




*** NEODOLATELNÁ**
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.

*** POMSTA 2**
Po nasazení Afrodity si vezmí 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.

⚡ Λ ZLATÉ ŠÍPY
 
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.

✎ Λ LYRA 1
Po jeho rekrutování si vezmí žeton Lyry. Na konci jeho aktivace umístí žeton Lyry do jeho oblasti. Na začátku svého dalšího tahu žeton Lyry odstraní. Dokud je žeton Lyry na herní desce, nemůže být Apollón cílem žádného útoku nebo útočné schopnosti (vyjma útoku na celou oblast).

⚡ ZLATÝ LUK
 +1
Může zaútočit útoke, který musí mít dosah 1+ a má +1. Tento útok ignoruje překážky.

*** VŮDKYNĚ SMEČKY**
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.

⚡ Λ LÉTAVICE
 6  2
Může zaútočit 6 kostkami s dosahem 2 na celou oblast.

✎ Λ NOČNÍ STÍNÝ
Na konci aktivace Hekaté musí všichni soupeři odhodit 2 vrchní karty ze svých balíčků.

*** ČERNÝ MĚSÍC**
Všechny útoky na přátelské jednotky v oblasti s Hekaté mají útok -1 a dosah -1. Pokud je upravený dosah nedostatečný k zásahu jednotky, útok nemůže být proveden.

AFRODITA
POŠÍLENÍ
OCHRANA
PLÍZIVÝ ÚTOK

APOLLÓN
POŠÍLENÍ
INICIATIVA
ZABIJÁK

ARTEMIS
ŠPLH
VŮDCE
POHYBLIVOST

HEKATÉ
VŮDCE
FALANGA
POHYBLIVOST

⚡ HELIŮV BIČ
 +1
Může zaútočit s dosahem +1. Pokud útok způsobí cíli zranění, poté může Helios přesunout cíl do své vlastní oblasti.

*** ODHALUJÍCÍ SVĚTLO**
Na začátku Heliiovi aktivace se jeho vlastník může podívat na karty v ruce všech ostatních hráčů. Pokud jsou nepřátelské jednotky ve stejné oblasti jako Helios, poté musí jejich vlastník odhodit 1 aktivaci kartu za každou takovou jednotku.

Σ RYCHLOST
Hermes ignoruje všechny talenty a schopnosti, které ovlivňují buď jeho akci chůze nebo běhu, nebo ho nějakým způsobem přesouvají.

✎ Λ KERYKEION
Všichni hráči musí dobírat nebo odhazovat karty tak, aby jich v ruce měli přesně 5.

⚡ Λ PANIKA
Může zaútočit na všechny jednotky v jakékoliv oblasti na herní desce a ignorovat překážky. Útok je dán součtem 4 + 1 za každou jednotku v cílové oblasti.

✎ BOŽSKÝ PASTÝŘ 1
Když je Pan rekrutován, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Satyrs a vezmí si žeton Božského pastýře. Toto je jediný způsob, jak mohou být Satyrs rekrutováni. Pan může znovu povolát Satyrs odhozením žetonu Božského pastýře místo karty Art of War. Hráč může také na konci svého tahu znovu povolát oddíl, i když již tuto schopnost použil.

✎ Λ JARNÍ RŮST 2
Po jejím rekrutování si vezmí 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.

*** KRÁLOVNA PODSVĚTÍ**
Kdykoliv je zničena jednotka, Persephonin vlastník si dobere 1 kartu. Všichni ostatní hráči musí odhodit 1 kartu.

HÉLIOS
SBĚRAČ
VŮDCE
MUČENÍ

HERMÉS
INICIATIVA
POHYBLIVOST
MUČENÍ

PAN
POŠÍLENÍ
ŠPLH
VŮDCE

PERSEFONA
POŠÍLENÍ
OCHRANA
VŮDCE

⚡ PAVUČINA 4
Vezmí si 4 žetony Pavučiny (obrana 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.

*** OBROVŠTÍ PAVOUCI**
Když je Arachne rekrutována, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Giants Spiders. Toto je jediný způsob, jak mohou být rekrutováni. Arachne může do své oblasti povolát Giant Spiders stejně tak jako božstvo.

