

O5 TRATTI DEGLI UFFICIALI

Se entrambe i giocatori sono d'accordo, prima dell'inizio della battaglia essi possono dare 1 o più dei seguenti tratti ai comandanti della loro armata. I seguenti tratti possono essere usati per dare al Generale d'armata o ai comandanti di Brigata alcune abilità speciali o debolezze e permettono ai giocatori di schierare dei Leader specifici del periodo napoleonico, nomi come Napoleone, Wellington, l'Arciduca Carlo o il maresciallo Von Blucher.

O5.1 Regole per I Tratti dei Leaders

Quando i giocatori selezionano le loro armate, essi possono scegliere di dare a uno più degli ufficiali della loro armata dei tratti.

O5.1.1 Costo in punti dei Tratti

Dare un tratto ad un leader costa il seguente numero di punti

- Dare un tratto positivo costa più 20 punti.
- Dare un tratto negativo aggiunge 20 punti bonus al totale dei punti che possono essere spesi nell'armata..

O5.1.2 Limite dei Tratti

Un Leader può avere un massimo di 4 tratti, ma non può essergli dato lo stesso tratto più di una volta. Un leader può avere sia tratti positivi che negativi.

O5.1.3 Tratti dell'ufficiale di Brigata

I tratti dati un un Ufficiale di Brigata possono essere usati per influenzare solo unità della sua Brigata.

O5.1.4 Lista dei tratti degli ufficiali

La lista dei Tratti che un ufficiale può selezionare è presente nella pagina seguente.

O5.2 Generali Famosi

Abbiamo incluso I seguenti esempi di tratti che possono essere usati per rappresentare famosi generali di diverse armate. Nota che questi sono solo degli esempi; se ritieni che un generale famoso debba essere rappresentato da tratti differenti, sentiti libero di cambiarli.

O5.2.1 Generali Austriaci

Arciduca Carlo: Organizzato, Stratega.

Joseph von Radetzky: Pugnace.

O5.2.2 Generali Inglesi

Arthur Wellesley, 1° Duca di Wellington: Prevegvente, Abile.

Sir John Moore: Aggressivo, Sanguinario.

Federico Guglielmo, Duca di Brunswick-Wolfenbüttel: Coraggioso.

O5.2.3 Generali Francesi

Murat: Fortunato, Abile.

Napoleon: Artigliere. Carismatico, Ostinato, Stratega.

Ney: Coraggioso, Implacabile. Inoltre, tira un dado all'inizio della battaglia: con un risultato di 1 o 2 Ney possiede anche il tratto Ambizione Eccessiva.

O5.2.4 Generali Prussiani

Maresciallo di Campo Von Blucher: Aggressivo.

Carlo Guglielmo Ferdinando, Duke of Brunswick: Stratega.

Tenente Generale Von Gneisenau: Stratega.

O5.2.5 Generali Russi

Principe Mikhail Kutuzov: Intrattabile

Principe Pyotr Bagration: Ispiratore

O5.2.6 Generali Spagnoli

Captaino-Generale Blake: Carismatico, Fortunato.

Captaino-Generale Joaquín Ibáñez, 3° Barone di Eroles: Focoso, Disciplinare

Tratti Positivi – Qualsiasi Ufficiale

Aiutante di Campo: aggiungi 1 al test per i messaggi eseguiti da questo ufficiale. (Ricorda che un tiro di 1 prima dei modificatori è sempre un fallimento).

Aggressivo: Aggiungi 1 al Valore di Attacchida Mischia delle unità amiche entro 12" da questo ufficiale se hanno intrapreso un'azione d'assalto in questo turno.

Artigliere: Le unità di artiglieria entro 12" da questo ufficiale necessitano solo di essere in gittata ed in Linea di vista dal loro bersaglio per potergli sparare o per offrire Fuoco di Supporto), non è necessario che il bersaglio sia il più vicino). Essi possono tracciare una Linea di vista attraverso le unità nemiche se si trovano in Ordine Sparso e, se si trovano su una collina, attraverso unità non su di una collina.

