



Huskarl
mortale; guerriero

3 dadi
+4 contro cavalleria

speciale
può andare in "berserk" aggiungendo 2 dadi ma perde i
pareggi



Nano
mito; ammazza-giganti

4 dadi
+7 contro giganti
nega benefici di mura e torri

speciale
raccogli +2 oro quando posizioni il nano su una tessera
di produzione oro (come se fosse un contadino)



Jarl
mortale; cavalleria

3 dadi
+4 contro campioni
+4 contro arcieri



Valchiria
mito; cavalleria

5 dadi
+4 contro arcieri

speciale
per ogni unità eliminata in combattimento guadagni 2
favori



lancia asce
mortale; arciere

3 dadi
+3 contro guerriero
+4 contro volanti



Troll
mito; guerriero

6 dadi
+4 contro cavalleria



Gigante dei ghiacci
mito; gigante

7 dadi
+2 contro guerrieri
+3 contro mortali



campione dell'epoca eroica

6 dadi
+ 4 contro miti

speciale
può andare in "berserk" aggiungendo 2 dadi ma perde i
pareggi



Nidhogg
mito; volante

7dadi
+4 contro ammazza-giganti

speciale
distrukge 2 edifici se sopravvive all'assedio della città



campione dell'epoca mitica

8 dadi
+4 contro miti

speciale
per ogni unità che elimina il giocatore può aggiungere
al suo schieramento un'unità presa dalla sua area di
riserva



campione dell'epoca classica

5 dadi
+4 contro miti