

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| <b>NEODOLATELNÁ</b><br>Kdykoliv je Afrodita cílem útoku nebo útočné schopnosti (vyjma útoku na celou oblast), útočník musí odhodit 1 kartu Art of War, jinak nemůže na Afroditu zaútočit.   | <b>ZLATÉ ŠÍPY</b><br>Útok Zlatými šípy musí být vyhlášen na začátku aktivace. Poté může provést 2 útoky X kostkami s dosahem 1+. Tyto útoky se počítají jako 2 jednoduché akce.  | <b>ZLATÝ LUK</b><br>+1<br>Může zaútočit útoček, který musí mít dosah 1+ a má +1. Tento útok ignoruje překážky.   | <b>LÉTAVICE</b><br><b>6</b> <b>2</b><br>Může zaútočit 6 kostkami s dosahem 2 na celou oblast.  | <b>AFRODITA</b><br>POSÍLENÍ<br>OCHRANA<br>PLÍŽIVÝ ÚTOK     |
| <b>POMSTA</b><br>Po nasazení Afrodity si vezme 2 žetony Pomsty. Když Afrodita utrpí aspoň 1 zranění, útočící jednotka obdrží žeton Pomsty. Když Afrodita útočí nebo je pod útokem jednotky s žetonem Pomsty, žeton Pomsty je odstraněn a Afrodita má bonus +1 k obraně a navíc talent Iniciativa.   | <b>LYRA</b><br>Po jeho rekrutování si vezme žeton Lyry. Na konci jeho aktivace umístí žeton Lyry do jeho oblasti. Na začátku svého dalšího tahu žeton Lyry odstraň. Dokud je žeton Lyry na herní desce, nemůže být Apollón cílem žádného útoku nebo útočné schopnosti (vyjma útoku na celou oblast). | <b>VŮDKYNĚ SMEČKY</b><br>Když je Artemis rekrutována, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Hounds of Artemis. Přátelská jednotka, která zahájí svoji aktivaci ve stejné oblasti jako Artemis, získá +1 k pohybu, pokud jsou na herní desce i Hounds of Artemis v plném počtu.  | <b>NOČNÍ STÍNY</b><br>Na konci aktivace Hekaté musí všechni soupeři odhodit 2 vrchní karty ze svých balíčků.   | <b>APOLLÓN</b><br>POSÍLENÍ<br>INICIATIVA<br>ZABIJÁK        |
| <b>HELIŮV BIČ</b><br><b>+1</b><br>Může zaútočit s dosahem +1.<br>Pokud útok způsobí cíli zranění, poté může Helios přesunout cíl do své vlastní oblasti.  | <b>RYCHLOST</b><br>Hermes ignoruje všechny talenty a schopnosti, které ovlivňují bud' jeho akci chůze nebo běhu, nebo ho nějakým způsobem přesouvají.  | <b>PANIKA</b><br>Může zaútočit na všechny jednotky v jakékoli oblasti na herní desce a ignorovat překážky. Útok je dán součtem 4+1 za každou jednotku v cílové oblasti.  | <b>JARNÍ RŮST</b><br><b>2</b><br>Po jejím rekrutování si vezme 2 žetony Růstu. Po jednom žetonu přiděl přátelské a nepřátelské jednotce na herní desce. Když je aktivována nepřátelská jednotka, je žeton odstraněn a jednotka má v této aktivaci postih -1 pohyb. Když je aktivována přátelská jednotka, je žeton odstraněn a jednotka má v této aktivaci bonus +1 pohyb. | <b>HEKATÉ</b><br>VŮDCE<br>FALANGA<br>POHYBLIVOST           |
