

El Enano

PESO/VULNERABILIDAD:
Pesado



VENTAJAS ESPECIALES:

PIERNAS CORTAS: Esta "ventaja" también tiene desventajas:

- El Enano nunca puede usar las fases de la luz solar, solo puede usar fases básicas (y fases adicionales debido a sus pertenencias o hechizos). Puede seguir a los personajes normalmente, incluso en las fases de luz solar. Nota: Al usar las reglas de Temporadas/Clima opcionales, el Enano también puede usar fases protegidas.
- El Enano valiente puede descansar un asterisco de Esfuerzo adicional cada vez que hace una actividad de Descanso.
- El Enano puede jugar su ficha de Agacharse solo para hacer la maniobra de "Agacharse" durante la fase de Melé y como ficha para saquear. Para la fatiga cuenta como ficha de Movimiento.

CONOCIMIENTO DE LA CUEVA: El Enano tira un dado para Ocultar, sobre la Tabla de Reuniones, o cualquier tabla de Búsqueda cuando se encuentra en un claro de una cueva.

RELACIONES COMERCIALES:

Amigable: Dotación, Guardia, Erudito.
Antipático: Woodfolk, Bashkars.

El Enano es un luchador lento y poderoso que está en su mejor momento en las cuevas, donde es respetado como un maestro de la búsqueda, la ocultación y la lucha contra los monstruos que viven allí. Fuera de las cuevas es lento y torpe. En batalla su habilidad para agacharse le permite escapar rápidamente de los golpes enemigos y superar a los más grandes y lentos. Sin embargo debe tener cuidado para evitar a los oponentes rápidos que viven fuera de las cuevas y es extremadamente vulnerable a los ataques de otros personajes, que siempre pueden aplastarlo mientras se agacha. Dado que depende en gran medida de la maniobra de agacharse, su casco es un elemento crítico de sus defensas.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada o Caseta de Guardia

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Joven	H6	T3	H5
Herrero	T6	H6	H4
Guerrero	H5	H4	T6
Enano	T5	T5	T5



El Elfo

PESO/VULNERABILIDAD:
Liviano



VENTAJAS ESPECIALES:

ELUSIVIDAD: El Elfo puede anotar y hacer una fase Escondarse adicional cada día.

ARQUERO: El Elfo lanza un dado en lugar de dos cada vez que tira sobre la Tabla de Misiles para atacar con un arco o una ballesta.

RELACIONES COMERCIALES:

Aliado: Woodfolk.
Amigable: Bashkars.
Antipático: Orden, Erudito.
Enemigo: Lanceros

El Elfo es un guerrero y mago escurridizo y elusivo. Con su Arco Liviano es un adversario mortal para cualquier cosa menos un enemigo pesado blindado, y con un Arco Mediano puede enfrentar a cualquier oponente. Tiene la velocidad para escapar de numerosos oponentes.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Joven	S3	S4	S4
Feérico	S2	S3	S3
Cazador	L2	L3	L3
Elfo	M4	M3	M4

