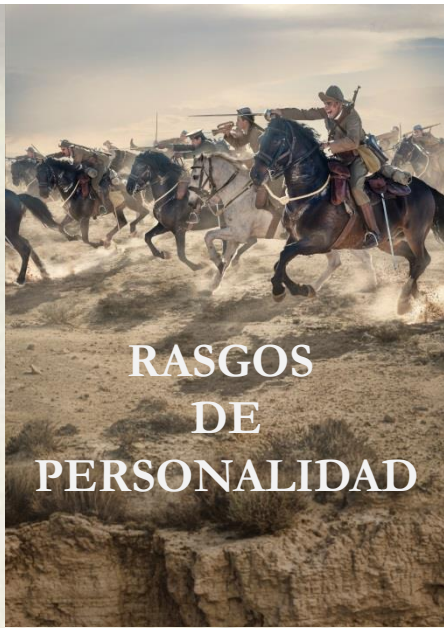
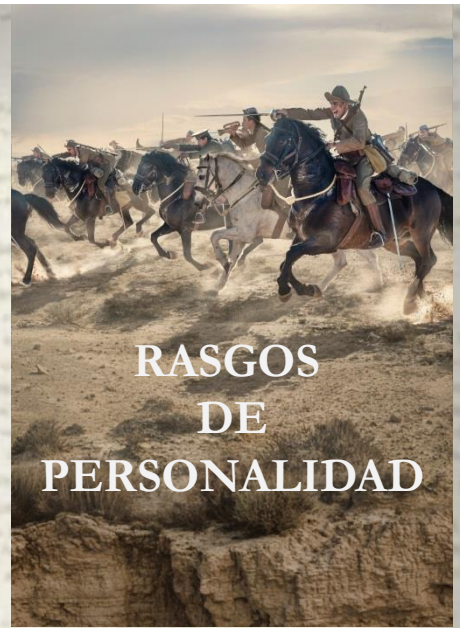


