Los SKRAELINGS

En las sagas nórdicas, el término Skræling hace referencia a los nativos de Vinland con quienes hicieron contacto los vikingos durante sus viajes de exploración del siglo XI, de lo que ahora es el norte del continente americano

Los vikingos compartieron estas tierras con el Skrælinjar (como se los llamó en nórdico). Los conflictos estallaron rápidamente entre los dos pueblos, especialmente cuando los comerciantes vikingos se negaron a intercambiar armas por mercancías.

TROPAS SKRÆLINGS

Tu **Señor** es el jefe de la tribu, que ha logrado esta posición gracias a su fuerza y coraje. Lucha sin armadura y tiene una estrecha relación con los espíritus de sus antepasados.

Los **Guerreros** bajo su mando estan equipados con armas primitivas y van vestidos con pieles. Compensan su mínimo armamento con su salvajismo y demostrarán ser unos enemigos temibles para los nórdicos.

Finalmente, la cultura primitiva Skræling se basa en la caza y la recolección como medios esenciales de subsistencia. Estas tareas corresponden a los cazadores más jóvenes, que son tus **Levas**.

REGLAS DE FACCIÓN

Tu **Señor** no tiene opciones de equipamiento. Sin embargo, su falta de Armadura hace que su valor sea 4 contra ataques a distancia y en los combates Cuerpo a Cuerpo.

Tus **Guerreros** están equipados con jabalinas.

Tus **Levas** están equipadas con arcos.

Los Skrælings no pueden reclutar Mercenarios ni tienen Unidades Legendarias.

UNIDADES SKRÆLINGS

Unidades	Equipamiento	Armadura Cuerpo a Cuerpo (Disparo)	Agresividad Cuerpo a Cuerpo (Disparo)	Reglas Especiales
Señor	-	4 (4)	8 (-)	-
Guerreros	Jabalinas	3 (4)	1 (1/2)	-
Levas	Arcos	3 (3)	1/3 (1/2)	-

TÓTEMS

Regla especial de facción

Combinaciones de Dados

Los Skrælings no tienen dados SAGA propios. Por lo tanto, puedes elegir el set de dados SAGA con el que quieras jugar con ellos.

El coste de activacion de sus capacidades se explica a continuación:

Cualquier dado SAGA se puede usar con esta capacidad, sin importar el símbolo que muestre.

Esta capacidad requiere que se activen 2 dados. Estos dados deben mostrar el mismo símbolo, sin importar el que muestre.

Esta capacidad requiere de 2 dados para ser activada, pero con símbolos diferentes, sin importar el símbolo que muestren.

Esta capacidad requiere que se activen 3 dados y cada uno de ellos debe mostrar un símbolo diferente. Por lo tanto, para activar esta capacidad debes colocar sobre ella los 3 símbolos que componen tu set de dados SAGA.

Regla especial de facción

Tótems

Varias de las capacidades SAGA de la Hoja de Combate Skræling son ***Tótems***, y se indica con la palabra *Tótem* en el nombre de la capacidad. Cuando actives una capacidad *Tótem*, elige una de tus unidades que no tenga un *Tótem* para beneficiarse de esta capacidad. No hay restricciones sobre quién puede ser objetivo de esta capacidad, siempre y cuando sea una unidad Skræling de tu banda.

Una vez que se activa la capacidad, indica que la unidad tiene un *Tótem*, por ejemplo, usando los marcadores que se muestan en esta página. El *tótem* está activo y continúa produciendo sus efectos hasta que la unidad se elimine. Ninguna otra unidad puede beneficiarse de este *Tótem* hasta que sus portadores hayan sido eliminados.

Ejemplo: Dieguito activa Tótem Oso y elige a su Señor Skræling como objetivo del mismo. Mientras el Tótem esté activo, su Señor aumentará su Armadura en 1 y se beneficiará de Resistencia (2).

¡Este Tótem permanecerá activo mientras el Señor permanezca vivo!