| <b>ODHALUJÍCÍ SVĚTOV</b><br>Na začátku Heliovu aktivace se jeho vlastník může podívat na karty v ruce všech ostatních hráčů.<br>Pokud jsou nepřátelské jednotky ve stejné oblasti jako Helios, poté musí jejich vlastník odhodit 1 aktivacní kartu za každou takovou jednotku.  | <b>KERYKEION</b><br>Všichni hráči musí dobírat nebo odhadzovat karty tak, aby jich v ruce měli přesně 5.   | <b>BOŽSKÝ PASTÝŘ</b><br>Když je Pan rekrutován, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Satyrs a vezme si žeton Božského pastýře. Toto je jediný způsob, jak mohou být Satyrs rekrutováni. Pan může znova povolat Satyrs odhozením žetonu Božského pastýře místo karty Art of War. Hráč může také na konci svého tahu znova povolat oddíly, i když již tuto schopnost použil. | <b>KRÁLOVNA PODSVĚTÍ</b><br>Kdykoliv je zničena jednotka, Persefonin vlastník si dobere 1 kartu. Všichni ostatní hráči musí odhodit 1 kartu.   | <b>HÉLIOS</b><br>SBĚRAČ<br>VŮDCE<br>MUČENÍ                 |
| <b>PAVUČINA</b><br><b>4</b><br>Vezme si 4 žetony Pavučiny (Obraňa 6, život 1). Může zaútočit 4 kostkami s dosahem 2 na všechny jednotky v oblasti. Tento útok nezpůsobí žádné zranění. Pokud by měla jednotka utrpět díky tomuto útoku 1 nebo více zranění, vezme si místo toho 1 žeton Pavučiny. Když je jednotka s žetonem Pavučiny aktivována, musí zaútočit na žeton Pavučiny. Jinou akci nemůže provést. Žeton Pavučiny je po zničení odstraněn. | <b>STRÁŽCE TARTARU</b><br>Kampé není ovlivněna talenty Mučení nebo Mocný hod.  | <b>BEZESNÝ STRÁŽCE</b><br>Nepřátelské jednotky v oblasti s Kolchodským drakem nemohou používat své talenty.  | <b>DRAČÍ ZUB</b><br>Když je Thébský drak rekrutován, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Spartoi. Toto je jediný způsob, jak mohou být rekrutováni. Dokud není Thébský drak zničen, nemůže být nasazen oddíl Spartoi. Když je však zničen, je do jeho oblasti nasazena jednotka Spartoi.  | <b>PERSEFONA</b><br>POSÍLENÍ<br>OCHRANA<br>VŮDCE           |
| <b>OBROVŠTÍ PAVOUCI</b><br>Když je Arachne rekrutována, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Giants Spiders. Toto je jediný způsob, jak mohou být rekrutovány. Arachne může do své oblasti povolat Giant Spiders stejně tak jako božstvo.   | <b>ŽIHADLO</b><br><b>X</b> <b>+</b> <b>1</b><br>Na konci Kampéiny aktivace může zaútočit X kostkami s dosahem 1. Cílová jednotka nemůže útok opětovat.   | <b>OSTRAŽITOST</b><br>Jakmile je vyhodnocen opětovaný útok Kolchodského draka, končí akce aktivního hráče. Pokud aktivní hráč nevyhodnotil svůj vlastní útok, je jeho útok zrušen.   | <b>POSVÁTNÝ PRAMEN</b><br>Pokud je oblast s Thébským drakem terčem útoku na celou oblast, vyhodnotí se jen útok proti Thébskému draku. Útoky na ostatní jednotky v oblasti jsou zrušeny. Talent Stráž není proti tomuto útoku možné použít.  | <b>ARACHNE</b><br>ŠPLH<br>SBĚRAČ<br>POHYBLIVOST            |
| <b>APHRODITE</b><br>—   | <b>APOLLO</b>  | <b>ARTEMIS</b>   | <b>HECATÉ</b>  | <b>KAMPÉ</b><br>BLOKOVÁNÍ<br>STRÁŽ<br>MOCNÝ HOD            |
| <b>HELIOS</b>   | <b>HERMES</b>  | <b>PAN</b>   | <b>PERSEPHONE</b>  | <b>KOLCHODSKÝ DRAK</b><br>BLOKOVÁNÍ<br>STRÁŽ<br>INICIATIVA |
| <b>ARACHNE</b>  | <b>CAMPÉ</b>   | <b>COLCHIDIAN DRAGON</b>   | <b>DRAGON OF THEBES</b>  | <b>THÉBSKÝ DRAK</b><br>BLOKOVÁNÍ<br>STRÁŽ<br>MOCNÝ HOD     |

