

Estas son las 9 capacidades de **Inspiración** disponibles para el Señor a cargo del mando del ejército.

⊙ **Reasignación**

(Órdenes) 1 punto de Inspiración

Escoge una unidad a **M** de un Comandante de su facción. Pertenecerá de ahora en adelante a la banda de ese Comandante.

Esta capacidad permite transferir una unidad a otra banda del mismo ejército y de la misma facción. Esto será especialmente útil para reforzar una banda que haya sufrido pérdidas y aumentar el número de dados Saga que genera.

Durante la resolución de esta capacidad, consideramos que una unidad de Mercenarios pertenece a todas las facciones que pueden reclutarla.

⊙ **¡Ni un paso atrás!**

(Órdenes/Reacción) 4 puntos de Inspiración

Hasta el final del turno, las unidades amigas que hayan Cerrado filas disfrutarán de un bonificador de +1 a sus tiradas de defensa.

Se trata de una capacidad defensiva increíblemente poderosa que permitirá aferrarse a un terreno conquistado y dará fuerza a las bandas de infantería conquistadoras.

⊙ **Gran maniobra**

(Órdenes) 2 puntos de Inspiración

El Señor o el Comandante de la banda que active esta capacidad puede tomar uno de sus dados Saga disponibles, lanzarlo y añadirlo a sus dados Saga inactivos.

Además, al final del turno, cada unidad que no haya combatido cuerpo a cuerpo o que no se haya activado para un disparo, retira una de sus FATIGAS.

Además de un dado Saga extra, esta capacidad te permitirá realizar dos movimientos seguidos y retirar una FATIGA al término del turno, dejando una unidad fresca. Te permite también si lo ves necesario replegar tu línea de batalla y ganar tiempo mientras te libras de la FATIGA.

⊙ **Tenacidad**

(Órdenes/Reacción) 2 puntos de Inspiración

El primer chequeo de Moral realizado por una banda amiga durante este turno será superado automáticamente.

Esta capacidad garantiza el éxito del primer chequeo de Moral, lo que puede mantener en la partida a una banda debilitada. Cuidado, ya que no sirve de nada si el chequeo debía fallar automáticamente.

⊙ **Asalto general**

(Órdenes) 3 puntos de Inspiración

La primera activación de carga de cada unidad es gratuita durante este turno.

Si está bien preparada, esta capacidad puede resultar muy interesante. Permite a la banda ahorrar dados Saga para colocarlos en otras capacidades para el cuerpo a cuerpo.

⊙ **¡Repeledlos!**

(Órdenes) 1 punto de Inspiración

Hasta el final del turno, la distancia de retirada de las unidades enemigas será de **C+C** (**L** si la unidad está montada).

La mejor forma de ganar puntos de Inspiración es mantener el terreno en la mitad de la mesa del rival. Y para ello alejar al enemigo lo máximo posible es un método muy eficaz. Además, al enemigo le costará trabar de nuevo en combate a tus tropas que hayan ganado.

⊙ **Atravesar**

(Órdenes) 2 puntos de Inspiración

Cada unidad amiga disfrutará de 2 dados de ataque adicionales durante cada cuerpo a cuerpo en este turno.

Una capacidad que va a darle un empujón a tus unidades. Útil si lo combinas con asalto general para un turno demoledor.

⊙ **¡Aquantad la línea!**

(Órdenes/Reacción) 3 puntos de Inspiración

Escoge una unidad del ejército (que no tenga la regla Presencia). Si no tiene la regla Resistencia, gana Resistencia (2). Si ya tiene la regla Resistencia, su Resistencia aumenta en 1.

Esta capacidad permite a una unidad resistir a los ataques del enemigo. Fíjate que la mejora del valor de Resistencia aumenta el valor de la cifra entre paréntesis. Por tanto, una Resistencia (1) pasa a ser Resistencia (2), una Resistencia (2) pasa a Resistencia (3) y así sucesivamente.

⊙ **Diezmar**

(Órdenes) 1 punto de Inspiración

Elimina una unidad que no genera dado Saga en una banda desmoralizada.

Las unidades debilitadas en las bandas desmoralizadas no durarán mucho, y será fácil eliminarlas, dejando libre el paso para otras tropas.