

6

# FARNONE

CAMPIONE DELL' EPOCA  
EROICA

3 x  
3 x



+4 contro miti

speciale;

dopo aver visto qual è il suo avversario può farsi sostituire da un wadjet (se ci sono wadjet schizzati)

4

# SACERDOTE

CAMPIONE DELL' EPOCA  
CLASSICA

2 x  
4 x



+5 contro miti

speciale;

può resuscitare una fenice (2 favori) o un figlio di Osiris (4 favori), appena resuscitati questi tornano nell'arza di riserva del giocatore

8

# FIGLIO DI OSIRIDE

CAMPIONE DELL' EPOCA  
MITICA

4 x  
4 x



+4 contro miti

speciale;

se nella battaglia è schizzato anche un sacerdote può essere resuscitato al costo di 4 favori e torna nell'arza di riserva del giocatore

5

# ANUBITA

mito; cavalleria

3 x  
1 x



+4 contro arcieri

3

# ARCIERE

SU CARRO DA GUERRA

1 x  
1 x



+3 contro volanti

+3 contro guerrieri

3

# ELEFANTE

mortale; gigante

2 x  
1 x



+2 contro mortali

nega i benefici di mura e torri

3

# LANCIERE

mortale; guerriero

1 x  
1 x



+3 contro cavalleria

+4 contro campioni

6

# FENICE

mito; volante

2 x  
3 x



speciale;

se nella battaglia è schizzato anche un sacerdote può essere resuscitato al costo di 2 favori e torna nell'arza di riserva del giocatore

5

# MUMMIA

mito

3 x  
2 x



speciale;

quando viene uno scontro il giocatore egizio guadagna una nuova mummia (se disponibile) nell'arza di riserva

5

SFINGE

mito; ammazza-giganti

2 x  
2 x



+6 contro giganti

5

UOMO SCORPIONE

mito; gigante

4 x  
2 x



+4 contro i mortali

5

WADJET

mito; guerriero

2 x  
2 x



+4 contro cavalleria

speciale:  
può sostituirsi ad un faraone in un incontro

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA

EGITTO



BATTAGLIA