HOJA DE PERSONAJE DE RUNEQUEST II

NOMBRE		APODO	
TÍTULOS			

CARACTERÍSTICA	ACTUAL	INI	MAX
FUERZA			
CONSTITUCIÓN			
DESTREZA			
TAMAÑO			
INTELIGENCIA			
PODER			
CARISMA			

ACC CBT		MR		
Mod DAÑO		PH		
Mod EXP		PM		
Puntos IP		CUR	1PG	hs

RAZA			
CULTURA			
PAÍS-TRIBU			
CLAN			
GÉNERO		EDAD	
ALTURA		PESO	
PROFESIÓN			

Oro (20p)	Plata	Cobre (1/2p)

MOVIMIENTO	
MOV. BÁSICO	
CORRIENDO x5	
NADANDO x 1/2	
TREPAR Escarpado x3/4	
TREPAR Vertical x1/2	
SALTAR Alt-Pen Carga/2	
CARGA ACTUAL (TAM)	
CARGA LÍMITE FUE+TAM /5	
-20% habilidades de FUE y DES, Mov x 1/2	
Sobrecarga hasta FUEx1,5	
Límite *Brawn* FUE x3	

HABILIDADES BÁSICAS

ATLETISMO	FUE+DES	[ ]
BAILAR	DES+CAR	[ ]
CANTAR	POD+CAR	[ ]
CBT SIN ARMAS	FUE+DES	[ ]
CONDUCIR	POD+DES	[ ]
CONOC. REGIÓN	INT x2	[ ]
CULTURA PROPIA	INT x2	[ ]
EVADIR	DES x2	[ ]
EVALUAR	INT+CAR	[ ]
FUERZA BRUTA	FUE+TAM	[ ]
LENGUA PROPIA	INT+CAR	[ ]
INFLUENCIA	CAR x2	[ ]
MANDO	POD+CAR	[ ]
MONTAR	POD+DES	[ ]
NADAR	FUE+CON	[ ]
ORIENTACIÓN	INT+POD	[ ]
PERCEPCIÓN	INT+POD	[ ]
PERSISTENCIA Px5	PODx2	[ ]
PERSPICACIA	INT+POD	[ ]
PRIM. AUXILIOS	INT+DES	[ ]
RESISTENCIA Cx5	CONx2	[ ]
SIGILO	INT+DES	[ ]
TRUCOS MANOS	DES+CAR	[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

HABILIDADES HERÓICAS

ESTILOS DE COMBATE

Básico cuerpo a cuerpo (FUE+DES). Arrojadizas (DESx2)

		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

NIVEL DE FATIGA

	NIVEL	Habil.	Mov	MR	AC
	Fresco	-	-	-	-
	Jadeante	-10%	-	-	-
	Cansado	-20%	-1m	-	-
	Fatigado	-30%	-1m	-2	-
	Exhausto	-40%	x1/2	-4	-1
Persistencia cada minuto o inconsciente 1D3x2 horas					
	Extenuado	-50%	X1/2	-6	-2
Persistencia DIF (-20%) cada asalto o inconsciente 1D6x2 hs					

HABILIDADES AVANZADAS

ACROBACIA	FUE+DES	[ ]
ALQUIMIA	INT+POD	[ ]
ARTE	POD+CAR	[ ]
ARTE	POD+CAR	[ ]
ASTRONOMÍA	INTx2	[ ]
COMPONER MÚSICA	INT+CAR	[ ]
COMPONER POESÍA	INT+CAR	[ ]
CONOCIM. URBANO	POD+CAR	[ ]
CONOCIMIENTO	INTx2	[ ]
CONOCIMIENTO	INTx2	[ ]
CONOCIMIENTO	INTx2	[ ]
COMERCIO	INT+CAR	[ ]
CORTESÍA	INT+CAR	[ ]
CULTURA	INTx2	[ ]
CULTURA	INTx2	[ ]
MEDICINA	INT+POD	[ ]
DISFRAZ	INT+CAR	[ ]
ENSEÑAR	INT+CAR	[ ]
OFICIO	INT+DES	[ ]
OFICIO	INT+DES	[ ]
OFICIO	INT+DES	[ ]
INGENIERÍA	INTx2	[ ]
JUEGO	INT+POD	[ ]
LENGUAJE	INT+CAR	[ ]
LENGUAJE	INT+CAR	[ ]
LENGUAJE	INT+CAR	[ ]
LENGUAJE	INT+CAR	[ ]
LEER	INTx2	[ ]
LEER	INTx2	[ ]
LEER	INTx2	[ ]
LEER	INTx2	[ ]
MECANISMOS	INT+DES	[ ]
MEDITACIÓN	PODx2	[ ]
MONTAR	POD+DES	[ ]
MONTAR	POD+DES	[ ]
NAVEGAR	CON+INT	[ ]
ORATORIA	POD+CAR	[ ]
RASTREAR	CON+INT	[ ]
REMAR	FUE+CON	[ ]
SEDUCCIÓN	INT+CAR	[ ]
SUPERVIVENCIA	CON+POD	[ ]
INSTRUMENTO	DES+CAR	[ ]
INSTRUMENTO	DES+CAR	[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

