

**ZKAMENĚNĚNÍ** 4

Po jeho rekrutování si vezmi 4 žetony Zkamenění. V jeho oblasti jsou zničeny všechny oddíly. Ostatní jednotky vyjma Baziliška odhodí získané omfalý a obdrží po 1 žetonu Zkamenění. Pokud není dostatek žetonů, Baziliškův vlastník rozhodne to, kdo je obdrží. Jednotka s žetonem Zkamenění nemůže být normálně aktivována. Pokud je jednotka aktivována, její jedinou volbou je odhození 1 karty Art of War a odstranění žetonu Zkamenění. Toto se počítá jako složitá akce. Jednotka s žetonem Zkamenění nemůže oplácet útok, být znovu povolána nebo používat talenty či schopnosti.

**JEDOVATÉ KOUSNUTÍ**

Jednou za tah, pokud Baziliškův útok způsobí nějaké zranění, proved' další útok 5 kostkami proti stejnému cíli. Útok nelze opakovat a talent Stráž nelze použít.

**CHIMÉŘINO KOUSNUTÍ**

5 0

Na konci aktivace Chiméry proved' útok 5 kostkami s dosahem 0.

**OHNIVÝ DECH**

6 1

Na konci aktivace Chiméry proved' útok 6 kostkami s dosahem 1.

**NEPOLAPITELNÁ**

Pokud nepřítel provede akci chůze nebo běh do stejné oblasti jako je Teumessiánská liška, musí ukončit svoji akci.

Teumessiánská liška se ihned poté může zdarma pohnout o 1 oblast.

Teumessiánská liška není ovlivněna talentem Blokování.

**ZUŘIVOST**

Pokud Týfónův herald zničí nepřátelskou jednotku, může odhodit 1 kartu Art of War a pohnout se o 1 oblast a provést druhý útok. Toto je součástí stejné akce.

**KRVEŽÍZNIVOST**

Kdykoliv Týfónův herald hodí 5 při útoku, může přehodit jinou kostku z tohoto útoku. Toto se nedá aplikovat na hody 5, které jsou získány odložením jiných kostek stranou.

**BAZILIŠEK**

BLOKOVÁNÍ ŠPLH MUČENÍ

**CHIMÉRA**

BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD

TEUMESSIÁNSKÁ LIŠKA

ŠPLH POHYBLIVOST MUČENÍ

TYFÓNŮV HERALD

BLOKOVÁNÍ SÍLA PŘÍRODY MOCNÝ HOD

**POKÁNÍ**

Na začátku své aktivace si Oidipus může snížit životy o 1. Pokud to udělá, jeho vlastník si počíná, jako kdyby odhodil kartu Art of War, kterou může využít jako platbu za jakýkoliv manévr během této aktivace.

**ODPOVĚĎ**

Pokud nepřátelská jednotka se strategickou hodnotou 0 zaútočí na Oidipa, tento útok nezpůsobí žádné zranění, pokud útočník neodhodí 2 karty Art of War. Ostatní efekty se normálně vyhodnotí. Útočník se může rozhodnout, že karty odhodí až po vypočtení poškození.

**HÁDANKA SFINGY**

Když Sfinga útočí nebo je cílem útokem, sníží její útok a obranu o strategickou hodnotu protivníkovi jednotky. Pokud útočí na jednotku bez strategické hodnoty, má bonus +2 k útoku.

**NADŘAZENOST**

Zvol si jednotku v jejím okolí. Její vlastník může odhodit kartu Art of War, jinak zvolená jednotka ihned ztrácí 1 život.

**ŠKORPIÓNÍ ŽIHADLO**

X 1

Na konci aktivace Mantikory proved' útok X kostkami s dosahem 1. Cílová jednotka nemůže útok opakovat.

**ODPORNÝ VZHLED**

Všechny ostatní jednotky v oblasti s Mantikorou mají postih -1 k útoku a -1 k obraně.

