



Aplicaciones de Trance<sup>1</sup> (POD en metros, IPM) y preparación por rango

Seguidor

Devoto

Chamán

G. Chamán

Detectar espíritus (sin gasto PM)

instantáneo al realizar la tirada

Observar e identificar espíritus.

1 hora. 1 minuto 1 ronda. 1 acción.

Conversar con espíritus (empáticamente)

- 1 hora. 1 minuto 1 ronda.

Proyectarse (% Trance en Km.), traer/expulsar espíritus (POD min.)

- - 1 hora. 1 minuto

Arrastrar almas (+IPM /alma)

- - - 1 hora.

<sup>(1)</sup>: Crítico: entra en trance un paso más rápido (mínimo un AC). Pifa: no puede intentar entrar en el Mundo Espiritual en un día.

INFORMACIÓN DEL CULTO

Beneficios + Restricciones + Dones + Geas

RANGO DE CULTO

ESPÍRITUS ATADOS

Máx. (1/4 rangor x CAR):

Actual:

OTROS

Máximo POD de espíritus (% crítico en Atadura x3)

Alcance para invocar espíritus = % Atadura en Km.

Puntos de acción (AC) del espíritu = (INT + POD)/12

Momento de Reacción (MR) del espíritu = (INT + CAR)/2

Daño espiritual: página 194 del manual

AFINIDADES RÚNICAS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Actitud hacia el animista:

INTENSIDAD

TIPO:

INT/INS

POD

CAR

AC

MR

DAÑO

Habilidad

% base

%

Combate-Espectral

POD + CAR

Voluntad

POD x2

PUNTOS DE MAGIA

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

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipor:

Intensidad:

Actitud hacia el animista:

INT/INS

POD

CAR

AC:

MR:

Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad

%

Habilidad

%

Combate-Espectral

Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Actitud hacia el animista:

INTENSIDAD

TIPO:

INT/INS

POD

CAR

AC

MR

DAÑO

Habilidad

% base

%

Combate-Espectral

POD + CAR

Voluntad

POD x2

PUNTOS DE MAGIA

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

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipor:

Intensidad:

Actitud hacia el animista:

INT/INS

POD

CAR

AC:

MR:

Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad

%

Habilidad

%

Combate-Espectral

Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

Hab. Pifiada

Hab. Entrenada

RQ6 · HOJA DE ANIMISMO

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2015



**ESPÍRITU**

NOMBRE: \_\_\_\_\_
TIPO: \_\_\_\_\_
Actitud hacia el animista: 😊 😐 😞

INTENSIDAD		INT/INS		POD		CAR		PUNTOS DE ACCIÓN		MOMENTO DE REACCIÓN		DAÑO											
PUNTOS DE MAGIA		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																					
Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		CAPACIDADES Y OTROS			
Combate- Espectral		POD + CAR		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
Voluntad.		POD x2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							

**ESPÍRITU**

NOMBRE: \_\_\_\_\_
TIPO: \_\_\_\_\_
Actitud hacia el animista: 😊 😐 😞

INTENSIDAD		INT/INS		POD		CAR		PUNTOS DE ACCIÓN		MOMENTO DE REACCIÓN		DAÑO											
PUNTOS DE MAGIA		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																					
Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		CAPACIDADES Y OTROS			
Combate- Espectral		POD + CAR		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
Voluntad.		POD x2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							

**ESPÍRITU**

NOMBRE: \_\_\_\_\_
TIPO: \_\_\_\_\_
Actitud hacia el animista: 😊 😐 😞

INTENSIDAD		INT/INS		POD		CAR		PUNTOS DE ACCIÓN		MOMENTO DE REACCIÓN		DAÑO											
PUNTOS DE MAGIA		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																					
Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		CAPACIDADES Y OTROS			
Combate- Espectral		POD + CAR		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
Voluntad.		POD x2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							

**ESPÍRITU**

NOMBRE: \_\_\_\_\_
TIPO: \_\_\_\_\_
Actitud hacia el animista: 😊 😐 😞

INTENSIDAD		INT/INS		POD		CAR		PUNTOS DE ACCIÓN		MOMENTO DE REACCIÓN		DAÑO											
PUNTOS DE MAGIA		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																					
Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		Habilidad.		% base-		⚡		🛡️		%		CAPACIDADES Y OTROS			
Combate- Espectral		POD + CAR		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
Voluntad.		POD x2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							
				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							



ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS

ESPÍRITU

NOMBRE:

Tipσ: Intensidad:

Actitud.hacia.el.animista: ☺ ○ ☹ ○ ☹ ○

INT/INS

POD

CAR

AC: MR: Daño:

PUNTOS DE MAGIA

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

Habilidad % Habilidad %

Combate Espectral Voluntad

CAPACIDADES Y OTROS



∞ MEDITACIÓN (CON + INT) ⚡📊📈

Intensidad máxima combinada (%/10):

∞ MISTICISMO (CON + POD) ∞

SENDA IMT\* ⚡📊 %

		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

(\*): Intensidad Máxima de Talento (%/20)

RANGO DE CULTO

Máximo de talentos entrenados (POD/2):

AFINIDADES RÚNICAS

☐

☐

☐

RASGOS DE LOS TALENTOS

Tiempo de activación: 1 turno x pto. de intensidad.

