



RUNEQUEST



W R X Z O X + : . A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

AVENTURAS EN GLORANTHA

Nombre _____ Nacimiento _____ Edad _____ Ocupación _____ Rescate _____ (L)
Sexo _____ Tierra natal _____ Reputación _____ Nivel de vida _____ Ingresos _____ (L)
Tribu _____ Clan _____ Campaña _____ Jugador _____

ARMADURA Y LOCALIZACIONES DE GOLPE

CABEZA 19-20
PA _____ PG _____

BRAZO D 13-15
PA _____ PG _____

PECHO 12
PA _____ PG _____

BRAZO I 16-18
PA _____ PG _____

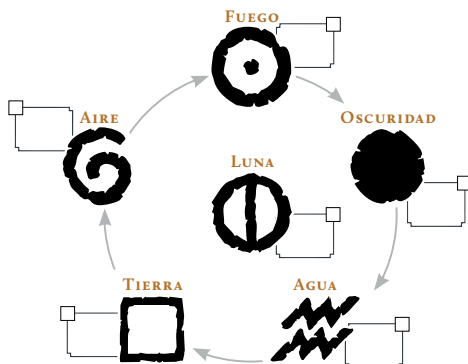
ESCUDO
PARADA _____ PG _____ Daño _____

PIERNA D 1-4
PA _____ PG _____

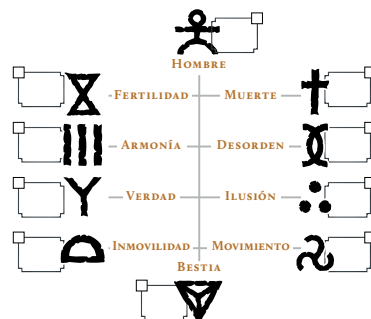
ABDOMEN 9-11
PA _____ PG _____

PIERNA I 5-8
PA _____ PG _____

AFINIDADES CON RUNAS ELEMENTALES



AFINIDADES CON RUNAS DE PODER



CARACTERÍSTICAS

FUE _____ **CON** _____ **TAM** _____ **DES** _____
INT _____ **POD** _____ **CAR** _____

Modificador al daño _____ MR por TAM _____ MR por DES _____ Ritmo de curación _____ /semana

PASIONES

Honor _____ ☐

_____	(_____)	<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"/>

ARMAS

Cuerpo a cuerpo	%	DAÑO	CRG	PG	MR
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

A distancia	%	DAÑO	CRG	PG	Alcance	Tasa
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

NOTAS SOBRE EL COMBATE

PUNTOS DE GOLPE

MAX _____ ACTUAL _____

CULTOS

Culto _____ Rango _____

PUNTOS DE RUNA MAX _____ ACTUAL _____

Subcultos o asociados _____

Culto _____ Rango _____

PUNTOS DE RUNA MAX _____ ACTUAL _____

COMBATE ESPIRITUAL

Combate espiritual _____ ☐ Daño en combate espiritual _____

Notas _____

MAGIA ESPIRITUAL

_____ Límite por CAR _____

MAGIA RÚNICA

HECHICERÍA

_____ INT libre _____

_____ M. Magia _____

_____ ☐ _____ ☐

_____ ☐ _____ ☐

_____ ☐ _____ ☐

PUNTOS DE MAGIA

MAX _____ ACTUAL _____

NOTAS SOBRE LA MAGIA





HOJA DE TRASFONDO DEL AVENTURERO

TIERRA NATAL

Tierra natal _____

PASIONES BÁSICAS

Amor (familia) _____

Lealtad (clan) _____

Lealtad (tribu) _____

Odio _____

Otra _____

PARIENTES

Abuelo importante _____

Ocupación _____

Progenitor importante _____

Ocupación _____

Otro abuelo _____

Ocupación _____

Otro progenitor _____

Ocupación _____

HISTORIA FAMILIAR

HISTORIA DEL ABUELO IMPORTANTE

Si muere, pasa directamente a la **Historia del progenitor importante** o continúa usando a tu otro abuelo.

AÑO	SUCESO	RESULTADO	DESTINO
1561	Tu abuelo importante nació este año.		
1582			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
	Tus padres nacieron este año.		
1597			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1602			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1603-4			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
	Tus padres ya están casados, si acaso. Tu aventurero nació en algún momento en 1604.		
1605			¿Muerto? <input type="checkbox"/>

Si tu abuelo importante ha sobrevivido hasta aquí, se retira. Ahora tu progenitor importante comienza sus aventuras. Determina los hermanos de tu madre y padre si quieres. Consulta la sección **Familia** en la hoja **Familia y propiedades**.

HISTORIA DEL PROGENITOR IMPORTANTE

Si muere, pasa directamente a **Tu historia** o continúa usando a tu otro progenitor. Determina tus hermanos si lo deseas.

AÑO	SUCESO	RESULTADO	DESTINO
1608			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1610			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1613			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1615			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1616			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1618			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1619			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1620			¿Muerto? <input type="checkbox"/>
1621			¿Muerto? <input type="checkbox"/>

Si tu progenitor importante ha sobrevivido hasta aquí, se retira. ¡Felicidades! Es hora de comenzar tu propia historia.

TU HISTORIA

Llegas a la mayoría de edad y comienzan tus aventuras.

AÑO	SUCESO	RESULTADO
1622		
1623		
1624		
1625		

¡Ha llegado el momento de emprender nuevas aventuras!

TESOROS Y BENEFICIOS

ANTEPASADOS CÉLEBRES Y REPUTACIÓN
