|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Runa | I | Concepto | Mecánica | Mecánica I |
| Fehu | Si | Dinero | Plata: Espadas Fortificadas +10 atk | Oxido: Espadas Rumbadas -10 atk |
| Uruz | Si | Salud | Bisonte: Encuentras un Bisonte Manso (+2 de Vida x 3 tiradas) | Bisonte: Te ataca un Bisonte.  (-5 de vida). |
| Thurisaz | Si | Inercia | Fisura: Parada de Marcha. + 3 de Vida | Derrumbe: Parada de Marcha -10 de vida. |
| Ansuz | Si | Comunicación | Atalaya – Terreno empinado. Identificar unidad enemiga | Mal posicionado – perdida de visión de unidades enemigas. |
| Raido | Si | Cambios | Una unidad enemiga nos jura lealtad +1 unidad | Una unidad aliada nos traiciona -1 unidad |
| Kano | Si | Fuego | Prender Hoguera: Unidades se detienen por un turno. +10 de Vida. | Incendio: Fuego daña unidades en área. -20 de Vida. |
| Gebo | No | Regalo | Encuentra una Armadura +20 Defensa heroe | - |
| Wunjo | Si | Recompensa |  |  |

# Alineación Prosperidad

# Alineación Favor

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Runa | I | Concepto | Mecánica | Mecánica I |
| Halagaz | No | Granizo | Tormenta: -3 de vida a todas las unidades por turno | - |
| Nauthiz | Si | Necesidad | Inversión: Trasforma un efecto positivo del rival en uno negativo. | Inversión: Trasforma un efecto positivo propio en uno negativo. |
| Isa | No | Hielo/Congelar | Avalancha: Obstrucción del mapa. Una unidad perdida por equipo. | - |
| Jera | No | Cosecha/Tiempo | Curtido en Batalla: +5 de Ataque Unidades. | - |
| Eihwaz | No | Defensa | Negación: Niega el daño del próximo turno. | - |
| Perth | Si | Suerte | Critico: Realiza un ataque critico | Critico: Recibe un ataque critico |
| Algiz | Si | Curación | Curación: Curar Unidad Aliada. | Fatiga: Daña una unidad Aliada. |
| Sowelu | No | Sol | Ilumninación: Se divisan las estadísticas de las unidades. | - |

# Alineación Honor

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Runa | I | Concepto | Mecánica | Mecánica I |
| Teiwaz | Si | Coraje |  |  |
| Berkana | Si | Crecimiento |  |  |
| Ehwaz | Si | Caballo | Movilidad: Aumenta Velocidad de Movimiento en un turno. | Movilidad: Disminuye Velocidad de Movimiento en un turno. |
| Mammaz | Si | Hombre/Humanidad |  |  |
| Laguz | Si | Creatividad | Focus: Ataque a un enemigo vulnerable (El de menor vida) | Focus: Ataque a un aliado vulnerable  (El de menor vida) |
| Inguz | No | Movimiento | Flanquear: Flanquear Enemigos | - |
| Dagaz | No | Luz |  | - |
| Othila | Si | Hogar |  |  |