

 **ZRADA** 

Po jejím rekrutování si vezmi 4 žetony Zrady. Když Hera utrpí zranění, útočící jednotka obdrží 1 žeton Zrady (pokud již nějaký nemá). Jednotka s žetonem Zrady má postih -1 k útoku, -1 k obraně a -1 k pohybu. Na konci své aktivity může jednotka s žetonem Zrady odhodit 1 kartu Art of War a odstranit žeton Zrady.

ROZBĚHNUTÍ

Na začátku své aktivace se může Kanec Rozběhnout. Proved až 2 pohyby. Po každém pohybu proved' útok X kostkami na celou jeho oblast. Jeho aktivace poté končí.

JEDOVATÝ DECH

Na konci jeho aktivace proved' útok 4 kostkami na celou jeho vlastní oblast. Talent Stráž není možné použít.

  TROJHLAVÝ

Může až 3x zaútočit
X kostkami na různé
jednotky v dosahu.

Cílové jednotky nemohou
útok opětovat.

 PASTÝŘ

Pokud je v jeho okolí
napadena přátelská
jednotka a Geryónés
je v dosahu, můžeš změnit
cíl útoku na Geryóna.

Σ **POKOUSÁNÍ**

Kdykoliv jednotka vyhlásí Ládóna za cíl útoku s dosahem 0, ihned čelí útoku 5 kostkami. Tento útok nemůže opětovat. Pokousání se nepočítá za opěťovaný útok.

⚡ **Λ** **STO HLAV**

⚔ **5**

Může zaútočit 5 kostkami na všechny nepřátelské jednotky v dosahu. Cílové jednotky nemohou útok opětovat.

- HÉRA**
OCHRANA
PLÍZIVÝ ÚTOK
POHYBLIVOST
- KALEDONSKÝ
KANEC**
BLOKOVÁNÍ
MOCNÝ HOD
- GERYÓNÉS**
BLOKOVÁNÍ
SÍLA PŘÍRODY
MOCNÝ HOD
- LÁDÓN**
BLOKOVÁNÍ
ŠPIH
STRÁŽ

 **KRÁL ZLODĚJŮ**

Autolykos považuje omfaly získané jinými jednotkami za stále nezískané.

Autolykos se pro Autolyka nepočítá jako akce.

Autolykus může získat omfalos, i když provádí složitou akci.

  NESMRTELNOST

Když je Cheirón zraněn útokem, zruš zranění, která by způsobila snížení jeho životů pod hodnotu 1.

 MOUDROST

Dober si 3 karty. Jednu z nich si přidej do ruky a zbylé 2 dej do balíčku, který poté zamíchej.

EURYSTHOVY ÚKOLY

Tato schopnost je aktivována, jakmile je Eurystheus nasazuje Vyber si jednu svou jednotku (ne božstvo), která již byla nasazena, a soupeři ji dej na vědomí. Nemůže to být Eurystheus.

Dokud není vybraná jednotka zničena, Eurystheus ignoruje všechna zranění. I tak je však ovlivněn všemi nezraňujícími efekty útoku.

4 MEDÚZIN POHLED

Po jeho rekrutování si vezmí 4 žetony Zkamenění. V Perseově oblasti jsou zničeny všechny oddily. Ostatní jednotky odhodi získané omfalgy a obdrží po 1 žetonu Zkamenění. Perseus tímto není ovlivněn. Pokud není dostatek žetonů Zkamenění, Perseův 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 odstranění žetonu Zkamenění. Toto se počítá jako složitá akce.

Jednotka s žetonem Zkamenění nemůže oplácet útok, být znovu povolána nebo používat talenty či schopnosti.

AUTOLYKOS

ŠPLH
POHYBLIVOST
PLÍŽIVÝ ÚTOK

CHEIRÓN

POSÍLENÍ
INICIATIVA
POHYBLIVOST

EURYSTHEUS

POSÍLENÍ
OCHRANA
VŮDCE

PERSEUS

STRÁŽ
INICIATIVA
ZABÍJÁK

 **MISTR VÁLEČNÍK**

Kdykoliv Achilles útočí, můžeš změnit prázdnou kostku na 1.

 **VYTRVALOST**

Achilles ignoruje první zranění každého útoku.

HYDRŽINA KREV

Může zaútočit X kostkami
na celou oblast.

HERKULŮV SKUTEK

Kdykoliv Héraklés útočí,
může přehodit až 3 kostky
z prvního útoku.
Kdykoliv je Héraklés cílem
útoku, může donutit útočící
jednotku přehodit až 3 kostky
dle tvé volby z jejího prvního
útoku.