*** STRÁŽCE TARTARU**
Kampé není ovlivněna talenty Mučení nebo Mocný hod.

✎ Λ ŽIHADLO
   1
Na konci Kampéiny aktivace může zaútočit X kostkami s dosahem 1. Cílová jednotka nemůže útok opakovat.

*** BEZESNÝ STRÁŽCE**
Nepřátelské jednotky v oblasti s Kolchodským drakem nemohou používat své talenty.

Σ OSTRÁŽITOST
Jakmile je vyhodnocen opětovaný útok Kolchodského draka, končí akce aktivního hráče. Pokud aktivní hráč nevyhodnotil svůj vlastní útok, je jeho útok zrušen.

*** DRAČÍ ZUB**
Když je Thébický drak rekrutován, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutování i Spartoi. Toto je jediný způsob, jak mohou být rekrutováni. Dokud není Thébický drak zničen, nemůže být nasazen oddíl Spartoi. Když je však zničen, je do jeho oblasti nasazena jednotka Spartoi.

*** POSVÁTNÝ PRAMEN**
Pokud je oblast s Thébickým drakem terčem útoku na celou oblast, vyhodnotí se jen útok proti Thébickému draku. Útoky na ostatní jednotky v oblasti jsou zrušeny. Talent Stráž není proti tomuto útoku možné použít.

ARACHNE
ŠPLH
SBĚRAČ
POHYBLIVOST

KAMPÉ
BLOKOVÁNÍ
STRÁŽ
MOCNÝ HOD

KOLCHODSKÝ DRAK
BLOKOVÁNÍ
STRÁŽ
INICIATIVA

THEBSKÝ DRAK
BLOKOVÁNÍ
STRÁŽ
MOCNÝ HOD

APHRODITE	APOLLO	ARTEMIS	HECATE
HELIOS	HERMES	PAN	PERSEPHONE
ARACHNE	CAMPE	COLCHIDIAN DRAGON	DRAGON OF THEBES

MATKA NESTVŮR

Echidna ignoruje první 2 zranění z každého útoku od nestvůry.

JED 4

Po jejím rekrutování si vezmí 4 žetony Jedu. Pokud Echidnin útok způsobí aspoň 1 zranění, umístí na cílovou jednotku 1 žeton Jedu. Když je jednotka s žetonem Jedu aktivována, ihned utrpí 1 zranění. Na konci její aktivace může vlastník jednotky odhodit 1 kartu Art of War a odstranit 1 žeton Jedu.

STRÁŽKYŇE GORGONY

Přátelské nestvůry v okolí Graii mohou být cílem útoku jedině tehdy, když vlastníci útočící jednotky nejdříve odhodí 1 kartu Art of War.

OKO GRAIÍ 1

Po jejich rekrutování si vezmí 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.

HBITÉ PAŘÁTY

Gryf může opakovat útok bez odhození aktivací karty.

NÁLET

Může provést útok 5 kostkami na všechny jednotky v jeho oblasti a viditelné sousední oblasti. Na obranu není možné použít talent Stráž.

KANIBALISMUS

Pokud Lykáón zničí jednotku, obnoví si 2 dříve ztracené životy.

VZTEK

Může provést útok 5 kostkami na všechny hrdiny a oddily v dosahu. Cílové jednotky nemohou útok opakovat.

ECHIDNA

BLOKOVÁNÍ ŠPLH MUČENÍ

GRAIE

POSÍLENÍ VŮDCE SBĚRAČ

GRYF

BLOKOVÁNÍ STRÁŽ INICIATIVA

LYKÁÓN

ŠPLH MUČENÍ

LVÍ KŮŽE

Nemejský lev ignoruje první zranění z každého útoku.

LVÍ ŘEV

Cíl útoku Nemejského lva nemůže útok opakovat.

LOVEC

Orióń může přehodit jakýkoliv prázdný výsledek hodů při prvním útoku.

STOPOVÁNÍ

Po vyhodnocení Oriónova talentu Mocný hod se může jeho vlastník rozhodnout, že Orióna přesune do stejné oblasti, kam hodil jednotku.

Z POPELA 1

Po jeho rekrutování si vezmí žeton Popela. Pokud je Fénix zničen, umístí do jeho oblasti tento žeton. Během jakéhokoliv svého tahu může 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.

PLAMENY FÉNIXE

Může provést útok X kostkami na celou svoji oblast. Tento útok však zasáhne i Fénixe. Proti tomuto útoku není možné použít talent Stráž.

