

<p><b>ÁREŮV HNĚV</b></p> <p>Na konci Áreovi aktivace může zaútočit X kostkami na všechny nepřátelské jednotky v jeho oblasti.</p> <p><b>ZURĪVOST</b></p> <p>Jednou za tah, na konci Áreovi aktivace, můžeš odhodit jednu z jeho aktivčních karet a aktivovat Área podruhé.</p> <p>Toto se nepočítá za další aktivaci.</p>	<p><b>SOVA</b></p> <p>Může zaútočit X kostkami s dosahem 2. Tento útok zasáhne všechny nepřátelské jednotky v oblasti.</p> <p><b>STRATÉG</b></p> <p>Tuto schopnost lze použít jen tehdy, když je Athena první jednotkou aktivovanou v tomto tahu. Prohledej svůj balíček a vezmi si z něj do ruky až 3 karty. Během tohoto tahu můžeš aktivovat až 3 jednotky místo 2. Druhá a třetí aktivace nestojí žádné karty Art of War.</p>	<p><b>BLESKY</b></p> <p>Může zaútočit X kostkami s dosahem 3 na všechny nepřátelské jednotky v oblasti.</p> <p><b>PATRIARCHA</b></p> <p>Na konci Diovi aktivace můžeš vrátit až 3 karty z ruky do svého balíčku.</p> <p>Pokud to uděláš, svůj balíček zamíchej a poté si dober stejně množství karet.</p>	<p><b>INFERNO</b></p> <p>Může zaútočit X kostkami s dosahem 1 na 2 různé oblasti, kde zasáhne všechny nepřátelské jednotky.</p> <p><b>ROZTRHÁNÍ DUŠE</b></p> <p>Kdykoliv je zničena některá jednotka, můžeš si dobrat 1 kartu a Hádés získá 1 dříve ztracený život.</p>	<p><b>ARÉS</b></p> <p>BLOKOVÁNÍ INICIATIVA MOCNÝ HOD</p> <p><b>ATHÉNA</b></p> <p>POSÍLENÍ VŮDCE FALANGA</p> <p><b>ZEUS</b></p> <p>BLOKOVÁNÍ VŮDCE MOCNÝ HOD</p> <p><b>HÁDĚS</b></p> <p>VŮDCE MUČENÍ</p>
<p><b>PŘEPADENÍ</b></p> <p>Může zaútočit X kostkami proti každé nepřátelské jednotce v dosahu.</p> <p>Cílové jednotky nemohou útok opětovat.</p> <p><b>REGENERACE</b></p> <p>Na konci své aktivace získá Hydra 1 dříve ztracený život.</p>	<p><b>TŘÍHLAVÉ KOUSNUTÍ</b></p> <p>Zvol si jednu nepřátelskou jednotku v dosahu 0. Proved tři oddělené útoky X kostkami proti zvolené jednotce. Zvolená jednotka nemůže útok opětovat.</p> <p><b>SÁLAJÍCÍ DECH</b></p> <p>Může zaútočit X kostkami s dosahem 1 na všechny nepřátelské jednotky v oblasti.</p>	<p><b>ROZBĚHNUTÍ</b></p> <p>Na začátku své aktivace se může Mínotaurus Rozběhnout. To se počítá jako 2 jednoduché akce. Přesuň ho až o 2 oblasti. Každá z oblastí musí být buď bez jednotek nebo s aspoň jednou nepřátelskou jednotkou. Mínotaurus se nemusí zastavovat, když vstoupí do oblasti s nepřátelskou jednotkou. Jakmile Mínotaurus dokončí pohyb, provede útok X kostkami na každou oblast, do které se přesunul.</p> <p><b>KRVEŽÍZNIVOST</b></p> <p>Za každý výsledek hodu kostkou o hodnotě 5, který Mínotaurus získá v jakémkoliv hodu útoku, může přehodit 1 kostku. Přehození musí být provedeno v útoku, ve kterém došlo k jeho zisku.</p>	<p><b>ZKAMENĚNÍ</b></p> <p>V Medusině oblasti jsou zničeny všechny oddíly. Ostatní jednotky odhodí získané omfaly a obdrží po 1 žetonu Zkamenění. Medusa tímto není ovlivněna. Pokud není dostatek žetonů Zkamenění, Medusin vlastní rozhodne to, kdo je obdrží.</p> <p>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.</p> <p>Jednotka s žetonem Zkamenění nemůže oplácet útok, být znovu povolána nebo používat talenty či schopnosti.</p>	<p><b>HYDRA</b></p> <p>BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD MUČENÍ</p> <p><b>KERBEROS</b></p> <p>BLOKOVÁNÍ STRÁŽ MOCNÝ HOD</p> <p><b>MÍNOTAURUS</b></p> <p>BLOKOVÁNÍ VŮDCE MOCNÝ HOD</p> <p><b>MEDUSA</b></p> <p>ŠPLH INICIATIVA MUČENÍ</p>
<p><b>HERKULOVA SÍLA</b></p> <p>Pokud je Héraklés v oblasti s ruinami nebo stromy, můžeš umístit jeden z nich zpět do krabice a provést útok X kostkami s dosahem 3 na všechny nepřátelské jednotky v oblasti.</p> <p><b>HERKULŮV SKUTEK</b></p> <p>Kdykoliv Héraklés útočí, můžeš přehodit až 3 kostky z prvního útoku. Kdykoliv je Héraklés cílem útoku, můžeš donutit útočící jednotku přehodit až 3 kostky dle tvé volby z jejího prvního útoku.</p>	<p><b>ODVAHA</b></p> <p>Kdykoliv Achilles útočí můžeš změnit jakékoliv prázdné kostky z prvního útoku na hodnotu 1.</p> <p><b>VYTRVALOST</b></p> <p>Achilles ignoruje první zranění z každého útoku.</p>	<p><b>ZEĎ ZE ŠTÍTŮ</b></p> <p>Pokud je Leonidas cílem útoku, můžeš změnit cíl na přátelský oddíl odíl v jeho okolí bez ohledu na jeho dosah nebo viditelnost. Zeď ze štítů není možné použít na opětováný útok nebo efekty terénů. Schopnost je použita místo talentu Stráž.</p> <p><b>PŘIROZENÝ VŮDCE</b></p> <p>Na konci Leonidovi aktivace můžeš zvolit přátelský oddíl v jeho okolí. Pokud to uděláš, zvolená jednotka získá bonus +1 k útoku a +1 k obraně až do konce tahu. Navíc považuj jednotku za jednotku, kterou Leonidas zvolil talentem Vůdce.</p>	<p><b>LEST</b></p> <p>Manévry druhé aktivace pro jednotky v Odysseově oblasti nestojí žádnou kartu Art of War.</p> <p><b>PROHNANOST</b></p> <p>Na konci Odysseovi aktivace si dober kartu.</p>	<p><b>HÉRAKLÉS</b></p> <p>BLOKOVÁNÍ VŮDCE MOCNÝ HOD</p> <p><b>ACHILLES</b></p> <p>ŠPLH INICIATIVA MOCNÝ HOD</p> <p><b>LEONIDAS</b></p> <p>POSÍLENÍ STRÁŽ FALANGA</p> <p><b>ODYSSEUS</b></p> <p>POSÍLENÍ VŮDCE FALANGA</p>