|  |  |  |  |                                  |
|--|--|--|--|----------------------------------|
| MATKA NESTVŮR  | STRÁŽKYNĚ GORGONY  | HBITÉ PAŘÁTY   | KANIBALISMUS   | ECHIDNA                          |
| Echidna ignoruje první 2 zranění z každého útoku od nestvůry.  | Prátské nestvůry v okolí Graí mohou být cílem útoku jedině tehdy, když vlastník útočící jednotky nejdříve odhadí 1 kartu Art of War.   | Gryf může opětovat útok bez odhození aktivační karty.  | Pokud Lykáón zničí jednotku, obnoví si 2 dříve ztracené životy.  | BLOKOVÁNÍ ŠPLH MUČENÍ            |
| JED 4  | OKO GRAIÍ 1  | NÁLET  | VZTEK  | GRAIE                            |
| Po jejím rekrutování si vezmi 4 žetony Jedu.<br>Pokud Echidnín útok způsobí aspoň 1 zranění, umísti na cílovou jednotku 1 žeton Jedu.<br>Když je jednotka s žetonem Jedu aktivována, ihned utřípi 1 zranění. Na konci její aktivace může vlastník jednotky odhadit 1 kartu Art of War a odstranit 1 žeton Jedu.  | Po jejich rekrutování si vezmi žeton Oka. S žetonem je nakládáno jako s omfalem. Mohou ho však nést jedině Graie (i s omfalem). Když jsou Graie nasazeny, je žeton umístěn na jejich podstavec. Pokud jsou Graie cílem útoku, když mají žeton Oka, má útok postih -2 k útoku. Pokud jsou cílem talentu Mocný hod, je žeton Oka upuštěn v jejich oblasti a poté jsou přesunuty. | Může provést útok 5 kostkami na všechny jednotky v jeho oblasti a viditelné sousední oblasti.<br>Na obranu není možné použít talent Stráž.   | Může provést útok 5 kostkami na všechny hrdiny a oddíly v dosahu. Cílové jednotky nemohou útok opětovat.                                 | POSÍLENÍ VUDCE SBĚRAČ            |
| LVÍ KŮŽE   | LOVEC  | Z POPELA 1   | POSVÁTNÝ STRÁŽCE   | GRYF                             |
| Nemejský lev ignoruje první zranění z každého útoku.   | Orión může přehodit jakýkoliv prázdný výsledek hodu při prvním útoku.  | Po jeho rekrutování si vezmi žeton Popela. Pokud je Fénix zničen, umísti do jeho oblasti tento žeton. Během jakéhokoli svého tahu můžeš Fénixe oživit. Žeton popela odstraňte a nahraďte ho figurkou Fénixe (pokud není oblast plná). Ukazatel přesuňte na maximální počet životů. Oživení se nepočítá do limitu aktivací v tahu. Avšak Fénix nemůže být aktivován, pokud byl dříve v tahu oživen. | Nepřátelské jednotky v okolí Pýthóna nemohou sbírat omfaly.  | BLOKOVÁNÍ STRÁŽ INICIATIVA       |
| LVÍ ŘEV  | STOPOVÁNÍ  | PLAMENY FÉNIXE   | KOUSNUTÍ   | LYKÁÓN                           |
