



# RUNEQUEST

W R X Z O X + : . Δ ● Y Δ π † # ▽ G † □ III X \* W

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 \_\_\_\_\_

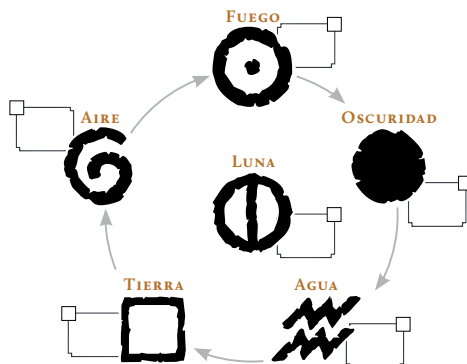
**ESCUDO**  
PARADA \_\_\_\_\_ PG \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_

**PIERNA D 1-4**  
PA \_\_\_\_\_ PG \_\_\_\_\_

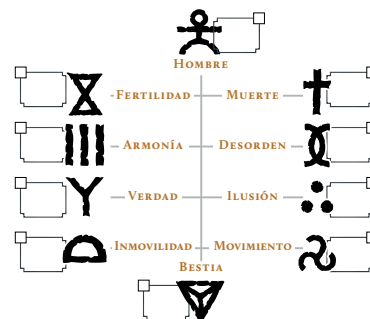
**ABDOMEN 9-11**  
PA \_\_\_\_\_ PG \_\_\_\_\_

**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 \_\_\_\_\_ □

_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □
_____	( _____ )	_____ □

## 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

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_