|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Runa | I | Concepto | Efecto | Mecánica | Mecánica I |
| Fehu | Si | Dinero | **Hierro** | (Plata)  Espadas Fortificadas +10 Ataque. | (Oxido)  Espadas Rumbadas -10 Ataque. |
| Uruz | Si | Salud | **Bisonte** | (Provisiones)  +2 de Vida x 3 tiradas. | (Estampida)  Ataque de Bisonte -5 de vida. |
| Thurisaz | Si | Inercia | **Cataclismo** | (Fisura)  Cambio de Ruta. | (Avalancha)  Unidades Atrapadas -10 de vida. |
| Ansuz | Si | Comunicación | **Cuervo** | (Revelación)  Identificar unidades enemigas. | (Incógnita)  Pérdida de visión de enemigos. |
| Raido | Si | Cambios | **Alianza** | (Hermandad)  +1 aliado / -1 enemigo. | (Traición)  -1 aliado / +1 enemigo. |
| Kano | Si | Fuego | **Fuego** | (Hoguera)  Descanso +10 de Vida. | (Incendio)  Daño unidades -20 de Vida. |
| Gebo | No | Regalo | **Regalo** | (Regalo)  Armadura +20 Defensa héroe. | - |
| Wunjo | Si | Recompensa | **Cosecha** | (Planicie)  Terreno sin Obstáculos. | (Campos)  Obstáculos. |

# Alineación Prosperidad

# Alineación Favor

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Runa | I | Concepto | Efecto | Mecánica | Mecánica I |
| Halagaz | No | Granizo | **Tormenta** | (Tormenta)  Unidades -3 de Vida por turno | - |
| Nauthiz | Si | Necesidad | **Retribución** | (Purga)  Trasforma un efecto - del rival en +. | (Maldición)  Trasforma un efecto + propio en - |
| Isa | No | Hielo | **Avalancha** | (Avalancha)  -1 unidad por equipo. | - |
| Jera | No | Cosecha | **Justicia** | (Justicia)  +5 de ataque por unidad. | - |
| Eihwaz | No | Defensa | **Bendición** | (Bendición)  Niega el daño del próximo turno. | - |
| Perth | Si | Suerte | **Suerte** | (Fortuna)  Realizar un ataque crítico. | (Fatalidad)  Recibir un ataque crítico. |
| Algiz | Si | Curación | **Curación** | (Renovación)  Curar Unidad Aliada. | (Fatiga)  Daña una unidad Aliada. |
| Sowelu | No | Sol | **Iluminación** | (Iluminación)  Ver estadísticas de las unidades. | - |

# Alineación Honor

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Runa | I | Concepto | Efecto | Mecánica | Mecánica I |
| Teiwaz | Si | Coraje | **Coraje** | (Fervor)  Velocidad de Ataque Aumentada | (Pavor)  Velocidad de Ataque Detenida. |
| Berkana | Si | Crecimiento | **Experiencia** | (Estrategia)  (Los efectos se magnifican) | (Impudencia)  Los efectos se minimizan |
| Ehwaz | Si | Caballo | **Movimiento** | (Marcha Rápida)  Aumenta Velocidad de Movimiento | (Marcha Forzada)  Disminuye Velocidad de Movimiento |
| Mammaz | Si | Humanidad | **Humanidad** | (Unión)  Daño repartido entre unidades | (Sacrificio)  Daño focalizado en unidad. |
| Laguz | Si | Creatividad | **Táctica** | (Enfoque)  Ataque a un enemigo vulnerable. | (Señuelo)  Atacar a un aliado vulnerable. |
| Inguz | No | Movimiento | **Flaquear** | (Flanquear)  Flanquear Enemigos | - |
| Dagaz | No | Luz | **Re silencia** | (Resiliencia)  Libera de un efecto negativo. | - |
| Othila | Si | Hogar | **Liderazgo** | (Escolta)  Resguardar al Héroe | (Retirada)  Retirar al Héroe. |