**ŽALÁRNÍK PODSVĚTÍ**

Nepřátelská jednotka může použít akci chůze nebo běh z oblasti s Aiakosem jediné tehdy, když nejdříve odhodí 1 kartu Art of War.

**ROZSUDEK VYHNANSTVÍ**

Použij jednou za hru. Na konci Aiakovi aktivace přesuň nepřátelskou jednotku ze své oblasti do jakékoli oblasti jejího nasazení.

**OIDIPUS**

VŮDCE POSÍLENÍ FALANGA

**SFINGA**

BLOKOVÁNÍ

**MANTIKORA**

BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD

**AIAKOS**

STRÁŽ VŮDCE MOCNÝ HOD

**PODVOĐ**

Když je přátelská jednotka napadena, Mínós může změnit cíl na jinou přátelskou jednotku v dosahu útočníka. Podvod nemá účinek proti útokům na celou oblast nebo vícenásobným útokům.

**VZDÁNÍ HOLDU**

Na konci Mínósovi aktivace může zničit jednotku z nepřátelského oddílu ve své oblasti. Pokud to udělá, obnoví si 1 dříve ztracený život.

**ÚDER ŘETĚZEM**

Když Rhadamanthys zraní nepřítele v sousední oblasti, může přesunout tohoto nepřítele do své oblasti.

**TALIÓNŮV ZÁKON**

Všechny přátelské jednotky v Rhadamanthysově oblasti mohou opakovat útoky s bonusem +1 k útoku.

**VELITEL**

Na konci Agamemnonovi aktivace prohledej svůj balíček, najdi kartu Art of War a vezmi si ji do ruky.

**ŽEZLO**

Aby mohl Agamemnon použít Žezlo, musí být první jednotkou aktivovanou v tomto tahu. Během tvého tahu je limit tvých aktivací navýšen ze 2 na 3 a druhé/třetí aktivace manévru nestojí žádnou kartu Art of War.

**ACHAJSKÁ ZEĎ**

Kdykoliv má Ajax ztratit život kvůli útoku, hod' 3 kostkami před vyhodnocením tohoto útoku. Za každý prázdný hod zruš jedno zranění.

**AJAXOVA OSTUDA**

Na konci každé Ajaxovi aktivace vyjma, když je nasazen, vyhodnoť tuto schopnost. Pokud Ajax nezranil nepřítele během této aktivace, musí odhodit 1 kartu Art of War nebo ztratit 1 život.

**MÍNÓS**

SÍLA PŘÍRODY VŮDCE MOCNÝ HOD

RHADAMANTHYS

SBĚRAČ VŮDCE MOCNÝ HOD

AGAMEMNON

POSÍLENÍ VŮDCE FALANGA

**AJAX**

SÍLA PŘÍRODY VŮDCE MOCNÝ HOD

BAZILISK	CHIMERA	TEUMESSIAN FOX	TYPHON'S HERALD
OIDIPUS	SFINKS	IO MANTIKORE	AEGEUS
MINOS	RHADAMANTHYS Σ	AGAMEMNON	AJAX

**ZABIJÁK BOHŮ**

**+3**

Diomédes má bonus +3 k útoku, pokud je cílem jeho útoku božstvo.

**ZKÁZA BOHŮ**

Talenty a schopnosti božstev neovlivňují Dioméda, a to ani kdyby chtěl.

**VŮDCE SMEČKY**

Když je Kírké rekrutována, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutováni i Circe's Pigs. Toto je jediný způsob, jak mohou být rekrutováni. Kírké může povolat Circe's Pigs do své oblasti, stejně tak jako božstvo.

**METAMORFÓZA**

Kírké může zničit 1 figurku z nepřátelského oddílů ve svém okolí.

Pokud to udělá, může ihned do své oblasti zdarma povolat Circe's Pigs.