| Cíl útoku Nemejského lva nemůže útok opětovat.   | Po vyhodnocení Oriónova talentu Mocný hod se může jeho vlastník rozhodnout, že Orióna přesune do stejné oblasti, kam hodil jednotku.   | Může provést útok X kostkami na celou svoji oblast. Tento útok však zasáhne i Fénixe. Proti tomuto útoku nemí možné použít talent Stráž.   | Když nelétající jednotka vstoupí do Pýthónovy oblasti, ihned čelí útoku 5 kostkami.  | ŠPLH MUČENÍ                      |
| ZKAMENĚNÍ 4  | HOD KAMENEM  | ZABIJÁK  | PEGASUV PŮVAB  | NEMEJSKÝ LEV                     |
| Po jejím rekrutování si vezmi 4 žetony Zkamenění. V její oblasti jsou zničeny všechny oddíly. Ostatní jednotky odhadí získané omfaly a obdrží po 1 žetonu Zkamenění. Sthenó tímto není ovlivněna. Pokud není dostatek žetonů Zkamenění, její vlastník rozhodne to, kdo je obdrží. Jednotka s žetonem Zkamenění nemůže být normálně aktivována. Pokud je jednotka aktivována, její jedinou volbou je odhození jedné karty Art of War a odstraňení žetonu Zkamenění. Toto se počítá jako složitá akce. Jednotka s žetonem Zkamenění nemůže opáclat útok, být znovu povolána nebo používat talenty či schopnosti. | Na začátku své aktivace může Tityos ohlásit Hod kamenem. Přesuň ho až o 2 oblasti. Tityos se nemusí zastavovat, když vstoupí do oblasti s nepřátelskou jednotkou. Po vstupu do každé z oblastí ihned provede útok X kostkami na každou celou oblast, do které se přesunul. Poté jeho aktivace končí.   | Aigisthos ignoruje všechny talenty a schopnosti, které negativně ovlivňují bud' jeho akci chůze nebo běhu, nebo útoku. Také ignoruje efekty měnící jeho cíl.   | Pokud je Bellerofontés cílem útoku, útok má postih -2.   | BLOKOVÁNÍ ŠPLH MUČENÍ            |
| KREV GORGONY   | ZEMĚTŘESENÍ 1  | OTRÁVENÁ DÝKA  | PŘÍTEL MÚZ   | ORIÓN                            |
| Pokud je Sthenó zabita, její krev vystříkne na jednu z jednotek v její oblasti. její vlastník si určí jak oblast, tak efekt: bud obnoví 2 dříve ztracené životy nebo bude čelit útoku 7 kostkami. Talent Stráž není možné použít.  | Po jeho rekrutování si vezmi žeton Zemětřesení. Na konci jeho aktivace umístí žeton do jeho oblasti. Odstraň ho na začátku svého dalšího tahu. Dokud je žeton na herní desce, nemohou být v jeho okolí aktivovány žádné nelétající jednotky.   | Aigisthos zaútočí na hrdinu v dosahu a útok má bonus +3.   | Na konci Bellerofontovi aktivace prohledej balíček, najdi aktivační kartu Bellerofona. Balíček znova zamíchej a kartu dej na jeho vršek. | BLOKOVÁNÍ ZABIJÁK MOCNÝ HOD      |
| STHENÓ THE GORGON  | TITYOS   | AIGISTHOS  | BELLEROFONTÉS  | FÉNIX                            |
| ECHIDNA  | GRAEAE   | GRiffin  | LYCAON   | MUČENÍ INICIATIVA PLÍŽIVÝ ÚTOK   |
| NEMEAN LION  | ORION  | PHOENIX  | PYTHON   | TITYOS                           |
| STHENÓ THE GORGON  | TITYOS   | AEGISTHOS  | BELLEROPHON  | BLOKOVÁNÍ SÍLA PŘÍRODY MOCNÝ HOD |