POSVÁTNÝ STRÁŽCE

Nepřátelské jednotky v okolí Pýthóna nemohou sbírat omfaly.

KOUSNUTÍ

Když nelétající jednotka vstoupí do Pýthónovy oblasti, ihned čelí útoku 5 kostkami.

NEMEJSKÝ LEV

BLOKOVÁNÍ ŠPLH MUČENÍ

ORIÓN

BLOKOVÁNÍ ZABIJÁK MOCNÝ HOD

FÉNIX

MUČENÍ INICIATIVA STRÁŽ

PÝTHÓN

BLOKOVÁNÍ ŠPLH STRÁŽ

ZKAMENĚNÍ 4

Po jejím rekrutování si vezmí 4 žetony Zkamenění. V její oblasti jsou zničeny všechny oddily. Ostatní jednotky odhodí 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 odstranění žetonu Zkamenění. Toto se počítá jako složitá akce. Jednotka s žetonem Zkamenění nemůže opláčet útok, být znovu povolána nebo používat talenty či schopnosti.

KREV GORGONY

Pokud je Sthenó zabita, její krev vystříkne na jednu z jednotek v její oblasti, její vlastník si určí jak oblast, tak efekt: buď obnoví 2 dříve ztracené životy nebo bude čelit útoku 7 kostkami. Talent Stráž není možné použít.

HOD KAMENEM

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.

ZEMĚTŘESENÍ 1

Po jeho rekrutování si vezmí 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.

ZABIJÁK

Aigisthos ignoruje všechny talenty a schopnosti, které negativně ovlivňují buď jeho akci chůze nebo běhu, nebo útoku. Také ignoruje efekty měnící jeho cíl.

OTRÁVENÁ DÝKA

Aigisthos zaútočí na hrdinu v dosahu a útok má bonus +3.

PEGASŮV PŮVAB

Pokud je Bellerofontés cílem útoku, útok má postih -2.

PŘÍTEL MŮZ

Na konci Bellerofontovi aktivace prohledej balíček, najdi aktivací kartu Bellerofona. Balíček znovu zamíchej a kartu dej na jeho vršek.

STHENÓ

MUČENÍ INICIATIVA PLÍZIVÝ ÚTOK

TITYOS

BLOKOVÁNÍ SÍLA PŘÍRODY MOCNÝ HOD

AIGISTHOS

ŠPLH POHYBLIVOST PLÍZIVÝ ÚTOK

BELLEROFONTÉS

POSÍLENÍ STRÁŽ ZABIJÁK

ECHIDNA	GRAIAE	GRIFFIN	LYCAON
NEMEAN LION	ORION	PHOENIX	PYTHON
STHENÓ THE GORGON	TITYOS	AEGISTHOS	BELLEROPHON

<p>UCTÍVÁNÍ</p> <p>Na začátku Kekropovy aktivace, pokud je ve stejné oblasti jako přátelské božstvo, může Kekropův vlastník prohledat svůj balíček a vzít si z něj do ruky kartu Art of War.</p> <hr/> <p>KEKROPOVA VOLBA</p> <p>Na začátku Kekropovy aktivace si jeho vlastník může vybrat 1 bonus: buď +1 k pohybu nebo +1 k dosahu.</p> <p>Bonus trvá až do konce aktivace.</p>	<p>VŮDKYNĚ SMEČKY</p> <p>Když je Kirké rekrutována, jsou ve stejném tahu za 0 RP rekrutováni i Circe's Wolves. Toto je jediný způsob, jak mhou být rekrutováni.</p> <p>Kirké může povolát Circe's Wolves do své oblasti, stejně tak jako božstvo.</p> <hr/> <p>METAMORFÓZA</p> <p>Kirké může zničit 1 figurku z nepřátelského oddílu ve svém okolí.</p> <p>Pokud to udělá, může ihned do své oblasti zdarma povolát Circe's Wolves.</p>	<p>JEKOT</p> <p>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.</p> <hr/> <p>ODLÁKÁNÍ</p> <p>Po jejím rekrutování si vezmi 3 žetony Odlákání.</p> <p>Vyber si jednotku v okolí Echó a přidej ji žeton Odlákání.</p> <p>Vlastník nepřátelské jednotky v okolí Echó musí odhodit navíc 1 kartu Art of War, aby mohl jednotku aktivovat.</p>	<p>POSMĚCH</p> <p>Pokud je v Eurytiónově okolí aktivována jednotka, Eurytiónův 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.</p> <hr/> <p>ODBOJ</p> <p>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.</p>	<p>KEKROPS</p> <p>POSÍLENÍ VŮDCE POHYBLIVOST</p> <p>KIRKÉ</p> <p>POSÍLENÍ OCHRANA PLÍZIVÝ ÚTOK</p> <p>ECHÓ</p> <p>ŠPLH</p> <p>EURYTIÓN</p> <p>BOJ NA BLÍZKO VŮDCE MOCNÝ HOD</p>
<p>DĚŠT ŠÍPŮ</p> <p>Pokud nejsou v oblasti Euryta žádné nepřátelské jednotky, může provést 2 útoky s dosahem 1+ na stejné nebo různé cíle.</p> <hr/> <p>OKO ORLA</p> <p>Všechny přátelské jednotky v Eurytově oblasti mají bonus +1 k útoku pro útoky s dosahem 1+. Tento bonus se nevztahuje na Euryta.</p>	<p>TRÓJSKÁ ZEĎ</p> <p>Pokud je v Hektórově oblasti přátelský oddíl, nepřátelské jednotky nemohou do této oblasti vstoupit.</p> <hr/> <p>ODVAHA</p> <p>Pro použití schopnosti Hektórova odvahy 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 manévry nestojí žádné karty Art of War, musí však být aktivovány jen oddíly.</p>	<p>KRÁLOVNA</p> <p>Dober si 5 karet.</p> <hr/> <p>OPASEK</p> <p>Použij tuto schopnost, když Hippolyta utrhne zranění. Sniž počet utrpěných zranění o 2.</p>	<p>DAIDALOVA KŘÍDLA</p> <p>Manévry vyhnutí útokům nestojí žádné karty Art of War.</p>	<p>EURYTOS</p> <p>LUKOSTŘelec ŠPLH INICIATIVA</p> <p>HEKTÓR</p> <p>POSÍLENÍ STRÁŽ FALANGA</p> <p>HIPPOLYTA</p> <p>OCHRANA VŮDCE FALANGA</p> <p>ÍKAROS</p>
<p>ZLATÉ ROUNO</p> <p>Manévr dobrání karet umožňuje Jásonovi dobrat si 3 karty místo 2.</p> <hr/> <p>ŠTĚSTĚNA</p> <p>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 znovu.</p>	<p>VÝZVA</p> <p>Po jeho rekrutování si vezmi 3 žetony Výzvy. Umísti žeton Výzvy na nepřátelské božstvo kdekoli na herní desce. Vlastník božstva může tento žeton odmítnout odhozením 1 karty Art of War. Když je božstvo s žetonem Výzvy aktivováno, musí snížit vzdálenost mezi sebou a Marsyásem na nejmenší možnou s použitím neefektivnější 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 Marsyáse.</p>	<p>UZDRAVENÍ</p> <p>Přátelská jednotka v oblasti s Médeiou utrpí o 1 zranění méně z každého útoku, který na ni cílí. Pro Médeu toto neplatí.</p> <hr/> <p>OMRÁČENÍ</p> <p>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.</p>	<p>ORFEOVA LYRA</p> <p>Po jeho rekrutování si vezmi 3 žetony Lyry. Vyber si jednotku v jeho okolí a přidej ji žeton Lyry. Aby mohla být tato jednotka v Orfeově okolí aktivována, musí její vlastník odhodit navíc 1 kartu Art of War.</p> <hr/> <p>EXTÁZE</p> <p>Po jeho rekrutování si vezmi 4 žetony Extáze. Umístuj 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).</p>	<p>JÁSON</p> <p>POSÍLENÍ STRÁŽ VŮDCE</p> <p>MARSYÁS</p> <p>ŠPLH POSÍLENÍ</p> <p>MÉDEIA</p> <p>OCHRANA PLÍZIVÝ ÚTOK POHYBLIVOST</p> <p>ORFEUS</p> <p>POSÍLENÍ VŮDCE PLÍZIVÝ ÚTOK</p>

KEKROPS	KIRCE	ECHO	EURYTION
EURYTOS	HECTOR	HIPPOLYTA	IKARUS
JASON	MARSYAS	MEDIA	ORPHEUS

KÁMEN

6 **1**

Pokud má Sisyfos žeton Kamene, může zaútočit 6 kostkami s dosahem 1. Jakmile je tento útok vyhodnocen, umístí žeton Kamene na cílovou oblast.

