

**INEPTO**

3



Rasgo de líder

Tras el despliegue y aunque no esté en la mesa, tira un dado para cada otra unidad. Con un 1, deserta y se retira del juego (sin contar como baja)

**SOSO**

4



Rasgo de líder

No da Bonus de Coraje a las unidades a 12"

**COBARDE**

5



Rasgo de líder

No se puede dar la orden de Ataque a la unidad del Líder (aunque aún podría aplicar la habilidad Carga Salvaje).

**DEBILITADOR**

6



Rasgo de líder

La unidad del líder usa un dado menos en todos los Ataques y al Disparar (usando así 11 o 5).

**BRUTAL**

7



Rasgo de líder

Cualquier unidad a 12" de la miniatura del Líder puede tener éxito en un test fallido de Retirada sacrificando 1 punto de poder.

**SABIO**

8



Rasgo de líder

Famoso por su visión estratégica. Puedes añadir o quitar 1 de tu total de la tirada para decidir Atacante o Defensor.

**VALIENTE**

9



Rasgo de líder

La unidad del líder es inmune al Miedo.

**FUERTE**

10



Rasgo de líder

Durante los Ataques (atacando o defendiendo) la unidad del líder puede repetir un dado de impactar fallado.

**IMPERIOSO**

11



Rasgo de líder

Cada turno, puedes repetir una orden de Mover, Atacar o Defender fallada por una unidad a 12" del líder.

**METEPRISAS**

12



Rasgo de líder

Cada turno, una unidad a 12" de la miniatura del líder puede pasar un test de activación de Mover sin tirar los dados.

**REVIENTACRÁNEOS**

13



Rasgo de líder

Cada turno, una unidad a 12" de la miniatura del líder puede pasar un test de activación de Ataque sin tirar los dados (no incluye Carga salvaje).

**OCULTACIELOS**

14



Rasgo de líder

Cada turno, una unidad a 12" de la miniatura del líder puede pasar un test de activación de Disparo sin tirar los dados.

**FORMIDABLE**

15



Rasgo de líder

Durante los Ataques (atacando o defendiendo) la unidad del líder puede repetir 1 dado para impactar fallado.

**PACIENTE**

16



Rasgo de líder

Cada turno, una unidad a 12" de la miniatura del líder puede ignorar una Carga salvaje obligatoria, pudiendo intentar una activación ordenada.

**ENCANTADO**

17



Rasgo de líder

La unidad del líder no puede ser tomada como objetivo de hechizos enemigos.

**HERCÚLEO**

18



Rasgo de líder

Durante los Ataques (atacando o defendiendo), la unidad del Líder puede repetir hasta 3 dados de impactar fallados.