

El Hechicero

PESO/VULNERABILIDAD:
Medio



VENTAJAS ESPECIALES:

SABIDURÍA TRADICIONAL: El Hechicero tira un dado en vez de dos cada vez que tira en la tabla de Lectura de runas.

EXPERIENCIA: El Mago conoce la ubicación de cada camino oculto y pasaje secreto en el Reino Mágico. Al comienzo del juego marca todos los caminos ocultos y pasajes secretos de su lista de Descubrimientos. Él puede usarlos a todos.

RELACIONES COMERCIALES:

Amigable: Woodfolk, Patrulla, Soldados, Guardia.

Antipático: Dotación, Bashkars, Brujo.

Enemigo: Lanceros.

El Hechicero es un vagabundo anciano familiarizado con las formas del Reino Mágico. Durante sus viajes ha hecho muchos amigos y ha aprendido todos los caminos secretos de la tierra. En combate es lento y débil, por lo que debe elegir sus batallas con cautela. Su largo estudio de los colores de la magia le permite crear magia gris, dorada y púrpura al mismo tiempo, dándole grandes poderes con encantamientos y hechizos, particularmente artefactos y libros de hechizos. Sus fortalezas y debilidades lo convierten en un valioso miembro de un grupo, pero es extremadamente vulnerable cuando intenta trabajar solo.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada, Casa o Caseta de Vigilancia

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Aprendiz	M4 ★	M5	M3 ★
Erudito	M5	M5	M5
Sabio	L4	Y4 ★	44
Hechicero	Y3 ★	S3 ★	33 ★



La Amazona

PESO/VULNERABILIDAD:
Medio



VENTAJAS ESPECIALES:

OBJETIVO: La Amazona resta uno de cada tirada del dado cada vez que tira sobre la Tabla de Misiles para atacar con un arma de misiles.

FORTALEZA: La Amazona puede anotar y hacer una fase de movimiento adicional cada turno. Obtiene esta bonificación incluso cuando monta a caballo: su resistencia incluye ser una excelente jinete.

RELACIONES COMERCIALES:

Amigable: lanceros, patrulla, chamán.

Antipático: Dotación, Bashkars.

La Amazona es una hábil guerrera y soldado, con excelente velocidad y buena fuerza. Ella es más mortal contra oponentes medianos y pesados. Debería evitar o huir de monstruos Tremendos y con Armadura Pesada, que son demasiado peligrosos para ella incluso si obtiene un equipo más pesado.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Scout	M3 ★	M4	L4
Guerrera	M4	M5	M4 ★
Campeóna	M3 ★	M3 ★★	H4 ★★
Amazona	M3 ★	M4 ★	M3 ★★

