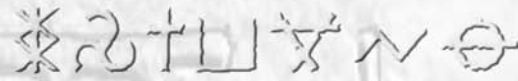


HEROQUEST

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA ÉPICA EN EL MUNDO DE GLORANTHA



Nombre: _____

Jugador: _____

Descripción: Alto y esquelético; piel curtida

Objetivos: matar al hombre que asesinó a su padre

Puntos de Héroe

3

Palabras clave

Tierra Natal: Pastizal 17

Ocupación: Caballería 17

Especialidad: Magia: Jordan 17

Magia: Magia Común: 17

Magia Común: _____

Habilidades

Los Pastizales 17

Conocimiento Celestial _____

Geografía de las Tierras de los Pastos _____

Costumbres Pastizales _____

Manada de caballos _____

Supervivencia en las colinas _____

Manejo del caballo _____

Trabajar el cuero _____

Conocimiento de la tradición de _____

los Caballos Majestuosos _____

Montar a caballo _____

Hablar pastizaleño _____

Seguir rastros _____

Caballería (Hostigador) 17

Tiro con arco 2w _____

Normas del ejército _____

Acampar _____

Cuidado de caballos _____

Estilo de combate Daqa Galopante

Tradiciones de partida de guerra Daqa Galopante

Identificar enemigo _____

Lucha con cuchillo 12

Buscar peligros _____

Exploración _____

Hablar como un carretero _____

Jordan el Guerrero 17

Combatir con lanza _____

Rostro espiritual _____

Lucha con espada y escudo _____

Conocimiento de la práctica de Yr-Karqant

Aquintar la respiración 13

Visión aguda 13

Organizar grupo 13

Hablar al revés 13

Hacer apartar la mirada a adversario 13

Relaciones

Estimado entre los mayores 17

Adversario que mató a su padre 13

Leal a la familia 17

Leal a la partida de guerra Daqa Galopante 17

Patrón de seguidores 13

Respetuoso con chamán 17

Vínculo con caballo Ojo Dorado 13

Venerar a los Caballos Majestuosos 17

Practicante de Jordan 17

Capacidades Mágicas

Amuletos de los Caballos Majestuosos

Arreglar daño 12

Mirar al sol 2w2

Correr 14

Correr rápido 18

Hacer apartar la mirada a forastero 18

Fetiches de Jordan el Guerrero

Espíritu del arquero _____

Flecha ignea 18

Espíritu del valiente _____

Saltar lejos 13

Saltar alto 1w

Resistir miedo 17

Espíritu del luchador _____

Arma ignea 13

Protegerse de espada 20

Grupo del Héroe

Miembro de: _____

Conciencia: _____

Bendición: _____

Defensas: _____

Personalidad

Siempre a caballo (-10 a pie) _____

Alerta 17

Distante con los asuntos corrientes 17

Valiente 17

Desdenoso con los esclavos Vendref 17

Miedo a los dragones 17

Testarudo 13

Amor a los caballos 17

Orgullosa 17

Seguidores

Sirviente: Groom 17

Compañero: Ojo Dorado _____

Talento Correr _____

extremadamente rápido 18

Vínculo de jinete 3w

Viajar por mundo _____

espiritual 13

Riqueza y Posesiones

Nivel de Vida: Corriente _____

Riquezas: Flechas 13

Grandes cuchillos amedrentadores _____

Armadura ligera _____

Arco bien equilibrado 13