**UCTÍVÁNÍ**

Na začátku Kekropovy aktivace, pokud je ve stejně oblasti jako přátelské božstvo, může Kekropův vlastník prohledat svůj balíček a vzít z něj do ruky kartu Art of War.

**KEKROPOVA VOLBA**

Na začátku Kekropovy aktivace si jeho vlastník může vybrat 1 bonus: bud' +1 k pohybu nebo +1 k dosahu. Bonus trvá až do konce aktivace.

**VŮDKYNĚ SMEČKY**

Když je Kirké rekrutována, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutováni i Circe's Wolves. Toto je jediný způsob, jak mhou být rekrutováni.

Kirké může povolat Circe's Wolves do své oblasti, stejně tak jako božstvo.

**METAMORFÓZA**

Kirké může zničit 1 figurku z nepřátelského oddílu ve svém okolí. Pokud to udělá, může ihned do své oblasti zdarma povolat Circe's Wolves.

**JEKOT**

**4**

Může provést útok 4 kostkami na všechny jednotky v sousední oblasti ignorujíc jakékoliv překážky. Každá takto napadená jednotka má postih -2 k obraně. K obraně není možné aplikovat žádné jiné úpravy. Talent Stráž není možné použít.

**ODLÁKÁNÍ**

Po jejím rekrutování si vezmi 3 žetony Odlákání. Vyber si jednotku v okolí Echó a přiděl ji žeton Odlákání. Vlastník nepřátelské jednotky v okolí Echó musí odhodit navíc 1 kartu Art of War, aby mohl jednotku aktivovat.

**POSMĚCH**

Pokud je v Eurytiónově okolí aktivována jednotka, Eurytión vlastník si může vybrat, jestli bude normálně provádět akce nebo jestli zaútočí na Eurytióna. Pokud je jednotka donucena zaútočit na Eurytióna, nemůže používat své talenty a schopnosti.

**ODOBOJ**

Pokud je Eurytión cílem opětovaného útoku, efektivní útok má postih -2. Po vyhodnocení opětovaného útoku může Eurytión ihned provést chůzi o 1 oblast. Nepočítá se to jako akce.

**KEKROPS**

**POSÍLENÍ VŮDCE POHYBLIVOST**

**KIRKÉ**

**POSÍLENÍ OCHRANA PLÍŽIVÝ ÚTOK**

**ECHÓ**

**ŠPLH**

**EURYTIÓN**

**BOJ NA BLÍZKO VŮDCE MOCNÝ HOD**

**DĚSÍ ŠÍPŮ**

Pokud nejsou v oblasti Euryta žádné nepřátelské jednotky, může provést 2 útoky s dosahem 1+ na stejně nebo různé cíle.

**OKO ORLA**

Všechny přátelské jednotky v Eurytově oblasti mají bonus +1 k útoku pro útok s dosahem 1+. Tento bonus se nevztahuje na Eurytu.

**TRÓJSKÁ ZEĎ**

Pokud je v Hektrově oblasti přátelský oddíl, nepřátelské jednotky nemohou do této oblasti vstoupit.

**ODVAHA**

Pro použití schopnosti Hektórova odvaha je nutné, aby byl Hektór první jednotkou, kterou v tahu aktivuješ. Prohledej balíček, najdi až 2 aktivační karty různých oddílů a přidej si je do ruky. Během tohoto tahu je tvůj limit aktivací navýšen z 2 na 3 a druhé, resp. třetí manévrov nestojí žádné karty Art of War, musí však být aktivovány jen oddíly.

**KRÁLOVNA**

Dober si 5 karet.

**OPASEK**

Použij tuto schopnost, když Hippolyta utrží zranění. Sniž počet utrpených zranění o 2.

**DAIDALOVA KŘÍDLA**

Manévr vyhnutí útokům nestojí žádné karty Art of War.

**EURYTOS**

**LUKOSTŘELEC ŠPLH INICIATIVA**

**HEKTÓR**

**POSÍLENÍ STRÁŽ FALANGA**

**HIPPOLYTA**

**OCHRANA VŮDCE FALANGA**

**ÍKAROS**

**ZLATÉ ROUNO**

Manévr dobrání karet umožňuje Jásonovi dobrat si 3 karty místo 2.

**ŠTĚSTĚNA**

Když Jáson útočí nebo je cílem útoku, normálně určí výsledek. Avšak před jeho vyhodnocením se musí Jáson rozhodnout, jestli výsledek přijme nebo zruší. Jestli ho zruší, musí se útok provést znova.

**VÝZVA**

Po jeho rekrutování si vezmi 3 žetony Výzvy. Umístí žeton Výzvy na nepřátelské božstvo kdekoliv na herní desce. Vlastník božstva může tento žeton odmítout odhozením 1 karty Art of War. Když je božstvo s žetonem Výzvy aktivováno, musí snížit vzdálenost mezi sebou a Marsýsem na nejménší možnou s použitím nejefektivnější akce. Pokud se může pohnout do více stejně vzdálených oblastí, vlastník božstva rozhodne, kam se posune. Pokud nemůže opustit svoji oblast, provede akci chůze s pohybem 0. Žeton Výzvy je poté na konci aktivace odstraněn. Božstvo s žetonem Výzvy nemůže používat talenty ani schopnosti při útoku na Marsýse.

