

El Rey Brujo

PESO/VULNERABILIDAD:
Liviano



VENTAJAS ESPECIALES:

INCORPÓREO: El Rey Brujo debe usar Magia de Visión. Ver la Regla 7.5.7

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

RELACIONES COMERCIALES:

Aliado: Bashkars.

Amigable: Dotación

Antipático: Lanceros, Erudito.

Enemigo: Orden

El Rey Brujo es una manifestación incorpórea de magia. Puede moverse y hacer otras actividades, pero sin magia ni siquiera tiene una ficha de movimiento que le permita llevar objetos (pero solo puede llevar objetos de peso insignificante). Con magia, sin embargo, él es experto.

Controla los poderosos hechizos Elemental, Demoníaco y Conjurador (Tipos IV, V y VI), que le dan una gran variedad de opciones sobre cómo jugará el juego. Su mejor elección de hechizos al inicio del juego depende de sus requisitos de victoria y estrategia, pero generalmente necesita algún tipo de hechizo para moverse, algún tipo de hechizo para atacar y algún tipo de hechizo para protegerlo en combate.

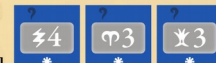
UBICACIÓN DE INICIO: Posada o en el claro con los Fantasma

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Espectro



Criatura



Espíritu Maligno



Rey Brujo



La Chica de los Bosques

PESO/VULNERABILIDAD:
Liviano



VENTAJAS ESPECIALES:

HABILIDADES DE SEGUIMIENTO: La Chica de los Bosques lanza un dado en lugar de dos cada vez que usa la tabla Esconderte, la tabla de Reuniones o cualquier tabla de búsqueda mientras está en uno de los seis cuadros con la etiqueta "Bosques". Ella no obtiene esta ventaja en otras baldosas, incluso cuando está en claros de bosques en esas baldosas.

ARQUERA: La Chica de los Bosques usa 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:

Aliados: Woodfolk.

Amigable: Lanceros.

Antipático: Soldados, Brujo.

Enemigo: Bashkars.

La Chica de los Bosques es la escurridiza amante de las tierras boscosas, una rastreadora experta que es mortal con el arco contra oponentes ligeros, medianos o pesados. Cuando se enfrenta a oponentes más pesados o en números abrumadores, ella es lo suficientemente veloz como para huir.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada o Casa

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Doncella



Duendecillo



Cazadora



Chica de los Bosques