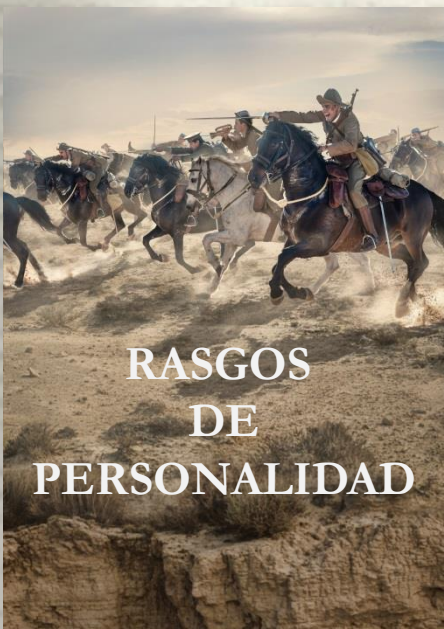
RASGOS
DE
PERSONALIDAD



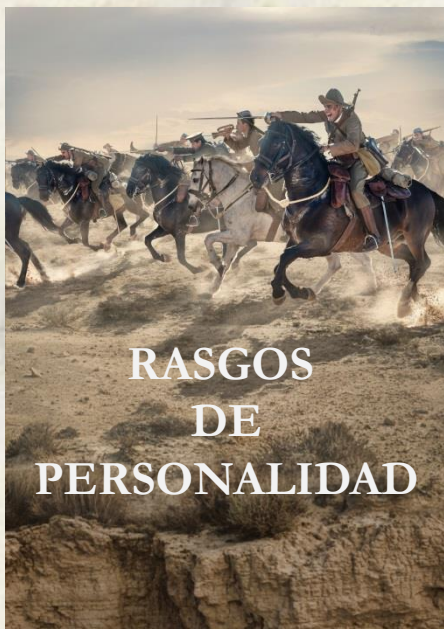
RASGOS
DE
PERSONALIDAD



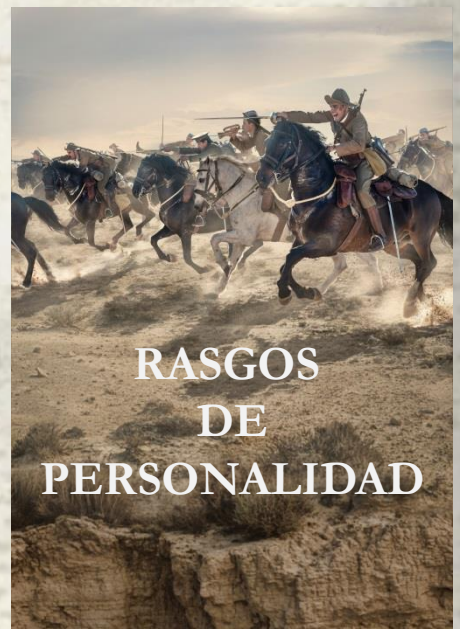
RASGOS
DE
PERSONALIDAD



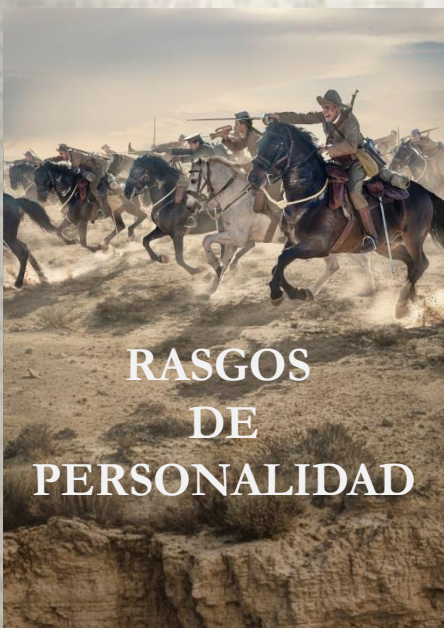
RASGOS
DE
PERSONALIDAD



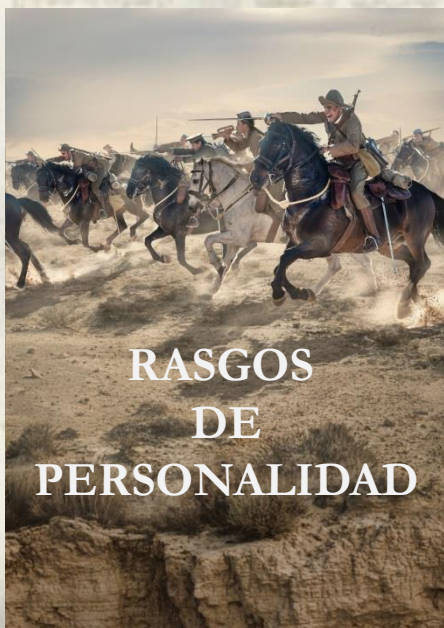
RASGOS
DE
PERSONALIDAD



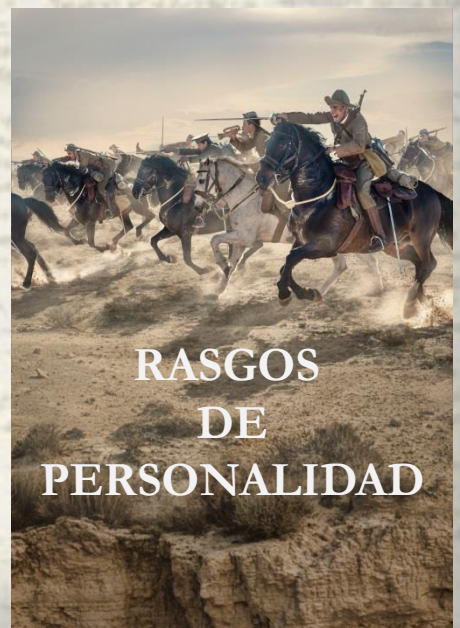
RASGOS
DE
PERSONALIDAD



RASGOS
DE
PERSONALIDAD



RASGOS
DE
PERSONALIDAD



RASGOS
DE
PERSONALIDAD

Buen líder

No tira dado Baraka al inicio del impulso.