 +1

POKUD JE TENTO ODDÍL
KOMPLETNÍ

POKUD TENTO ODDÍL
OBSAHUJE ASPOŇ 2 PTÁKY,
MŮŽE PROVÁDĚT ÚTOK
NA CELOU OBLAST.

VETERÁN ACHILLES

**ŠPLH
INICIATIVA
MOCNÝ HOD**

VETERÁN HÉRAKLES

**BLOKOVÁNÍ
MOCNÝ HOD**

HERA	CALYDONIAN BOAR	GREYON	LADON
AUTOLYCUS	CHIRON	EURYSTHEUS	PERSEUS
VETERAN ACHILLES	VETERAN HERACLES		STYMPHALIAN BIRDS

PLAMENY Po jeho rekrutování si vezmi žeton Plamenů. Může zaútočit na 1 oblast v jeho sousedství. Poté umístí žeton Plamenů na tuto oblast. Jednotka v oblasti s žetonem Plamenů nemůže být aktivována. Na začátku tahu Héfaistova vlastníka vrať žeton Plamenů do zásoby.	ROZTAVENÝ KOV Poté co Akamas vyhodnotí útok, proved' útok 5 kostkami proti každé jednotce v cílové oblasti vyjma Akamase. Talent Stráž není možné použít.	ORLOVA KOŘIST Když Orel zaútočí na nelétající jednotku, může jednou přehodit každý prázdný hod kostkou.	ZNIČUJÍCÍ OHEŇ Může zaútočit 6 kostkami na 1 oblast ve svém okolí.	HÉFAISTOS BLOKOVÁNÍ SBĚRAČ MOCNÝ HOD
KOVÁŘ BOHŮ Když je Héfaistos rekrutován, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Lava Golems. Toto je jediný způsob, jak je rekrutovat.	KYRYS Akamas utrpí maximálně 2 zranění z každého útoku. zbylá zranění se nepočítají. Tento efekt se vyhodnotí po všech dalších efektech snižujících zranění.	LOVEC NA NEBEŠÍCH Nelétající jednotky nemohou opětovat útok proti Orlovi.	ROZBĚHNUTÍ Na začátku své aktivace se může Býk Rozběhnout. Přesuň ho až o 2 oblasti. Po každém pohybu Býk provede útok X kostkami na celou oblast. Poté jeho aktivace končí.	AKAMAS BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD
			POŽÁR Když je Býk zničen, všechny jednotky v jeho oblasti čelí útoku 7 kostkami.	KAUKASIÁNSKÝ OREL MUČENÍ
REGENERACE Na konci Prométheovi aktivace získá Prométheus zpět 1 dříve ztracený život.	TITÁNSKÁ SÍLA Odstraň 3D prvek terénu z Talósovi oblasti a vrať ho zpět do krabice. Poté můžeš provést útok 7 kostkami s dosahem 3, a to na celou oblast.	LIDSKÉ ZLO Na konci Pandořiny aktivace každý hráč odhodí polovinu svých karet v ruce (zaokrouhleno nahoru).		KOLCHIDSKÝ BYK BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD
PRVOTNÍ OHEŇ Jednou za hru: Na konci Prométheovi aktivace si všichni hráči vezmou ze svých odhazovacích balíčků své karty Art of War a přidají si je do ruky.	TAVENÍ KOVŮ Poté co jednotka vyhodnotí útok s dosahem 0 proti Talósovi, ihned čelí útoku 5 kostkami. Tento útok nemůže opětovat a nelze použít talent Stráž. Tavení kovů se nepočítá za opětovaný útok.	PANDOŘINA NADĚJE Pandora má bonus +1 k útoku za každou kartu v ruce jejího vlastníka. Tento bonus znovu přepočítejte vždy, když Pandora útočí.		PROMÉTHEUS BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD
				TALÓS BLOKOVÁNÍ STRÁŽ MOCNÝ HOD
				PANDORA

STRÁŽ	+1 POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ. POKUD ASPOŇ 3 GOLEMŮV JSOU VE STEJNÉ OBLASTI JAKO HÉFAISTOS, NENÍ MOŽNÉ NA TUTO OBLAST PROVÁDĚT ÚTOKY NA CELOU OBLAST, POKUD ÚTOČNÍK NEZAPLATÍ DALŠÍ KARTU ART OF WAR.	+1 POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 3 VÁLEČNÍKY. POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 2 VÁLEČNÍKY, MŮŽE PROVÁDĚT ÚTOK NA CELOU OBLAST.
STRÁŽ		

HEPHAISTOS	ACAMAS	CAUCASIAN EAGLE	COLCHIDIAN BULL
PROMETHEUS	TALOS	PANDORA	
LAVA GOLEMS	MECHANICAL WARRIORS		

TROJZUBEC
+1
 Poseidón získává bonus +1 k dosahu. Může zaútočit X kostkami na 3 celé různé oblasti ve svém dosahu.