Sanguinario: Questo ufficiale può muovere in contatto con il nemico alla fine della Fase di Attivazione e può offrire supporto alla Fase di Mischia. Se lo fa, dopo che il corpo a corpo è stato risolto tira un dado, con un risultato di 2 o meno questo ufficiale è rimosso come perdita dal gioco.

Coraggioso: Aggiungi 1 al Valore di Attacchida Mischia delle unità amiche entro 6" da questo ufficiale.

Carismatico: Aggiungi 1 ai tiri di Chiamata a Raccolta delle unità amiche entro 12" da questo ufficiale.

Focoso: Aggiungi 1 al Valore di Attacchida Mischia delle unità di cavalleria che si trovano entro 12" da questo ufficiale.

Indomabile: Ripeti i test di Fortitude per questo ufficiale. Se questo ufficiale è il generale dell'armata, ripeti tutti i test di Fortitude falliti per gli ufficiali delle brigate amiche entro 12" da questo ufficiale.

Ispiratore: Quando stabilisci qual'è il lato vittorioso in un combattimento corpo a corpo, aggiungi 1 al totale del lato amico se le unità attaccanti si trovano entro 12" da questo ufficiale.

Intrattabile: Aggiungi 1 al Valore di Attacchida Mischia delle unità che rispondono agli Attacchinella Fase di Corpo a Corpo, se si trovano entro 12" da quest'ufficiale.

Pugnace: Aggiungi 1 al Valore degli Attacchi da Mischia delle unità di fanteria che si trovano entro 12" da questo ufficiale.

Preveggenete: Questo ufficiale può essere mosso all'inizio della Fase di Attivazione invece che alla fine di essa.

Ostinato: Aggiungi 1 al tiro per i test di Valore per le unità entro 12" da questo ufficiale.

Tenace: Aggiungi 1 al Valore di Tenacia delle unità appartenenti alla Brigata di questo ufficiale se non si sono mosse dal momento in cui sono state schierate all'inizio della battaglia.

Tratti Negativi – Qualsiasi Ufficiale

Cauto: Sottrai 1 dai test di Attivazione per la Brigata comandata da questo ufficiale.

Confuso: Invece di effettuare un test di Attivazione per la Brigata di questo ufficiale, tira un dado. Con un risultato di 1 la Brigata può attivarsi, ma può solo effettuare attivazioni di Ripiegare. Con un risultato di 2 la Brigata si attiva ma può solo effettuare attivazioni di Chiamata a Raccolta. Con un risultato di 3 la Brigata si attiva, ma può solo effettuare attivazioni di Assalto. Con un risultato di 4+ la Brigata si attiva normalmente.

Ricerca della Gloria: Le unità amiche e le cavallerie entro 12" da questo ufficiale non possono sparare nella loro Fase di Fuoco, ad eccezione che con gli schermagliatori e se sono attivati nella Fase di Attivazione e possono attivarsi per assaltare, devono farlo.

Tratti Positivi – Solo Generale d'Armata

Disciplinare: Quando tiri un dado per determinare il risultato della regola *Imprevedibile*, puoi ripetere i tiri di 1.

Fortunato: Nella Fase Fato del primo turno, questo Generale può pesare 2 carte Fato al posto di solo 1 e può tenerle entrambe.

Organizzato: I rinforzi di quest'armata possono entrare in campo con un turno d'anticipo.

Abile: Puoi ripetere i test di Attivazione falliti dalle brigate amiche entro 18" da questo ufficiale.

Costante: Aggiungi 1 al Valore di tenacia delle unità appartenenti a quest'armata se non si sono mosse dal momento in cui sono state schierate all'inizio della battaglia.

Stratega: Aumentare la distanza della regola di Attivazione automatica da 24 a 36".

Tratti Negativi – Solo Generale d'Armata

Inetto: Questo generale non può essere usato per le attivazioni automatiche

Ambizione Eccessiva: Le unità di quest'armata non possono eseguire attivazioni di Ripiegamento, ad eccezione del Ripiegamento della cavalleria (7.2.5). Inoltre, quando le unità di quest'armata muovono del doppio, esse devono fermarsi almeno 6" più vicino alla più vicina unità nemica.

Timido: Non aggiungere 1 ai test di Fortitude per le brigate amiche entro 12" dal Generale d'armata.