

El Capitán

PESO/VULNERABILIDAD:
Medio



VENTAJAS ESPECIALES:

OBJETIVO: El Capitán resta una de cada tirada de dado cada vez que tira sobre la Tabla de Misiles para atacar con un arma de misiles.

REPUTACIÓN: El Capitán puede anotar y hacer una fase extra cada día que está en una Vivienda (incluida una fogata). Debe estar en la Vivienda cuando comienza la fase, no cuando la anota. Puede usar la fase extra para hacer cualquier actividad normal.

RELACIONES COMERCIALES:

Amigable: Patrulla, Soldados, Guardia, Erudito.

Antipático: Woodfolk.

Enemigo: Bashkars.

El Capitán es un famoso héroe de muchas guerras. Su fuerza, arma y armadura lo vuelven peligroso cuando se enfrenta a oponentes medianos o pesados, pero necesita un equipo más pesado para enfrentarse a enemigos fuertemente armados.

No es realmente lo suficientemente fuerte como para enfrentar a Enemigos Enormes.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada, Casa o Caseta de Guardia

NIVELES DE DESARROLLO / COMBATE:

Lancero	M4	M5	H5
Soldado	M3	M3	M5
Lugarteniente	M4	M4	H5
Capitán	M4	H6	M4



El Druida

PESO/VULNERABILIDAD:
Liviano



VENTAJAS ESPECIALES:

OCULTO: El Druida lanza un dado en cada tirada Ocultarse.

PAZ CON NATURALEZA: Cuando el Druida finaliza su turno, las fichas de Advertencia y Sonido en su ficha no convocan monstruos. Los individuos que sigan al Druida convocarán monstruos normalmente.

- Si las fichas del mapa en su baldosa están boca abajo, las revela normalmente, pero las vuelve boca abajo (las fichas se ponen boca arriba solo si han tenido la oportunidad de invocar monstruos).

- Paz con la Naturaleza no afecta a Viviendas, fichas de Lugar, cartas de Lugar y carta de Tesoro de Esencia de Dragón. Cuando el druida termina su turno en una baldosa que contiene una de estas piezas, convoca a los habitantes normalmente.

RELACIONES COMERCIALES:

Aliados: Bashkars.

Amigable: Lanceros.

Antipáticos: Orden, Chaman.

Enemigo: Woodfolk.

El Druida es un mago elusivo en paz con la naturaleza. Como no puede lidiar con la mayoría de los oponentes, incluso si obtiene un arma, debe operar solo, evitar y esconderse de los monstruos y huir de ellos cuando lo necesite. Necesita ganar sin combate, si es posible.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Herbolario	L3	L4	L3
Animalista	L2	L2	L4
Adivino	Y3	Y4	Y3
Druida	Y2	Y2	Y3