ESCUDO DE ARMAS

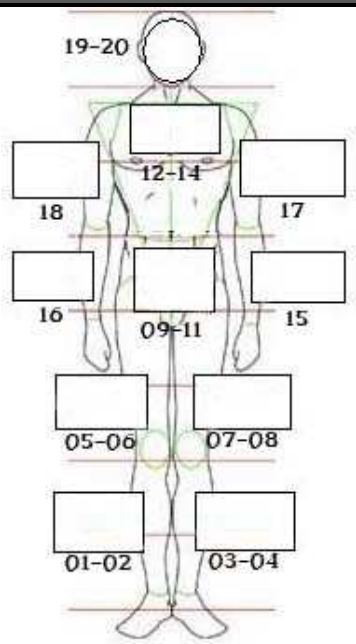
DESCRIPCIÓN ARMADURAS

ARMADURA PRINCIPAL

ARMADURA DE CIUDAD

Localización	Puntos de golpe
Cabeza	
Brazo DER	
Brazo IZQ	
Pecho	
Abdomen	
Pierna DER	
Pierna IZQ	

ARMADURA POR LOCALIZACIONES



RUNEQUEST II — HOJA DE EQUIPO

CARGA TOTAL

ARMADURA PRINCIPAL		CARGA CBT **CON** ARMADURA		MOCHILA		ESPALDA		**CARGA ACTUAL**
CINTURÓN		CARGA CBT **SIN** ARMADURAS		SACO GRANDE		BOLSAS		**ENC**
ARMADURA DE CIUDAD		CARGA CBT ARMAD. **CIUDAD**		SACO PEQUEÑO		VARIOS		**TAM**

ARMAS

ARMA DE CUERPO A CUERPO	%	DAÑO	FUE	DES	TAM	ALC	MANIOBRAS DE COMBATE	ENC	PA	PG

ARMA A DISTANCIA	%	DAÑO	MDñ	ALC	ROF	FUE	DES	TAM	MANIOBRAS	ENC	PA	PG

EQUIPO

SACO GRANDE (10 ENC)	ENC

SACO PEQUEÑO (5 ENC)	ENC

CINTURÓN (4 objetos)	ENC

COLGADO A LA ESPALDA (1)	ENC

Bolsa 1	Bolsa 2	Bolsa 3	Bolsa 4

MOCHILA (20 ENC)	ENC

BOLSILLOS EXTERIORES (5 ENC)	ENC

ALFORJA DERECHA (15 ENC)	ENC

ALFORJA IZQUIERDA (15 ENC)	ENC

EQUIPO EN OTRAS LOCALIZACIONES	LOCALIZACIÓN	ENC

POSESIONES DE VALOR

RUNEQUEST II — HOJA DE MAGIA

MAGIA COMÚN	POD+CAR	[ ]	**POD dedicado total:**	**Puntos de Magia:**
SENDERO ESPIRIT.	CON+POD	[ ]	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32	
LIGADURA ESPIRIT.	POD+CAR	[ ]	33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64	
MANIPULACIÓN	INT+POD	[ ]		

DIOSES

DIOS:			Runas:	Rango:	POD dedicado:
PACTO	(CAR+POD dedicado)		Beneficios:		
TEOLOGÍA	INTx2	[ ]	Deberes:		
DIOS:			Runas:	Rango:	POD dedicado:
PACTO	(CAR+POD dedicado)		Beneficios:		
TEOLOGÍA	INTx2	[ ]	Deberes:		
DIOS:			Runas:	Rango:	POD dedicado:
PACTO	(CAR+POD dedicado)		Beneficios:		
TEOLOGÍA	INTx2	[ ]	Deberes:		
DIOS:			Runas:	Rango:	POD dedicado:
PACTO	(CAR+POD dedicado)		Beneficios:		
TEOLOGÍA	INTx2	[ ]	Deberes:		

ÓRDENES DE HECHICERÍA

ORDEN:				Rango:
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Beneficios:	
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Deberes:	
ORDEN:				Rango:
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Beneficios:	
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Deberes:	
ORDEN:				Rango:
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Beneficios:	
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Deberes:	
ORDEN:				Rango:
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Beneficios:	
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Deberes:	

OTROS GRIMORIOS

GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Conjuros:
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Conjuros:
GRIMORIO:	INTx2	[ ]	Conjuros:

CONJUROS

Conjuro	A / M	Fuente	Mag	Características
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			
	[ ] [ ]			

A / M: *Aprendido / Memorizado* (sólo para Hechicería). **Fuente:** *Runa* (Magia Común), *Dios* (Magia Divina), *Grimorio* (Hechicería). **Mag:** *Magnitud* (sólo Magia Común).

HOJA DE PERSONAJE DE RUNEQUEST II

OBJETO MÁGICO	DESCRIPCIÓN	PESO

ESPÍRITUS

Tipo de Espíritu	Nombre	Fetiche	INT	POD	CAR	AC	MR	PG	Daño	Ataque	Persistencia

EXPERIENCIAS VITALES

Experiencias	Persistenc	Resistenc
Enfermedad		-10%
Envenenamiento		-10%
Trauma emocional	-5%	
Locura	-10%	
Herida grave		-10%
Resurrección	-15%	-15%
Herida seria		-5%
TOTALES	%	%

POCIONES, VENENOS Y HIERBAS

Elemento	Propiedades

NOTAS