

Bárbaro



Dados de Ataque	Dados de Defensa	Puntos Iniciales	
		Corporales	Mentales
3	2	8	2

Movimiento..... 2 Dados Rojos
Arma Inicial..... Espada Ancha
Armadura Inicial..... Ninguna

HERO QUEST

**Eres el Bárbaro,
el guerrero más formidable de
todos. Pero ten cuidado con la
magia, porque tu espada no te
defenderá contra ella.**



Enano



Dados de Ataque	Dados de Defensa	Puntos Iniciales	
		Corporales	Mentales
2	2	7	3

Movimiento..... 2 Dados Rojos
Arma Inicial..... Espada Corta
Armadura Inicial..... Ninguna

HEROQUEST

Eres el Enano.

Eres un gran guerrero y tienes la habilidad única de desarmar Trampas sin un Conjunto de Herramientas. Para conseguirlo, no puedes sacar un Escudo Negro en un Dado de Combate.



Elfa



Dados de Ataque	Dados de Defensa	Puntos Iniciales	
		Corporales	Mentales
2	2	6	4

Movimiento..... 2 Dados Rojos
Arma Inicial..... Espada Corta
Armadura Inicial..... Ninguna

HEROQUEST

Eres la Elfa,
*una experta tanto en el
uso de la magia como de
la espada. Debes usar bien
ambas si quieres triunfar.
Tienes el poder de lanzar
tres Hechizos Mágicos,
todos relacionados con un
elemento.*



Mago



Dados de Ataque	Dados de Defensa	Puntos Iniciales	
		Corporales	Mentales
1	2	4	6

Movimiento..... 2 Dados Rojos
Arma Inicial..... Daga
Armadura Inicial..... Ninguna

HERO QUEST

Eres el Mago.

Tienes la capacidad de lanzar muchos Hechizos diferentes. Sin embargo, no puedes llevar Armadura ni utilizar Armas grandes. Por lo tanto, debes utilizar tus Hechizos con sabiduría y evitar el combate físico.