**UZDRAVENÍ**

Přátelská jednotka v oblasti s Médeou utrpí o 1 zranění méně z každého útoku, který na ni cílí. Pro Médeu toto neplatí.

**OMRÁČENÍ**

Po jejím rekrutování si vezmi 3 žetony Omráčení. Může provést útok s dosahem 1, který v případě aspoň 1 úspěchu na cíl umístí žeton Omráčení místo udělení zranění. Jednotka s žetonem Omráčení má postih -1 k útoku, -1 k obraně a -1 k pohybu. Jednou za tah, na konci své aktivace, může jednotka s žetonem Omráčení odhodit 1 kartu Art of War a žeton Omráčení odhodit.

**ORFEEOVA LYRA**

Po jeho rekrutování si vezmi 3 žetony Lyry. Vyber si jednotku v jeho okolí a přiděl jí žeton Lyry. Aby mohla být tato jednotka v Orfeově okolí aktivována, musí její vlastník odhodit navíc 1 kartu Art of War.

**EXTÁZE**

Po jeho rekrutování si vezmi 4 žetony Extáze. Umístí žetony Extáze na každou jednotku v Orfeově oblasti, dokud nemají všechny jednotky žeton nebo mu žetony dojdou. Orfeův vlastník si určí pořadí, ve kterém žetony obdrží. Když jednotka s žetonem Extáze utrpí zranění, je žeton odstraněn. Jednotka, která zahájí svůj tah s žetonem Extáze, ho odhodí a ihned ukončí svůj tah (před vyhodnocením všech ostatních efektů).

**JÁSON**

**POSÍLENÍ STRÁŽ VŮDCE**

**MARSYÁS**

**ŠPLH POSÍLENÍ**

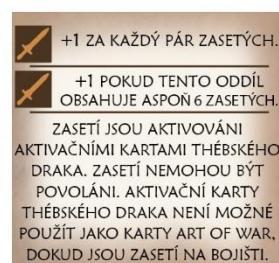
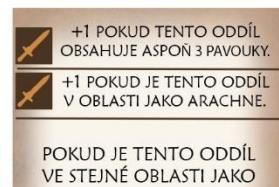
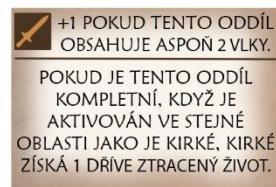
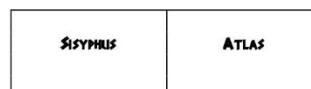
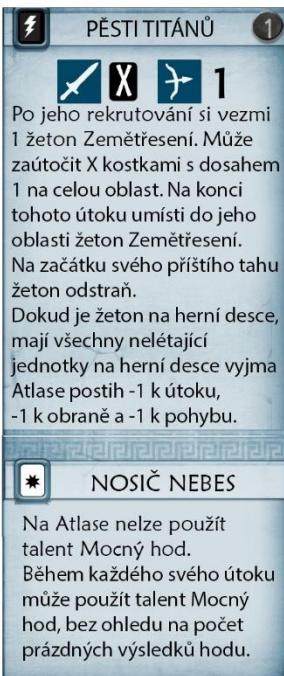
**MÉDEIA**

**OCHRANA PLÍŽIVÝ ÚTOK POHYBLIVOST**

**ORFEUS**

**POSÍLENÍ VŮDCE PLÍŽIVÝ ÚTOK**

| CECROPS  | CIRCE   | ECHO      | EURYTION |
|----------|---------|-----------|----------|
| EURIYTUS | HECTOR  | HIPPOLYTA | IKARIS   |
| JASON    | MARSYAS | MEDEA     | ORPHUS   |



|                          |                       |                              |
|--------------------------|-----------------------|------------------------------|
| <b>ARGONAUTS</b>         | <b>CIRCE'S WOLVES</b> | <b>GIGANT SPIDERS</b>        |
| <b>HOUNDS OF ARTEMIS</b> | <b>MYRMIDONS</b>      | <b>SPARTOI</b>               |
| <b>TOXOTAI</b>           | <b>SATYRS</b>         | <b>INFERNAL ARTILLERYMEN</b> |