

El Mago

PESO/VULNERABILIDAD:
Liviano



VENTAJAS ESPECIALES:

PARÁFERNALIA MÁGICA: El mago puede anotar y hacer una fase de alerta adicional cada día. Esto refleja los efectos de los implementos mágicos que está llevando. La fase se usa mejor para alertar fichas mágicas.

CONOCIMIENTO: El Mago resta uno de cada dado que tira cuando usa la tabla de Lectura de Runas.

RELACIONES COMERCIALES:

Amigable: Dotaciones, Granujas.

Antipático: Patrulla, Soldados, Arpia.

El Mago sabe un poco sobre muchos tipos diferentes de magia. Puede lanzar casi cualquier hechizo, si puede obtener la magia del color adecuado.

Debe hacer el mejor uso de la magia de color que encuentra en el juego, ya que carece de las fichas mágicas combinadas necesarias para encantar las baldosas. Obviamente, valora las cartas Encantadas por encima de todo lo demás. Cuando elige sus hechizos iniciales debe tener mucho cuidado de elegir los que puede lanzar con las fichas que tiene disponibles.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Estudiante	L3 *	L4 *	L3 *
Tramposo	M4 *	L4 *	Y3 *
Ilusionista	S3 *	64 **	W4 *
Mago	33 *	T4 **	X4 *



El Peregrino

PESO/VULNERABILIDAD:
Medio



VENTAJAS ESPECIALES:

PROTECCIÓN CELESTIAL: El Demonio, el Demonio Alado y el Diablillo no pueden bloquear al Peregrino y no pueden ser asignados para atacarlo: no puede atraerlos al ataque, y no pueden asignarse al azar. Puede bloquearlos y atacarlos normalmente. Sus mercenarios no están protegidos y pueden atraer y recibir Demonios y Diablillos.

APRENDIZAJE: El Peregrino tira un dado en lugar de dos cada vez que usa la tabla de Lectura de Runas.

RELACIONES COMERCIALES:

Aliado: Orden.

Antipático: Dotación, Bashkars, Arpia.

El Peregrino es un clérigo aventurero que debe confiar en su alianza con la Orden y su capacidad para despachar rápidamente oponentes medianos. Con mejores armas y armaduras puede vencer a los oponentes más pesados, pero es muy lento y debe elegir sus batallas con cautela. Puede manejar una poderosa Magia Blanca, y su elección de un hechizo inicial es fundamental para determinar su estrategia.

UBICACIÓN DE INICIO: Posada o Capilla

NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Acólito	M4 *	M5 *	M3 *
Guardián	H5 *	M4 *	M2 **
Misionero	M3 *	+6 *	63 *
Peregrino	H6 *	H4 *	+4 *