**+1 POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 2 PRASATA**

**POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ A JE AKTIVOVÁN VE STEJNÉ OBLASTI JAKO KÍRKÉ, KÍRKÉ ZÍSKÁ ZPĚT 1 DŘÍVE ZTRACENÝ ŽIVOT.**

**STRÁŽ**  
(jen pro Kírké)

**PARISŮV ROZSUDEK**

Na konci Parisovy aktivace se může podívat až na 3 karty z vršku jednoho nebo více balíčků, včetně svého. Musí nahradit každou kartu v jejím vlastním balíčku, ale může se rozhodnout, zda ji nahradit na vršku nebo spodku. Pokud se podívá na více než 1 kartu ze stejného balíčku, může nahradit každou kartu, jak si přeje a rozhodnout se i o pořadí nahrazení.

**APOLLŮV ŠÍP**

Pokud je cílem Parisova útoku s dosahem 1+ hrdina, má cílový hrdina postih -2 k obraně.

**PROKLETÍ MOŘE**

Na konci Ketosovi aktivace proved' další útok 6 kostkami s dosahem 1 za každý žeton Pohlcení, který zbyvá v Ketosově zásobě. Pokud je hrdina zraněn tímto dalším útokem, umístí na něj žeton Pohlcení. Na hrdinu s žetonem Pohlcení nelze útočit. Když je jednotka s žetonem Pohlcení aktivována, jedinou akci, kterou může provést, je útok na Ketose s postihem -2 k útoku. Talenty a schopnosti hrdiny lze použít jen proti Ketosovi.

Pokud Ketos utrpí 2 a více zranění v jednom útoku od jakékoliv jednotky, může útočník odstranit žeton Pohlcení z jakékoliv hrdiny. Pokud se Ketos pohne, jakékoliv jednotky s žetonem Pohlcení se pohnou do stejné oblasti, pokud je to možné nebo do sousední oblasti, pokud Ketosova oblast je plná.

**POHLCENÍ**

Na začátku Ketosovi aktivace můžeš odhodit 1 kartu Art of War a zničit všechny jednotky s žetonem Pohlcení. Ketos získá 1 dříve ztracený život za každou zničenou jednotku touto schopností.

**CHARISMA**

Přátelský oddíl, který je aktivován v sousedství Penthesilei má bonus +1 k útoku, +1 k obraně a +1 k pohybu po zbytek této aktivace.

**SMUTEK**

Když je Penthesilea zabita, umístí žeton Smutku na jednotku, která ji zabila. Jednotka s žetonem Smutku nemůže opětovat útoky ani používat talenty či schopnosti. Když je jednotka s žetonem Smutku aktivována, jediné co může udělat, je odhodit žeton Smutku, jakožto složitou akci.

**NEODOLATELNÁ**

Aby mohl hráč zaútočit na Afroditu (akcí či schopností), musí odhodit 1 kartu Art of War.

**POMSTA**

Po jejím rekrutování si vezmi 2 žetony Pomsty. Když Afrodita utrpí zranění, útočící jednotka obdrží žeton Pomsty z Afrodity zásoby. Když Afrodita útočí na jednotku s žetonem Pomsty, má bonus +1 k útoku a navíc i talent Iniciativa. Po vyhodnocení útoku je žeton Pomsty navrácen do Afrodity zásoby.

**DIOMÉDES**

POSÍLENÍ VŮDCE FALANGA

**PARIS**

LUKOSTŘelec ŠPLH INICIATIVA

**PENTHESILEA**

POSÍLENÍ ŠPLH VŮDCE

**AFRODITA**

POSÍLENÍ OCHRANA PLÍZIVÝ ÚTOK

**KÍRKÉ**

POSÍLENÍ OCHRANA PLÍZIVÝ ÚTOK

**KETOS**

BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD

<b>DIOMÉDES</b>	<b>PARIS</b>	<b>PENTHESILEA</b>	<b>AFRODITA</b>
<b>CIRCE</b>	<b>KETOS</b>		