



RUNEQUEST

W R X Z O S T : . 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 _____

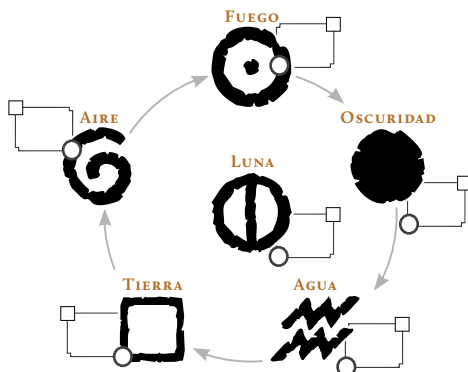
ESCUDO
PARADA _____ PG _____ Daño _____

PIERNA D 1-4
PA _____ PG _____

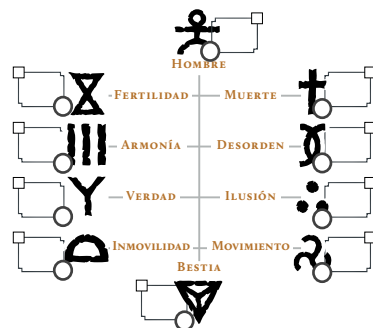
ABDOMEN 9-11
PA _____ PG _____

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 ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

() ☐ ☐

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



Modificador_____

Conducir carros (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Esquivar (DES×2)	_____	<input type="checkbox"/>
Montar (_____) (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Nadar (15)	_____	<input type="checkbox"/>
Remar (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Saltar (DES×3)	_____	<input type="checkbox"/>
Trepar (40)	_____	<input type="checkbox"/>



Modificador _____

Arte (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Bailar (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Cantar (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Charlatanería (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Disfrazarse (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Encanto (15)	_____	<input type="checkbox"/>
Interpretar (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Intimidar (15)	_____	<input type="checkbox"/>
Intrigar (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Lengua propia		
(_____) (50)	_____	<input type="checkbox"/>
Negociar (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Oratoria (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Otra lengua		
(_____) (00)	_____	<input type="checkbox"/>
(_____) (00)	_____	<input type="checkbox"/>

CONOCIMIENTO

Modificador _____

Administrar (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Agricultura (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Alquimia (00)	_____	
Batalla (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Burocracia (00)	_____	
Buscar libros (00)	_____	
Costumbres (propias) (25)	_____	
Costumbres		
(_____) (00)	_____	<input type="checkbox"/>
Despiece pacífico (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Juego (15)	_____	<input type="checkbox"/>
Leer/escribir		
(_____) (00)	_____	
Navegación (00)	_____	<input type="checkbox"/>
Pastorear (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Primeros auxilios (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Saber animal (05)	_____	
Saber celestial (05)	_____	
Saber razas antiguas (05)	_____	
Saber mineral (05)	_____	
Saber regional (propia) (30)	_____	
Saber regional		
(_____) (00)	_____	
(_____) (00)	_____	
Saber religioso		
(_____) (05)	_____	
(_____) (05)	_____	
Saber vegetal (05)	_____	
Supervivencia (15)	_____	<input type="checkbox"/>
Tasar objetos (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Tratar enfermedades (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Tratar envenenamientos (05)	_____	<input type="checkbox"/>



Modificador_____

Adorar	
(_____) (05)	_____ <input type="checkbox"/>
(_____) (05)	_____ <input type="checkbox"/>
Baile espiritual (00)	_____ <input type="checkbox"/>
Combate espiritual (20)	_____ <input type="checkbox"/>
Comprender al ganado (00)	_____ <input type="checkbox"/>
Meditar (00)	_____ <input type="checkbox"/>
Percibir asesinos (00) 6	_____ <input type="checkbox"/>
Percibir el Caos (00) 6	_____ <input type="checkbox"/>
Preparar cadáver (10)	_____ <input type="checkbox"/>
Saber espiritual (00)	_____
Viaje espiritual (10)	_____ <input type="checkbox"/>



Modificador_____

Fabricación (_____) (10)	_____	<input type="checkbox"/>
(_____) (10)	_____	<input type="checkbox"/>
Juego de manos (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Mecanismos (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Ocultar (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Tocar instrumentos (_____) (05)	_____	<input type="checkbox"/>



Modificador_____

Buscar (25) <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Escuchar (25) <input checked="" type="radio"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Otear (25) <input type="radio"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Psicología (propia especie) (20)	_____ <input type="checkbox"/>
Psicología (_____) (00)	_____ <input type="checkbox"/>
(_____) (00)	_____ <input type="checkbox"/>
Rastrear (05)	_____ <input type="checkbox"/>



Modificador_____

Deslizarse en silencio (10) _____ ☐

Esconderse (10) _____ ☐

OTRAS HABILIDADES

ARMAS CUERPO A CUERPO Modificador

Modificador _____

Daga (15)	_____	<input type="checkbox"/>
Espada ancha (10) ⑥	_____	<input type="checkbox"/>
Espada corta (10) ⑥	_____	<input type="checkbox"/>
Estoque (10) ⑥	_____	<input type="checkbox"/>
Hacha 1M (10) □	_____	<input type="checkbox"/>
Hacha 2M (05) □	_____	<input type="checkbox"/>
Kopis (10) ④	_____	<input type="checkbox"/>
Lanza 1M (05) ②	_____	<input type="checkbox"/>
Lanza 2M (15) ②	_____	<input type="checkbox"/>
Maza 1M (15) ●	_____	<input type="checkbox"/>
Pica (15) ②	_____	<input type="checkbox"/>

ARMAS A DISTANCIA

Modificador

Arco compuesto (05) ☉	_____	<input type="checkbox"/>
Arco simple (05) ☉	_____	<input type="checkbox"/>
Ballesta (25)	_____	<input type="checkbox"/>
Daga arrojadiza (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Hacha arrojadiza (10) ☐	_____	<input type="checkbox"/>
Honda (05)	_____	<input type="checkbox"/>
Jabalina (10) ☉	_____	<input type="checkbox"/>
Lazo praxiano (05)	_____	<input type="checkbox"/>

ESCUDOS

Modificador

Escudo pequeño (15) _____ ☐

Escudo mediano (15) _____ ☐

Escudo grande (15) _____ ☐

ARMAS NATURALES

Modificador _____

Puño (25) _____ ☐

Patada (15) _____ ☐

Presa (25) _____ ☐

MAGIA ADICIONAL

NOTAS

EQUIPO, TESORO Y OBJETOS MÁGICOS

_____ CRG máx _____ CRG _____

Ruedas (R) Lunares (L) Clacks (C) Bolgos (B) Bienes (L)

Ruedas (R) _____ Lunares (L) _____ Clacks (C) _____ Bolgos (B) _____ Bienes (L) _____

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

