

Âge archaïque

ODIN

Éléments : fort de la colline

Bonus :

- Les unités humaines se remettent de leurs blessures
- Corbeaux immortels pour explorer
- Les unités du fort de la colline ont plus de points de vie
- Les villageois chassent plus vite



Bonne chasse



Errant solitaire

Âge classique



Cavalerie de FREYJA



Feu de forêt



Walkyrie



Aurore boréale



Sabots de tonnerre



Bâtiments d'HEIMDALL



Destruction



Einheriar



Chaudron d'Elhrimnir



Protection



Vent arctique

Âge héroïque



Navire/Fort de la colline de NJORD



Bois animés



Kraken



Géant de la montagne



Long serpent



Donneur d'anneau



Colère des profondeurs



Hommes d'armes de SKADI



Gel



Géant du froid



Givre



Récolte d'hiver



Hache de chasseresse

Âge mythique



Siège/Cavalerie de BALDR



Ragnarok



Géant de feu



Tempête arctique



Fils de Sleipnir



Ville des nains



Infanterie de TYR



Fimbul, le long hiver



Portée de loups de Fenris



Portée de Jormund



Gang de berserkers



Bravoure

THOR

Éléments : maison communale

Bonus :

- Armurerie spéciale disponible à tous les âges
- Les nains amassent de la nourriture et du bois plus vite (en plus de l'or)
- Les nains sont moins coûteux



Mine de nains



Pique à cochon



Infanterie de FORSETE



Source soignante



Troll



Troll de Hamarr



Couloir de Thanos



Cuirasse de Mithril



Cavalerie de FREYJA



Feu de forêt



Walkyrie



Aurore boréale



Sabots de tonnerre



Ulfarsks/UM de BRAGI



Armes enflammées



Sanglier de combat



Appel du Walhalla



Formation en flèche



Rune Thurisaz



Hommes d'armes de SKADI



Gel



Géant du froid



Givre



Récolte d'hiver



Hache de chasseresse



Siège/Cavalerie de BALDR



Ragnarok



Géant de feu



Tempête arctique



Fils de Sleipnir



Ville des nains



Infanterie de TYR



Fimbul, le long hiver



Portée de loups de Fenris



Portée de Jormund



Gang de berserkers



Bravoure

LOKI

Éléments : unités mythiques

Bonus :

- Les héros invoquent d'eux-mêmes des unités mythiques pendant les combats
- Les unités mythiques sont moins coûteuses en faveurs
- Les chars à bœufs sont moins coûteux, plus rapides, moins solides

Pouvoir divin unité mythique Amélioration



Espion



Yeux dans la forêt



Infanterie de FORSETE



Source soignante



Troll



Troll de Hamarr



Couloir de Thanos



Cuirasse de Mithril



Bâtiments d'HEIMDALL



Destruction



Einheriar



Chaudron d'Elhrimnir



Protection



Vent arctique



Ulfarsks/UM de BRAGI



Armes enflammées



Sanglier de combat



Appel du Walhalla



Formation en flèche



Rune Thurisaz



Navire/Fort de la colline de NJORD



Bois animés



Kraken



Géant de la montagne



Long serpent



Donneur d'anneau



Colère des profondeurs



Unités mythiques d'HEL



Nidhogg



Géant de feu



Géant du froid



Géant de la montagne



Fureur



Sang de granit



Infanterie de TYR



Fimbul, le long hiver



Portée de loups de Fenris



Portée de Jormund

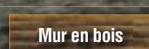
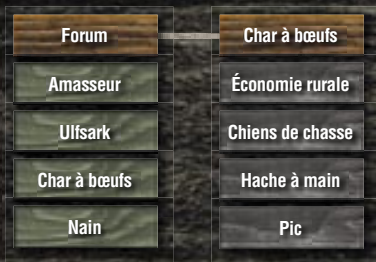


Gang de berserkers

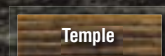


Bravoure

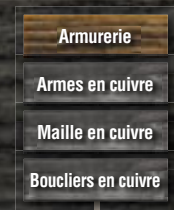
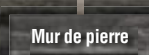
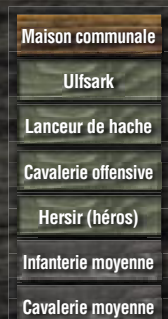
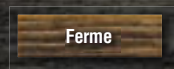
Âge archaïque



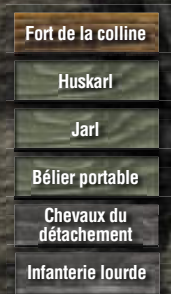
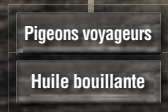
Les Scandinaves



Âge classique



Âge héroïque



Âge mythique

