SKRÆLINGS
Activación
Activa una unidad de Guerreros o un Héroe.

CAZADORES
Activación
Activa una unidad de Levas.

VINLAND
Activación
Activa dos unidades que se encuentren a C o menos una de la otra.

RESERVA DE COMBATE
Cuerpo a Cuerpo, Disparo, o Disparo/Reacción
Gana 1 dado de Ataque o 1 dado de Defensa.

ESPÍRITUS ANCESTRALES
Órdenes
Coge 1 de tus dados SAGA disponibles y ponle la cara de tu elección.

SKRAELINGS

LAZOS SAGRADOS
Órdenes/Reacción
Quita 1 FATIGA de una de tus unidades que se beneficie de un *Tótem*.

TÁCTICAS TRIBALES
Activación
Activa una de tus unidades para un ataque a distancia que no genera FATIGA.

Despues de resolver el Disparo, activa esta unidad para un Movimiento que no genera FATIGA.

POSESIÓN
Órdenes u Órdenes/Reacción
Elige una de tus unidades que se beneficie de un *Tótem*. Esta unidad gana todas las bonificaciones de otro *Tótem* de tu elección hasta el final del turno.

AGILIDAD
Cuerpo a Cuerpo o Disparo/Reacción
Si la Armadura de tu unidad es menor que la de la unidad enemiga, cancelas bajas igual a la diferencia entre la Armadura de la unidad enemiga y la de tu unidad.

ANCESTROS
Activación/Reaction
Activa esta capacidad después de la resolución de cualquier activación enemiga.

Quita 1 FATIGA de una de tus unidades, y actívala para un Movimiento o una Carga.

TÓTEM ÁGUILA
Órdenes
Mientras este *Tótem* esté activo, la unidad tiene +1 en cada uno de los dados de ataque durante el primer ataque a distancia que haga en este turno.

TÓTEM PUMA
Órdenes
Mientras este *Tótem* esté activo, la unidad genera un dado adicional SAGA - no importando cuantas figuras tenga

También, las figuras de esta unidad cuentan como Guardias para los supuestos de la regla especial *Guardaespaldas*.

TÓTEM OSO
Órdenes
Mientras este *Tótem* esté activo, la unidad incrementa su Armadura en 1 en los ataques a distancia y combates Cuerpo a Cuerpo y gana *Resistencia (2)*. Su distancia de Movimiento y de Carga es de C.

TÓTEM CASTOR
Órdenes
Mientras este *Tótem* esté activo, la unidad puede relanzar todos sus dados de ataque durante el Cuerpo a Cuerpo y no se reduce su distancia de Movimiento y de Carga en terreno accidentado.

TÓTEM ALCE
Órdenes
Mientras este *Tótem* esté activo, la unidad puede relanzar todos sus dados de defensa durante el Cuerpo a Cuerpo, y puede "cerrar filas" incluso si por su equipamiento le estuviera prohibido.

Cualquier dado. — 2 dados idénticos — 2 dados diferentes — 3 dados diferentes

Saga: La Edad de los Vikingos está (c) Studio Tomahawk. Todos los Derechos Reservados.