



SKRÆLINGS

Activation

Activez une unité de Guerriers ou un Héros.



CHASSEURS

Activation

Activez une unité de Levées.



VINLAND

Activation

Activez 2 unités situées à C l'une de l'autre.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense.



ESPRITS ANCESTRAUX

Ordres

Prenez l'un de vos dés Saga inactifs et placez-le avec la face visible de votre choix.

SKRÆLINGSS



LIENS SACRÉS

Ordres/Réaction

Retirez une fatigue à l'une de vos unités bénéficiant d'un Totem.



TACTIQUES TRIBALES

Activation

Activez une unité pour un tir qui ne génère pas de fatigue. Après la résolution de ce tir, activez cette unité pour un mouvement qui ne génère pas de fatigue.



POSSESSION

Ordres ou Ordres/Réaction

Choisissez l'une de vos unités bénéficiant d'un Totem. Cette unité gagne jusqu'à la fin du tour les bonus d'un autre Totem de votre choix.



AGILITÉ

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Si l'armure de votre unité est inférieure à celle de l'unité adverse, vous annulerez autant de pertes que la différence entre l'armure de l'unité ennemie et l'armure de votre unité.



ANCÊTRES

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après la résolution d'une activation ennemie. Retirez une fatigue à l'une de vos unités, puis activez-la pour un mouvement ou une charge.



TOTEM DE L'AIGLE

Ordres

Tant que ce Totem est actif, l'unité bénéficie d'un bonus de +1 à chacun de ses dés d'attaque lors du premier tir qu'elle effectue à chaque tour.



TOTEM DU PUMA

Ordres

Tant que ce Totem est actif, l'unité génère 1 dé Saga supplémentaire et cela, quels que soient ses effectifs. En outre, les figurines de cette unité comptent comme étant des Gardes pour la règle spéciale Garde du corps.



TOTEM DE L'OURS

Ordres

Tant que ce Totem est actif, l'unité a une armure augmentée de 1 (au tir comme au corps-à-corps) et gagne Résistance (2). Sa distance de mouvement et de charge devient C.



TOTEM DU CASTOR

Ordres

Tant que ce Totem est actif, l'unité peut relancer tous ses dés d'attaque durant les corps-à-corps et ne réduit pas sa distance de mouvement ou de charge dans les terrains accidentés.



TOTEM DE L'ÉLAN

Ordres

Tant que ce Totem est actif, l'unité peut relancer tous ses dés de défense durant les corps-à-corps, et peut serrer les rangs, même si son équipement lui interdit normalement.



N'importe quel dé.

2 dés identiques.

2 dés différents.

3 dés différents.

