



## Barbaren

IHRE SCHILDE WERDEN ALS  
HELDENSCHLÄGE GEWERTET.



## Amazonen

BEI SPIELBEGINN UND IMMER WENN SIE  
IHREN KAMPFKARTENSTAPEL MISCHEN,  
WEIL ER AUFGEBRAUCHT IST, LEGEN SIE 5  
FEHLSCHLÄGE AUF IHREN ABLAGESTAPEL.  
SOBALD SIE IHR ARTEFAKT AUFGENOMMEN  
HABEN ENTFERNEN SIE JEDES MAL 6  
FEHLSCHLÄGE.



## Trolle

IN JEDER KAMPFRUNDE KANN NUR EINE  
ANGRIFFSKARTE (TREFFER, STADTTREFFER  
O. HELDENSCHLAG) GEGEN SIE GEWERTET  
WERDEN. SCHILDE KANN IHR GEGNER  
TROTZDEM WERTEN.



## Halblinge

SIE SIND ZU KLEIN UM EINE SPEZIELLE  
FÄHIGKEIT IM KAMPF ZU HABEN.  
DAFÜR ERHALTEN SIE EINE ZUSÄTZLICHE  
RUNENFÄHIGKEIT. WENN ALLE SPIELER  
IHRE VÖLKER UND RUNEN BEKANNT GEGE-  
BEN HABEN, ZIEHEN SIE 3 WEITERE RUNEN  
UND WÄHLEN EINE DAVON ALS MACHT DER  
HALBLINGE.



## Rune des Reichtums

BEI DER PUNKTEZÄHLUNG ERHALTEN SIE EXTRAPUNKTE IN ABHÄNGIGKEIT DER VÖLKERANZAHL.

2 VÖLKER	- 6 PUNKTE
3 VÖLKER	- 5 PUNKTE
4 VÖLKER	- 4 PUNKTE
5 VÖLKER	- 3 PUNKTE

(FÜR EINE GEPLANTE ERWEITERUNG)  
DIESE PUNKTE HABEN KEINEN EINFLUSS AUF DIE SPIELREIHENFOLGE, ES SEI DENN SIE HABEN IHR ARTEFAKT AUFGENOMMEN. DANN KÖNNEN SIE WÄHLEN OB DIE EXTRAPUNKTE EINFLUSS HABEN SOLLEN ODER NICHT.

## Rune der göttlichen Aura:

WENN EIN SPIELER EINE IHRER PROVINZEN ANGREIFT, MUSS ER EINE BELIEBIGE SEINER ARMEEN OFFERN. DIES AUF 3 ARMEEN PRO RUNDE BEGRENZT. WEITERE ANGRIFFE SIND „OPFERLOS“.

## Rune der Schnelligkeit:

WENN SIE ANGEGRIFFEN WERDEN, DÜRFEN SIE ZWISCHEN DER BEWEGUNG UND DEN KÄMPFEN IN DER AKTIONSPHASE IHRES GEGNERS IHRE ARMEEN FORMIEREN. DAZU MÜSSEN DIE ARMEEN IN ZUSAMMENHANG MIT DEN ANGEGRIFFENEN PROVINZEN STEHEN. IM 2. PERSONEN SPIEL MÜSSEN DIESE ARMEEN ZUSÄTZLICH IN EINEM LAND STEHEN.

## Rune der Freiheit:

SIE DÜRFEN BEI IHREN ANGRIFFEN IN DER AKTIONSPHASE IHRE PROVINZEN ENTLEREN. DIE GERÄUMTEN PROVINZEN DÜRFEN IN DER FORMIERUNG NICHT WIEDER BESETZT WERDEN.