Te habrás percatado que cada *tótem* sólo puede afectar a una sola unidad de la banda Skræling a la vez. Como la Hoja de Combate Skræling ofrece cinco *Tótems* diferentes, solo cinco unidades de una banda Skræling pueden beneficiarse de un *Tótem* al mismo tiempo (y cada una tendrá un *Tótem* diferente).

Los Skrælings

vistos por Ragnar

Ragnar, ¿qué puedes decirme sobre estos misteriosos Skrælings?

¡Los salvajes que viven en estas tierras al borde del mundo conocido se encuentran entre los peores enemigos con que mis hermanos se han tenido que enfrentar! Parecen haber tejido un poderoso vínculo con los espíritus de sus antepasados y con los de los animales que invocan antes de lanzarse al combate. ¡Su fuerza, entusiasmo y agilidad se multiplican por diez, transformando a simples salvajes con armas primitivas en temibles adversarios! Hemos aprendido nuestra lección, y pasarán muchas lunas antes de poner un pie en sus tierras nuevamente.

La combinación de dados Skrælings es muy extraña. ¿Qué me puedes decir de esto?

¡No es nada complicado! Hay cuatro combinaciones: la que requiere un solo dado (no importa qué símbolo); la que requiere dos dados con el mismo símbolo (no importa qué símbolo); la que requiere dos símbolos diferentes (una vez más, no importa qué símbolos, siempre y cuando sean diferentes); y, finalmente, la que necesita los tres símbolos diferentes de un dado SAGA. ¡Es que hacen todo a su manera!

¿"ESPÍRITUS ANCESTRALES" te permite cambiar la cara de cualquier dado?

Si. Al descartar un dado (sin importar el símbolo), los Skrælings pueden cambiar la cara de otro dado. Esto garantiza que puedan activar las combinaciones que necesiten.

¿Cómo funcionan los Tótems"

Los *Tótems* son la herramienta mas poderosa a disposición de los Skrælings. Son capacidades SAGA relativamente únicas, ya que una vez que se han activado, tienen un efecto permanente que no termina hasta que la unidad que se beneficia de él quede eliminada. En otras palabras, el *tótem*, una vez aplicado a una unidad, se convierte en una especie de regla especial para la unidad en cuestión.

¿Puede una unidad tener más de un Totem a la vez?

No.

¿Cómo funciona "POSESIÓN"?

Posesión requiere que elijas una de tus unidades que actualmente se benefician de un *Tótem*. Por lo tanto, eliges otro *Tótem*, y esta unidad gana la bonificación otorgada por ese *Tótem*, pero solo hasta el final del turno.

¿Puedo elegir un Tótem que ya tenga otra unidad?

Sí, puedes elegir un *Tótem* ya usado por otra unidad. Y no olvides que los beneficios de este *Tótem* son temporales y terminan al final del turno.

¿Un Señor con el Tótem Oso mantiene Resistencia(1)?

No, se sustituye por *Resistencia (2)* mientras el *Tótem* esté activo.

Si activo "TÁCTICAS TRIBALES" en una unidad con jabalinas, ¿puedo activarla de nuevo para disparar (gratis y sin FATIGA) después del movimiento, según las reglas de las Jabalinas? Dime que sí, Ragnar, dime que sí...

Me temo que la respuesta es.... Sí. *Tácticas Tribales* le cuestan a nuestras bandas muchos hombres valientes.

¿Cómo funciona "AGILIDAD"?

Cuando se active, restas el valor de Armadura en el cuerpo a cuerpo de tu unidad con la del enemigo. El número resultante es la cantidad de bajas que tu unidad cancelará después de que se lancen los dados de defensa. Lo mejor es anotarlo, ya que los valores de Armadura pueden cambiar después, sin cambiar el número de bajas para cancelar: se calculan en el momento en que se activa la capacidad. Por lo tanto, si tienes Armadura 3 y el enemigo tiene Armadura 5, cancelas dos bajas después de tirar tus dados de defensa.