

# El Caballero Blanco

**PESO/VULNERABILIDAD:**  
Pesado



## VENTAJAS ESPECIALES:

**SALUD:** El Caballero Blanco puede anotar y hacer una Fase de Descanso adicional cada día.  
**HONOR:** El Caballero Blanco resta uno de cada dado que tira en la Mesa de Reuniones, esto incluye todas las tiradas que hace durante Comerciar, Contratar y Tirar para ver si los nativos lucharán contra él. Sus logros nobles y su reputación hacen que incluso sus enemigos sean menos propensos a atacarlo, y es probable que todos los grupos nativos le den un pequeño descuento cuando los trate.

## RELACIONES COMERCIALES:

**Aliado:** Orden.  
**Amigable:** Lanceros.  
**Antipático:** Bashkars, Arpia.  
**Enemigo:** Dotación.

*El Caballero Blanco es famoso por su virtud y su destreza en la batalla. Es uno de los luchadores más poderosos y puede manejar los monstruos más grandes y terribles, pero se mueve lentamente y se fatiga fácilmente. Contra enemigos más pequeños y rápidos debe confiar en su armadura para mantenerse con vida y debe usar su salud para recuperarse de la fatiga y las heridas que sufre en el combate.*

**UBICACIÓN DE INICIO:** Posada o Capilla

## NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Escudero	H5 +	H6 +	H5 +
Caballero Errante	H4 ++	H4 ++	H6 +
Cruzado	H4 ++	H5 +	H5 ++
Caballero Blanco	T6 +	T4 ++	T5 +



# El Bruja

**PESO/VULNERABILIDAD:**  
Liviano



## VENTAJAS ESPECIALES:

**CONOCIMIENTO:** La Bruja resta uno de cada dado que tira cuando usa la tabla de Lectura de Runas.  
**FAMILIAR:** La Bruja tiene un compañero invisible que puede moverse por el mapa por separado y descubrir cosas para ella.

- Usa una ficha adicional del juego para representar este "familiar". Cada día registra un turno separado para el familiar: obtiene las mismas fases básicas y de luz solar que los personajes, y solo puede hacer las actividades Mover, Seguir y Pares (el único claro que puede buscar es el claro en el que está). Toma su turno justo antes de que ella tome su turno, cuando se selecciona su ficha de atención.
  - El familiar puede seguir y espiar como un personaje. Cuando sigue a la Bruja, puede llevarlo como un objeto sin peso, incluso cuando vuela. El familiar no puede ser seguido o espiado.
  - El familiar no puede llevar pertenencias u oro registrado
  - La Bruja y su familiar comparten la misma lista de Descubrimientos. Cualquier cosa que cualquiera de ellos descubra puede ser utilizada por ambos.
- Si el familiar descubre Enemigos Ocultos, la Bruja solo puede verlos si está en el mismo claro con el Familiar.

## RELACIONES COMERCIALES:

**Aliado:** Dotación.  
**Amigable:** Bashkars.  
**Antipático:** Orden, Lanceros, Soldados, Chaman.

*La bruja es la dueña de poderes naturales y demoníacos. Casi indefensa en combate, debe seleccionar algunos hechizos que le permitan luchar o evitar el combate. Por lo general, lo hace mejor yendo sola, preferiblemente a algún lugar donde pueda encontrar magia gris.*

**UBICACIÓN DE INICIO:** Posada (bruja y familiar)

## NIVELES DE DESARROLLO/COMBATE:

Mujer mayor	L3 +	L4 +	M4 +
Mediana	Y3 +	T6 +	Y4 +
Vieja hechicera	L3 +	Y3 +	M5 +
Bruja	Y2 +	T4 +	Y2 +

