

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.