KYKLOPOVA SÍLA
7 **3**
 Odstraň 3D prvek terénu z Polyfémovy oblasti a vrať ho do krabice. Poté můžeš provést útok 7 kostkami s dosahem 3, a to na celou oblast.

CHAPADLA
 Když je Skylla rekrutována, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutováni i Tentacles. Tyto 4 jednotky jsou jediným oddílem. Toto je jediný způsob, jak mohou být rekrutováni. Při nasazení Skylla jsou také nasazeny do jejího okolí 4 jednotky figurek Tentacles (každá jednotka do jiné oblasti). Když je Skylla zabita, jsou jednotky Tentacles ihned odstraněny.

OBĚŤ
 Když je vyhlášen útok proti přátelské jednotce v Andromedině oblasti, může snížit svoje životy o 1 a útok zrušit. Útok nelze cílit na nikoho jiného. Pokud je tato schopnost použita, nelze po zbytek tahu útočit na žádnou přátelskou jednotku v Andromedině oblasti.

POSEIDÓN
 BLOKOVÁNÍ
 VŮDCE
 MOCNÝ HOD

POLYFÉMOS
 BLOKOVÁNÍ
 SBĚRAČ

SKYLLA
 BLOKOVÁNÍ
 SBĚRAČ
 MOCNÝ HOD

ANDROMEDA
 BLOKOVÁNÍ
 OCHRANA

BOŽSKÁ BOURE
 Na začátku Poseidonovy aktivace můžeš přesunout jakékoliv jednotky z jeho oblasti do sousední oblasti, do které by mohli normálně vstoupit. Ty určíš, které jednotky přesuneš a kam. Jednotky není povinné přesouvat všechny do jedné oblasti.

POLYFÉMŮV VZTEK
 U každého útoku, který Polyfémus provádí platí, může použít talent Mocný hod bez ohledu na počet prázdných výsledků hodu.

ASKYLLINA ZUŘIVOST
 Na konci Skylliny aktivace umístí až 2 Chapadla do různých oblastí v jejím okolí. Ty mohou vytvořit novou jednotku a/nebo nahradit dřívější ztráty. Skylla nemůže mít najednou více než 4 Chapadla ve hře.

ŘETĚZ **3**
 Po jejím rekrutování si vezmí 4 žetony Řetězu (obrana 7, životy 1). Použij jednu za hru. Umístí 4 žetony Řetězu na nepřátelskou jednotku v dosahu. Pokud má na sobě jednotka 1 nebo více žetonů Řetězu, má postih -1 k obraně a během své aktivace nemůže provádět akci chůze nebo běh. Jedinou akci, kterou může provést je útok na žeton Řetězu. Přátelské jednotky mohou na žeton Řetězu také útočit (vždy na 1).

SÍLA ZEMĚ
 Na konci Antaiovi aktivace, pokud není ve vodní oblasti, Antaios získá zpět 1 dříve ztracený život.

ZBOJNÍK
 Pokud ještě Perifétés nenese omfalos, kdykoliv zaútočí, bez ohledu na výsledek, může také od cílové jednotky získat omfalos.

ZÁŘÍČÍ ÚDER
 Do konce aktuálního tahu má Théseus bonus +2 k útoku, +2 k obraně a má talent Iniciativa.

BACHOR Z HLUBIN
6
 Může zaútočit 6 kostkami na všechny sousední oblasti.

BRONZOVÁ PALICE **2**
 Po jeho rekrutování si vezmí 2 žetony Palice. Kdykoliv Perifétés zraní jednotku, umístí na ni 2 žetony Palice. Jednotka s 1 nebo více žetony Palice nemůže být aktivována a má postih -1 k obraně. Na konci každého tahu vlastníka této jednotky z ní odstraň 1 žeton Palice. Tuto schopnost lze použít jediné tehdy, když jsou v zásobě 2 žetony Palice.

ARIADNINA NIT
 Použij jednu za tah. Když je Théseus vyhlášen za cíl útoku, může se ihned pohnout o 1 oblast. Pokud tento pohyb znamená, že již není v dosahu, je útok zrušen. Může však být změněn na jiný cíl.

VLNOBITÍ
5
 Vyberte oblast s kapacitou 3+ v dosahu 1 nebo 2. Umístěte figurku Charybdy do této oblasti. Všechny 3D prvky terénu v této oblasti jsou zničeny. Můžeš provést útok 5 kostkami na tuto oblast. Cílem není Charybda a létající jednotky. Pokud je to možné pohni každou jednotkou a omfalem z této oblasti do sousední oblasti. Poté aktivace Charybdy končí.