Mantener concentración: Voluntad. Vs. distracción.

Tipo de talento	PM	Intensidad	Magnitud
Aumentar habilidad	1 x nivel	1 x nivel	1 x nivel
Invocar rasgo	2 x rasgo	1	2 x rasgo
Mejorar atributo	3 x paso	1 x paso	3 x paso

INFORMACIÓN DEL CULTO

Beneficios ♦ Restricciones ♦ Dones ♦ Geas

TALENTO:

Senda: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador ☐

TALENTO:

Senda: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador ☐

TALENTO:

Senda: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador ☐

TALENTO:

Senda: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador ☐

TALENTO:

Senda: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador ☐

TALENTO:

Senda: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador ☐



TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador

TALENTO:

Senda:

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Entrenador



✱ INVOCACIÓN (INT x2) ✱

FUENTE/ESCUELA	IH*			%
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

(\*) : Intensidad del Hechizo (%/10)

✱ MANIPULACIÓN (INT + POD)

Puntos de manipulación. (%/10):

HECHIZOS MEMORIZADOS

Máx. (INT):  Actual:

RANGO DE CULTO

INFORMACIÓN DEL CULTO

Beneficios + Restricciones + Dones + Geas

HECHIZO:

Resistido				
Nº	Aguante	Evadir	Voluntad	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Concentración. <input type="text"/>				
DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:				
Memorizado <input type="text"/>				

MANIPULACIÓN DE PARÁMETROS

Puntos de Manipulación	Combinar	Duración (min.)	Magnitud	Alcance (metros)	Nº de Objetivos
0	n/a.	POD	1	Toque	1
1	2	POD x2	2	POD	2
2	3	POD x3	3	POD x5	3
3	4	POD x4	4	POD x10	4
4	5	POD x5	5	POD x50	5
5	6	POD x6	6	POD x100	6
6	7	POD x7	7	POD x500	7
7	8	POD x8	8	POD x1K	8
8	9	POD x9	9	POD x5K	9
9	10	POD x10	10	POD x10K	10
10	11	POD x11	11	POD x15K	11
+1	+1	+POD x1	+1	+POD x5K	+1

Coste de invocación: 1PM x hechizo + 1PM x componente  
Tiempo de invocación: 1t. + 1t. x componente

AFINIDADES RÚNICAS

HECHIZO:

Resistido				
Nº	Aguante	Evadir	Voluntad	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Concentración. <input type="text"/>				
DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:				
Memorizado <input type="text"/>				

HECHIZO:

Resistido				
Nº	Aguante	Evadir	Voluntad	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Concentración. <input type="text"/>				
DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:				
Memorizado <input type="text"/>				

HECHIZO:

Resistido				
Nº	Aguante	Evadir	Voluntad	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Concentración. <input type="text"/>				
DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:				
Memorizado <input type="text"/>				

HECHIZO:

Resistido				
Nº	Aguante	Evadir	Voluntad	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Concentración. <input type="text"/>				
DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:				
Memorizado <input type="text"/>				



HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado

HECHIZO:

Resistido

Nº

Aguante

Evadir

Voluntad

Concentración

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

Memorizado



DEIDAD o PANTEÓN

DEVOCIÓN (POD + CAR)

Intensidad máxima y Magnitud del milagro (%/10)

EXHORTACIÓN (INT + CAR)

RESERVA DEVOCIONAL

Máx.:

Actual:

RANGO DE CULTO

AFINIDADES RÚNICAS

INFORMACIÓN DEL CULTO

Beneficios • Restricciones • Dones • Geas

MILAGROS

Alcance, Área y Duración: se multiplican x Intensidad.  
PM y turnos para solicitarlo: 1 (Iniciador), 2 (Acólito), 3 (Sacerdote)

DEIDAD o PANTEÓN

DEVOCIÓN (POD + CAR)

Intensidad máxima y Magnitud del milagro (%/10)

EXHORTACIÓN (INT + CAR)

RESERVA DEVOCIONAL

Máx.:

Actual:

RANGO DE CULTO

AFINIDADES RÚNICAS

INFORMACIÓN DEL CULTO

Beneficios • Restricciones • Dones • Geas

MILAGRO:

Rangor necesario:

Iniciador  Acólito  Sacerdote

Alcance

Área

Duración

Resistido

No  Aguante  Evadir  Voluntad

DESCRIPCIÓN y EFECTOS:

MILAGRO:

Rangor necesario:

Iniciador  Acólito  Sacerdote

Alcance

Área

Duración

Resistido

No  Aguante  Evadir  Voluntad

DESCRIPCIÓN y EFECTOS:

MILAGRO:

Rangor necesario:

Iniciador  Acólito  Sacerdote

Alcance

Área

Duración

Resistido

No  Aguante  Evadir  Voluntad

DESCRIPCIÓN y EFECTOS:

Hab. Pifiada |  Hab. Entrenada

RQ6 · HOJA DE TEÍSMO

Diseño y maquetación: Pelayo MDC · 2015



MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS:

MILAGRO:

Rango necesario:

Iniciador ☐ Acólito ☐ Sacerdote ☐

AlcanceÁreaDuración

Resistido

No ☐ Aguante ☐ Evadir ☐ Voluntad ☐

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS: