

<p>ÁREŮV HNĚV</p> <p>Na konci Áreovi aktivace může zaútočit X kostkami na všechny jednotky v jeho oblasti.</p> <p>ZURĪVOST</p> <p>Jednou za tah, na konci Áreovi aktivace, můžeš odhodit jednu z jeho aktivačních karet a provést akci chůze (volitelně) a poté útok (volitelně). Tyto akce se počítají jako jednoduché akce v rámci této aktivace.</p>	<p>SOVA</p> <p>Může zaútočit 4 kostkami s dosahem 2. Tento útok zasáhne jen všechny nepřátelské jednotky v oblasti.</p> <p>STRATÉG</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>BLESKY</p> <p>Může zaútočit X kostkami s dosahem 3 na všechny jednotky v oblasti.</p> <p>PATRIARCHA</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 stejné množství karet.</p>	<p>INFERNO</p> <p>Může zaútočit X kostkami s dosahem 1 na 2 různé oblasti, kde zasáhne všechny jednotky.</p> <p>ROZTRHÁNÍ DUŠE</p> <p>Kdykoliv je zničena některá jednotka, můžeš si dobrat 1 kartu a Hádés získá 1 dříve ztracený život.</p>	<p>ARÉS</p> <p>BLOKOVÁNÍ INICIATIVA MOCNÝ HOD</p> <p>ATHÉNA</p> <p>POSÍLENÍ VŮDCE FALANGA</p> <p>ZEUS</p> <p>BLOKOVÁNÍ VŮDCE MOCNÝ HOD</p> <p>HÁDĚS</p> <p>VŮDCE MUČENÍ</p>
<p>PŘEPADENÍ</p> <p>Může zaútočit X kostkami proti každé nepřátelské jednotce v dosahu.</p> <p>Cílové jednotky nemohou útok opakovat.</p> <p>REGENERACE</p> <p>Na konci své aktivace získá Hydra 1 dříve ztracený život.</p>	<p>TŘÍHLAVÉ KOUSNUTÍ</p> <p>Zvol si jednu nepřátelskou jednotku v dosahu 0. Proved tři oddělené útoky X kostkami proti zvolené jednotce. Zvolená jednotka nemůže útok opakovat.</p> <p>SÁLAJÍCÍ DECH</p> <p>Může zaútočit 6 kostkami s dosahem 1 na všechny jednotky v oblasti.</p>	<p>ROZBĚHNUTÍ</p> <p>Na začátku své aktivace se může Mínotaurus Rozběhnout. Přesuň ho až o 2 oblasti. Mínotaurus 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.</p> <p>KRVEŽÍZNIVOST</p> <p>Za každý výsledek hodu kostkou o hodnotě 5, který Mínotaurus získá v jakémkoliv hodu útoku, může přehodit 1 kostku.</p>	<p>ZKAMENĚNÍ</p> <p>Po jejím rekrutování si vezmi 4 žetony Zkamenění. V její 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, její vlastník 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>HYDRA</p> <p>BLOKOVÁNÍ MOCNÝ HOD MUČENÍ</p> <p>KERBEROS</p> <p>BLOKOVÁNÍ STRÁŽ MOCNÝ HOD</p> <p>MÍNOTAURUS</p> <p>BLOKOVÁNÍ SÍLA PŘÍRODY MOCNÝ HOD</p> <p>MEDUSA</p> <p>ŠPLH POHYBLIVOST MUČENÍ</p>
<p>HERKULOVA SÍLA</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 2 na všechny jednotky v oblasti.</p> <p>HERKULŮV SKUTEK</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>ODVAHA</p> <p>Kdykoliv Achilles útočí můžeš změnit jakékoliv prázdné kostky z prvního útoku na hodnotu 1.</p> <p>VYTRVALOST</p> <p>Achilles ignoruje první zranění z každého útoku.</p>	<p>ZEĎ ZE ŠTÍTŮ</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 opěťovaný útok nebo efekty terénů. Schopnost je použita místo talentu Stráž.</p> <p>PŘÍROZENÝ VŮDCE</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>LEST</p> <p>Pro jednotky v Odysseově oblasti platí, že aktivace jiné jednotky nestojí žádnou kartu Art of War.</p> <p>PROHNANOST</p> <p>Na konci Odysseovi aktivace si dober kartu.</p>	<p>HÉRAKLÉS</p> <p>BLOKOVÁNÍ VŮDCE MOCNÝ HOD</p> <p>ACHILLES</p> <p>ŠPLH INICIATIVA MOCNÝ HOD</p> <p>LEONIDAS</p> <p>POSÍLENÍ STRÁŽ FALANGA</p> <p>ODYSSEUS</p> <p>POSÍLENÍ VŮDCE FALANGA</p>

ARÉS	ATHENA	ZEUS	HÁDÉS
HYDRA	KERBERUS	MÍNOTAUR	MEDUSA
HERACLES	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 opětvat.

ATALANTA

ŠPLH
INICIATIVA

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