SISYFŮV OSUD

Po jeho rekrutování si vezmi žeton Kamene. zachází se s ním jako s omfalem, ale nést ho může jen Sisyfos. Po ostatání přípravě hry, před prvním tahem může nasadit Sisyfa s Kamenem. Stojí to 1 jeho aktivací kartu. Pokud je Sisyfos zničen, odhodí žeton Kamene i omfalos, pokud nějaké nese. Sisyfův vlastník musí odhodit jakoukoliv 1 kartu. Pokud nemá karty v ruce, musí odhodit vrchní kartu z balíčku. Sisyfos se poté znovu narodí v jedné z oblastí nasazení (s plným životem a žetonem Kamene).

PĚSTI TITÁNŮ **1**

X **1**

Po jeho rekrutování si vezmi 1 žeton Zemětřesení. Může zaútočit X kostkami s dosahem 1 na celou oblast. Na konci tohoto útoku umístí do jeho oblasti žeton Zemětřesení. Na začátku svého příštího tahu žeton odstraň. Dokud je žeton na herní desce, mají všechny nelétající jednotky na herní desce vyjma Atlase postih -1 k útoku, -1 k obraně a -1 k pohybu.

NOSIČ NEBES

Na Atlase nelze použít talent Mocný hod. Během každého svého útoku může použít talent Mocný hod, bez ohledu na počet prázdných výsledků hodu.

SISYFOS

POHYBLIVOST
MOCNÝ HOD

ATLAS

BLOKOVÁNÍ
SÍLA PŘÍRODY

SISYFUS	ATLAS
----------------	--------------

ŠPLH STRÁŽ

STRÁŽ
(JENOM KIRKÉ)

STRÁŽ
(JENOM ARACHNE)

+1

POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 2 ARGONAUTY.

+1 POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 2 VLKY.

POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ, KDYŽ JE AKTIVOVÁN VE STEJNÉ OBLASTI JAKO JE KIRKÉ, KIRKÉ ZÍSKÁ 1 DŘÍVE ZTRACENÝ ŽIVOT.

+1 POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 3 PAVOUKY.

+1 POKUD JE TENTO ODDÍL V OBLASTI JAKO ARACHNE.

POKUD JE TENTO ODDÍL VE STEJNÉ OBLASTI JAKO ARACHNE, ARACHNE ZÍSKÁVA TALENT MUČENÍ.

ŠPLH STRÁŽ
(JENOM ARTEMIS)

MOCNÝ HOD

STRÁŽ

+1

POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ.

+1

POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ, MYRMIDONI NEZÍSKAJÍ NIKDY VÍC NEŽ 1 ZRANĚNÍ ZA ÚTOK. OSTATNÍ ZRANĚNÍ JE IGNOROVÁNO.

+1 ZA KAŽDÝ PÁR ZASETÝCH.

+1 POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 6 ZASETÝCH.

ZASETÍ JSOU AKTIVOVÁNI AKTIVAČNÍMI KARTAMI THÉBSKÉHO DRAKA. ZASETÍ NEMOHOU BÝT POVOLÁNI. AKTIVAČNÍ KARTY THÉBSKÉHO DRAKA NENÍ MOŽNÉ POUŽÍT JAKO KARTY ART OF WAR, DOKUD JSOU ZASETÍ NA BOJIŠTI.

ŠPLH INICIATIVA

+1

POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ.

ÚTOČÍ NA CELOU OBLAST. POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 5 TOXOTAI.

+1

POKUD JE TENTO ODDÍL KOMPLETNÍ.

+1

POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 3 DÉLOSTŘELCE.

ÚTOČÍ NA CELOU OBLAST. POKUD TENTO ODDÍL OBSAHUJE ASPOŇ 4 DÉLOSTŘELCE.

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

ARGONAUTS	CIRCE'S WOLVES	GIANT SPIDERS
HOUNDS OF ARTEMIS	MYRMIDONS	SPARTOI
TOXOTAI	SATYRS	INFERNAL ARTILLERYMEN