Suma 3FEAs

Lealtad reconocida

Puede repetir un dado Baraka una vez por impulso.

Debe aceptar el segundo resultado.

Indiscutible

La unidad a la que está unido suma 1 a su perfil de Entrenamiento

Baraka

El mando es afortunado y lo reconocen así sus compañeros y enemigos. Siempre salva a 8 o menos

Conoce a su enemigo

En los Chequeos de Reacción suma 1 a su perfil de Entrenamiento.

Temido

El enemigo le conoce y le teme, todos los ataques del enemigo contra él o su unidad tienen -1 al perfil de Disparo o Agresividad.

Cazador

Tira 1d10/2 centímetro al inicio de la partida.

Mientras el oficial esté vivo, la Unidad a la que se una se beneficiará, de ese incremento en centímetros en su Capacidad de Movimiento, en terreno Agreste o Difícil.

Asistente indígena

La unidad a la que está unida trata el terreno por el que se mueve como un grado inferior (terreno difícil pasa a agreste y agreste pasa a normal)

Mártir

Suma 1 al perfil de Moral de la unidad. En caso de que la unidad huya como resultado del combate (no por entrar en Pánico) retira la miniatura. Se habrá sacrificado, aguantando la posición.

La unidad no deberá hacer tiradas de defensa extra por la huida.

Agresivo

Cuando se active, si tiene un enemigo a distancia de carga, debe cargar al enemigo.

En caso de haber varios enemigos a distancia de carga, cargará al más cercano. Siempre sumará 1 a su Agresividad en combate.

Superviviente

Suma 1 al perfil de Moral de la unidad.

En caso de que la unidad entre en Pánico y no huya, se retirará como baja. Habrá puesto pies en polvorosa mientras que sus hombres le gritan desde la distancia. Si la unidad huye acompañará a la unidad como sería habitual.

Novato

En las Chequeos de Reacción resta 1 al perfil de Entrenamiento.

Discutido

La unidad a la que está unido resta 1 al perfil de Entrenamiento para los Chequeos de Acción.

Desprestigiado

El enemigo le conoce como poco temible, de manera que todas los ataques del enemigo contra él o su unidad tienen +1 al perfil de Disparo o Agresividad.

Cobarde

Tiene -2 al perfil de Agresividad.

Pésimo líder

No tira dado Baraka al inicio del impulso. Resta 3 fichas de mando.

Sangriento

El personaje habría sido visto con otros ojos en tiempos de paz. Disfruta coleccionando partes del cuerpo de sus rivales (elige, hay un amplio catalogo). Nada más.

Miope

El personaje no ve tres en un burro y le cuesta distinguir al enemigo de un arbusto. Él o la unidad donde se encuentre tiene una penalización de -20% a localización.

Chico de academia (o hijo del cacique)

El personaje ha tenido una gran educación teórica. Pero tiene 0 experiencia. Cada vez que realice activación, él o la unidad donde se encuentre debe hacer el chequeo correspondiente. En caso de que ya tuviera que hacerlo o que se trate de una reacción, tendrá un -1 adicional al perfil de Entrenamiento.

Gafe

El personaje es conocido por su extraordinaria mala suerte para los que le rodean. Si él o la unidad donde se encuentra tienen que lanzar el dado Baraka, el resultado Baraka se aplica igual que si hubiera sacado Fatalidad. Mientras no sea la única miniatura de la unidad, no podrá ser elegido como baja. Si fuera baja de acuerdo a la regla de SUPERVIVENCIA, se elegirá otra miniatura de la unidad si es posible.