

O5 RASGOS DE LÍDER v3.1

Si ambos jugadores están de acuerdo antes de que empiece la batalla, pueden dar 1 o más de los siguientes rasgos a los líderes de su ejército. Se pueden usar para dar habilidades especiales o desventajas a los líderes de brigada y de ejército, y para permitir a los jugadores desplegar líderes “con nombre” basados en generales históricos del periodo, como Napoleón, Wellington, el archiduque Carlos o el mariscal de campo von Blücher.

O5.1 Reglas de Rasgos de Líder

Cuando un jugador elige su ejército, puede decidir dar a uno o más de los líderes de su ejército rasgos de líder.

O5.1.1 Coste en Puntos de los Rasgos

Dar un rasgo a un líder cuesta el siguiente número de puntos:

Dar un rasgo positivo a un líder cuesta 20 puntos.

Dar un rasgo negativo a un líder añade 20 puntos al total de puntos que se pueden gastar en el ejército.

O5.1.2 Límites de Rasgos

Un líder puede recibir hasta 4 rasgos distintos, pero no se le puede dar el mismo rasgo más de una vez. Un líder puede tener tanto rasgos positivos como negativos.

O5.2 Generales Famosos

Incluimos los siguientes ejemplos de rasgos que podrían usarse para representar a generales famosos de distintos ejércitos. Ten en cuenta que estos son solo ejemplos: si crees que un general famoso estaría mejor representado por otra selección de rasgos, ¡úsalo en su lugar!

O5.2.1 Generales Austríacos

Archiduque Carlos: Organizado, Estratega.
Joseph von Radetz: Pendenciero.

O5.2.2 Generales Británicos

Arthur Wellesley, 1.º duque de Wellington: Previsor, Hábil.
Sir John Moore: Agresivo, Sanguinario.
Federico Guillermo, duque de Brunswick-Wolfenbüttel: Audaz.

O5.2.3 Generales Franceses

Murat: Afortunado, Hábil.
Napoleón: Artillero, Carismático, Obstinado, Estratega.
Ney: Audaz, Indomable. Además, tira un dado al inicio de la batalla; con un 1 o 2, Ney tiene el rasgo de Demasiado Ambicioso.

O5.2.4 Generales Prusianos

Mariscal de campo von Blücher: Agresivo.
Carlos Guillermo Fernando, duque de Brunswick: Estratega.
Teniente general von Gneisenau: Estratega.

O5.2.5 Generales Rusos

Príncipe Mijaíl Kutúzov: Indómito.
Príncipe Piotr Bagрати́он: Inspirador.

O5.2.6 Generales Españoles

Capitán general Blake: Carismático, Afortunado.
Capitán general Joaquín Ibáñez, 3.º barón de Eroles: Atrevido, Disciplinado.

05.3 Listas de Rasgos de Líder

05.3.1 Rasgos Positivos de Líder – Cualquier Líder

Agresivo: Suma 1 al valor de Combate de unidades amigas a 12" de este líder que hayan realizado una acción de asalto en el mismo turno.

Artillero: Las unidades de artillería amigas a 12" de este líder no tienen que disparar al objetivo más cercano y pueden trazar línea de visión a través de unidades enemigas que no estén en una colina.

Sanguinario: Este líder puede entrar en contacto con una unidad enemiga y apoyar en combate igual que una unidad. Si lo hace, tira un dado: con un 1 o 2 este líder es retirado del juego.

Audaz: Suma 1 al valor de Combate de las unidades amigas a 6" de este líder.

Carismático: Suma +1 a las tiradas de reagrupar de unidades amigas a 12" de este líder.

Atrevido: Suma 1 al valor de Combate de las unidades de caballería amigas a 12" de este líder.

Inspirador: Al calcular quién ganó un combate, suma +1 al total si la unidad amiga atacante principal está a 12" de este líder.

Indómito: Suma 1 al valor de Combate de unidades amigas que estén defendiéndose a 12" de este líder.

Pendenciero: Suma 1 al valor de Combate de unidades de infantería amigas a 12" de este líder.

Obstinado: Suma +1 a las tiradas de valor de unidades amigas a 12" de este líder.

Aterrador: Resta -1 a las tiradas de valor de unidades enemigas a 12" de este líder.

05.3.2 Rasgos Negativos de Líder – Cualquier Líder

Buscador de Gloria: Las unidades de infantería y caballería amigas a 12" de este líder no pueden disparar en su fase de disparo, salvo hostigadores y, si son activadas y pueden realizar una acción de asalto, deben hacerlo.

05.3.3 Rasgos Positivos de Líder – Solo Líderes de Brigada

Ayudante de campo: Suma +1 a las tiradas de mensajero para este líder de brigada.

Resuelto: Repite las tiradas fallidas de fortaleza para este líder de brigada.

Tenaz: Suma 1 al valor de Tenacidad de las unidades de la brigada de este líder si no se han movido desde que fueron desplegadas al inicio de la batalla.

05.3.4 Rasgos Negativos de Líder – Solo Líderes de Brigada

Cauteloso: Resta -1 a las pruebas de activación para una brigada dirigida por este líder.

Confuso: En lugar de hacer una prueba de activación para la brigada de este líder, tira 1D6:

- 1 = Se activa pero solo puede Retirarse.
- 2 = Se activa pero solo puede Reagruparse.
- 3 = Se activa pero solo puede Asaltar.
- 4+ = Se activa normalmente.

05.3.5 Rasgos Positivos de Líder – Solo Líderes de Ejército

Disciplinado: Al tirar por una unidad impredecible en el ejército de este líder, puedes repetir los resultados de 1.

Dinámico: El ejército de este líder siempre toma el primer turno de la partida, salvo que el CEJ contrario también sea dinámico.

Indomable: Repite las tiradas fallidas de fortaleza de líderes de brigada amigos a 12" de este CEJ

Afortunado: En la fase de destino del primer turno, el CEJ de un ejército que incluya este líder puede robar 2 cartas de destino en lugar de 1 y quedarse con ambas.

Organizado: Los refuerzos de un ejército con este líder llegan 1 turno antes.

Previsor: Este líder de ejército puede moverse al inicio de su fase de acción en lugar de al final.

Hábil: Puedes repetir tiradas fallidas de activación de brigadas amigas a 18" de este líder de ejército.

Firme: Suma 1 a la Tenacidad de las unidades del ejército de este líder si no se han movido desde que fueron desplegadas al inicio de la batalla.

Estratega: Aumenta la distancia de la regla de activación automática de 24" a 36" para este líder de ejército.

05.3.6 Rasgos Negativos de Líder – Solo Líderes de Ejército

Inepto: Este líder de ejército no puede usarse para activación automática.

Demasiado Ambicioso: Las unidades amigas de este líder de ejército no pueden retirarse salvo las retiradas de caballería y deben terminar cualquier movimiento al menos 6" más cerca del enemigo de lo que estaban al principio.

Tímido: No añadas +1 a las tiradas de fortaleza de líderes de brigada amigos a 12" de este líder de ejército.