

# El Brujo

PESO/VULNERABILIDAD:  
Medio



## VENTAJAS ESPECIALES:

**SABIDURÍA TRADICIONAL:** El Brujo usa un dado en lugar de dos cada vez que tira sobre la tabla de Lectura de Runas.

**AURA DE PODER:** El Brujo puede anotar y hacer una fase de Encantamiento adicional cada turno.

## RELACIONES COMERCIALES:

**Aliado:** Lanceros.

**Amigable:** Dotación, Bashkars.

**Antipático:** Orden, Soldados, Hechicero.

**Enemigo:** Guardia.

*El Brujo es el maestro de la magia elemental y el conjuro. Está indefenso en el combate, por lo que lo hace mejor cuando toma algunos de los excelentes hechizos de ataques de Tipo IV al comienzo del juego, lo que lo hace formidable en combate. Sus Tesoros favoritos son el Libro de la Sabiduría y el Pergamino de la Alquimia que pueden aumentar enormemente los poderes que puede invocar.*

**UBICACIÓN DE INICIO:** Posada

## NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Aprendiz	M4 *	M5 *	L3 *
Alquimista	4 *	4 *	4 *
Conjura	4 *	5 *	6 *
Brujo	3 *	3 *	5 *



# El Espadachín

PESO/VULNERABILIDAD:  
Liviano



## VENTAJAS ESPECIALES:

**TRUEQUE:** El espadachín usa un dado cada vez que tira en la Tabla de Reuniones durante una actividad de Comercio. Nota: Obtiene esta ventaja solo durante la actividad de Comercio.

**ASTUTO:** El espadachín elige cuándo tomar su turno.

- Al amanecer mantiene su ficha de Atención, y cuando una nueva ficha de Atención está a punto de ser recogida durante el día, puede tomar su turno en ese punto. Puede adelantarse una vez por día (recibe solo un turno por día), no puede interrumpir el turno de otro personaje, y debe tomar su turno cuando se hayan elegido todas las fichas de Atención.
- Esta habilidad se aplica solo durante el día.
- Si varios personajes tienen la capacidad de adelantarse, pueden adelantarse o pasar sucesivamente, comenzando con el último personaje para dar un giro e ir hacia la izquierda, omitiendo otros personajes.

Cuando no quedan fichas para recoger, los personajes que aún no han tomado su turno no pueden pasar.

## RELACIONES COMERCIALES:

**Amistoso:** Granujas, Dotación, Brujo.

**Enemigo:** Patrulla.

*El Espadachín es un bribón astuto y ágil que reacciona rápidamente a una oportunidad o amenaza. En combate es extremadamente rápido con su espada y con sus pies: contra oponentes individuales Livianos, Medianos y Pesados, su velocidad lo convierte en un antagonista mortal, y puede huir cuando se enfrenta a monstruos Tremendos, monstruos Pesados Acorazados y enemigos que le superan en número.*

**UBICACIÓN DE INICIO:** Taberna

## NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Vagabundo	L3 *	L4 *	L3 *
Ladrón	L2 **	L3 *	L2 **
Aventurero	M4 *	M3 **	M4 *
Espadachín	L2 **	L4 *	M5 *

