

5

**HERSIR**  
CAMPIONE DELL' EPOCA  
CLASSICA

3 x   
3 x 



+4 contro miti

6

**RAGNAROK**  
CAMPIONE DELL' EPOCA  
EROICA

3 x   
3 x 



+4 contro miti  
speciale;

può andare in "berserk" aggiungendo  
2 dadi ma perde i paraggi

8

**EINHERJAR**  
CAMPIONE DELL' EPOCA  
MITICA

4 x   
4 x 



+4 contro miti  
speciale;

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

7

**GIGANTE DEI GHIACCII**  
mito; gigante

4 x   
2 x 



+2 contro guerrieri  
+3 contro mortali

3

**HUSKARI**  
mortale; guerriero

1 x   
2 x 



+4 contro cavalleria  
speciale;

può andare in "berserk" aggiungendo  
2 dadi ma perde i paraggi

3

**JARL**  
mortale; cavalleria

1 x   
1 x 



+4 contro campioni  
+4 contro arcieri

3

**LANCIA ASCIE**  
mortale; arciere

1 x   
1 x 

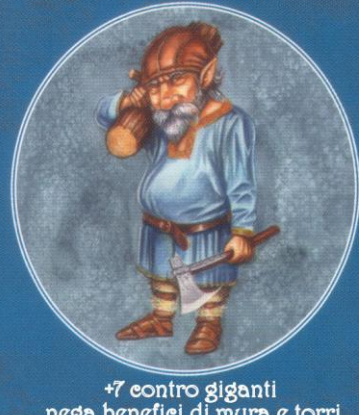


+3 contro guerriero  
+4 contro volanti

4

**NANO**  
mito; ammazza-giganti

2 x   
2 x 



+7 contro giganti  
negli benefici di mura e torri  
speciale;

racoglie +2 oro quando posiziona il nano  
su una tessera di produzione oro  
(come se fosse un contadino)

7

**NIDHOGG**  
mito; volante

4 x   
1 x 



+4 contro ammazza-giganti  
speciale;

distrugge 2 edifici se sopravvive  
all'assedio della città

6

# TROLL

mito; guerriero

3 x   
2 x 



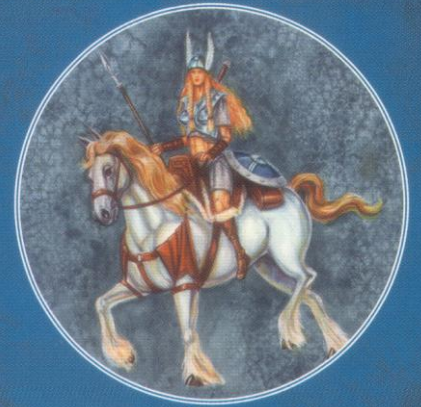
+4 contro cavalleria

5

# VALCHIRIA

mito; cavalleria

1 x   
3 x 



+4 contro arcieri

speciale;

per ogni unità eliminata in combattimento guadagna 2 favori

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA

NORDICI



BATTAGLIA