ARÉS	ATHÉNA	ZEUS	HÁDĚS
HYDRA	KERBEROS	MÍNOTAUR	MEDUSA
HERAKLES	ACHILLES	LEONIDAS	ODYSSEUS

**LOVKYNĚ**

Na začátku Atalantiny aktivace můžeš vyhlásit, že Atalanta použije tuto schopnost. Pokud to uděláš, musí se Atalantina aktivace skládat z těchto jednoduchých akcí v tomto pořadí:

- útok s dosahem +1
- chůze
- útok s dosahem 0

Poté Atalantina aktivace končí.

---

**ÚSKOK**

Kdykoliv je Atalanta cílem útoku, můžeš si zvolit, že bude mít bonus +2 k obraně. Pokud to uděláš, nemůže Atalanta útok opěťovat.



INICIATIVA ŠPLH

STRÁŽ

STRÁŽ

+1

POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 3 AMAZONKY.

+1

POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ.

+1

POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 3 VÁLEČNÍKY.

---

+1 INFERNAL WARRIOR NA KONCI AKTIVACE (MAX. 4).

MUČENÍ

STRÁŽ

STRÁŽ MOCNÝ HOD

+1

ZA KAŽDÝ PÁR PSŮ.

+1

POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 4 HOPLITY.

+1

ZA KAŽDÉHO SPARTANA.

ATALANTA	AMAZONS	CENTAURS	INFERNAL WARRIORS
	INFERNAL HOUNDS	HOPLITES	SPARTANS