ANTAIOS
 BLOKOVÁNÍ
 SÍLA PŘÍRODY
 MOCNÝ HOD

PERIFÉTÉS
 MOCNÝ HOD
 PLÍŽIVÝ ÚTOK
 INICIATIVA

THÉSEUS
 STRÁŽ
 VŮDCE
 ZABÍJÁK

CHARYBDA
 MOCNÝ HOD

ZÁPASNÍK
 Když Antaios útočí v dosahu 0 na jednotku nebo je napaden jednotkou v dosahu 0, má nepřátelská jednotka pro tento útok postih -1 k útoku a -1 k obraně.

MUČENÍ

MUČENÍ

+1
 POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ.

+1 POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ.
 NA KONCI SKYLLINY AKTIVACE JSOU VŠECHNA CHAPADLA AKTIVOVÁNA ZDARMA A POČÍTÁJ SE JAKO SOUČÁST JEJÍ AKTIVACE. PŘESUŇ VŠECHNA CHAPADLA DO JEJÍHO OKOLÍ, POTÉ MŮŽE KAŽDÉ CHAPADLO PROVÉST ÚTOK. JINÉ AKCE NEMOHOU PROVÁDĚT.

+1
 ZA KAŽDÝ PÁR SÍRÉN.
 NA ZAČÁTKU AKTIVACE SÍRÉN MŮŽEŠ PŘESUNOUT NEPŘÁTELSKOU JEDNOTKU O JEDNU OBLAST. TATO SCHOPNOST MÁ DOSAH 2. PŘESOUVANÁ JEDNOTKA MUSÍ UKONČIT SVŮJ POHYB V BLÍŽŠÍM DOSAHU NEŽ BYLA PŮVODNĚ (POKUD JE TO MOŽNÉ).

POSEIDON	POLYPHEMUS	SKYLLA	ANDROMEDA
ANTAIOS	PERIPHETES	THESEUS	CHARYBDIS
HARPIES	SKYLLA'S TENTACLES	SIRENS	

ZUŘIVOST ETNY Může zaútočit X kostkami na všechny oblasti ve svém okolí. SPALUJÍCÍ ŽÁR Na konci své aktivace může zaútočit 4 kostkami na všechny nepřátelské jednotky ve své oblasti. Proti tomuto útoku nelze použít talent Stráž.	KOŘENY Po jejím rekrutování si vezmi 4 žetony Kořenu (obrana 5, život 1). Na konci aktivace Gaii umístí do jejího okolí 1 žeton Kořenu. V každé oblasti může být jen 1 žeton Kořenu. Když nepřátelská jednotka vstoupí do oblasti s žetonem Kořenu, musí ihned ukočit svoji aktivaci. Jednotky, které začínají svoji aktivaci v oblasti s žetonem Kořene mají svůj pohyb snížen na 1 po zbytek tahu. Můžou však zaútočit na žeton Kořene jako kdyby byl jednotka. Žetonem nelze hýbat. SÍLA ZEMĚ Na konci své aktivace získá Gaia zpět 1 dříve ztracený život, pokud jsou na herní desce 1 nebo 2 Kořeny nebo 2 životy, pokud jich je 3 a více.	KOSA Může zaútočit X kostkami na všechny nepřátelské jednotky ve své oblasti a 1 sousední oblast. TYRAN Na konci Kronovi aktivace vyber 1 jednotku, kterou Kronos během své aktivaci zranil. Prohledej balíček karet jejího vlastníka a odhod' 1 z jejích aktivačních karet.	PSYCHOPAT Na konci Týfónovi aktivace, pokud nepoužil schopnost Bouře, musí buď odhodit kartu Art of War nebo použít schopnost Psychopat. Přesuň ho k nejbližší jednotce (přátelské nebo nepřátelské) a zaútoč na ni. Pokud je to přátelská jednotka, útok vyhodnotí soupeř. BOUŘE Na začátku své aktivace může Týfón ohlásit tuto schopnost. Ta se počítá jako 2 jednoduché akce. Přesuň ho až o 3 oblasti. Týfós se nemusí zastavovat, když vstoupí do oblasti s nepřátelskou jednotkou. Jakmile Týfós dokončí pohyb, provede útok X kostkami na každou oblast, do které se přesunul.	ENKELADOS BLOKOVÁNÍ SÍLA PŘÍRODY MOCNÝ HOD GAIA BLOKOVÁNÍ POSÍLENÍ VŮDCE KRONOS BLOKOVÁNÍ SÍLA PŘÍRODY MOCNÝ HOD TÝFÓN BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD MUČENÍ
--	---	--	--	---

ENKELADOS	GAIA	KRONOS	TYFON