Subterfugio

Las maniobras de segunda activación de las unidades en el área de Odiseo cuestan 0 cartas de Arte de la Guerra.

Astucia

Al final de la activación de Odiseo, roba una carta.

Destreza de Aquiles

Cuando Aquiles ataca, puedes transformar cualquier resultado en blanco del primer asalto en 1s.

Resistencia

Aquiles ignora la primera herida causada por cada ataque.

Petrificar

En el área de Medusa, todas las tropas son destruidas. Otras unidades sueltan cualquier omphalos reclamado y cada una obtiene 1 ficha de Petrificar. Medusa no resulta afectada. El dueño de Medusa decide qué unidades son afectadas si no hay suficientes fichas para todas.

Una unidad con una ficha de Petrificar no puede activarse normalmente. Si la unidad se activa, su única opción es descartar una carta de Arte de la Guerra para eliminar una ficha de Petrificar. Esto cuenta como una acción compleja.

Una unidad con una ficha de Petrificar no puede contraatacar, recuperarse, o usar cualquier talento o poder.

Mordisco de 3 Cabezas

X

Elige una unidad enemiga a *alcance* 0.

Realiza hasta 3 ataques diferentes de X dados contra esa unidad.

La unidad objetivo no puede contraatacar.

Aliento Ardiente

X 1

Realiza un ataque de área de X dados y *alcance* 1.

Flechas Doradas

X

Si Apolo no camina este turno, puede realizar 2 ataques de *alcance* 1+.

Lira de Apolo

Usa este poder al final de la activación de Apolo. Hasta el comienzo del siguiente turno de su propietario, ninguna unidad puede atacar a Apolo con ninguna acción o poder.

Lechuza

X 2

Realiza un ataque de área de X dados y *alcance* 2.

Sólo afecta a unidades enemigas.

Estratega

Para usar Estratega, Atenea debe ser la primera unidad en activarse en tu turno.

Busca en tu mazo hasta 3 cartas y añádelas a tu mano.

Durante este turno, tu límite de activaciones aumenta de 2 a 3. Tu segunda y tercera maniobra de activación cuestan 0 cartas de Arte de la Guerra.

Rayo

X 3

Realiza un ataque de área de X dados y *alcance* 3.

Patriarca

Al final de la activación de Zeus, puedes devolver hasta 3 cartas de tu mano a tu mazo.

Si lo haces, baraja tu mazo y después roba el mismo número de cartas.

Cazadora

Al inicio de la activación de Atalanta, puedes declarar que Atalanta usará Cazadora. Si lo haces, la activación de Atalanta debe consistir en las siguientes acciones simples en este orden:

- Ataque de *alcance* 1+
- Caminar
- Ataque de *alcance* 0

La activación de Atalanta termina entonces.

Esquivar

Cuando Atalanta es el objetivo de un ataque, puedes elegir recibir una bonificación de *defensa* +2 contra el ataque. Si lo haces, Atalanta no puede contraatacar.

Muro de Escudos

Si Leónidas es el objetivo de un ataque, puedes cambiar el objetivo del ataque a una unidad aliada de tropas en sus alrededores, sin importar su *alcance* o su visibilidad. Muro de Escudos no puede ser usado contra contraataques o efectos de terreno. Se declara en lugar de Guardia.

Líder Nato

Al final de la activación de Leónidas, puedes elegir una unidad aliada de tropas en sus alrededores. Si lo haces, la unidad gana +1 *ataque* y +1 *defensa* hasta el final del turno.

Además, trata la unidad como si Leónidas hubiera usado Líder para elegirla.

Fuerza Heraclea

X 2

Si Heracles está en un área con elemento/s de terreno de ruinas o árboles, puedes retirar uno de ellos a la caja para realizar un ataque de área de X dados y *alcance* 2.

Gesta Heraclea

Cuando Heracles ataca, puedes volver a lanzar hasta 3 dados del primer asalto.

Cuando Heracles es el objetivo de un ataque, puedes forzar a la unidad que realiza el ataque a volver a lanzar hasta 3 dados de tu elección en su primer asalto.

Cargar

X

Al inicio de la activación del Minotauro, puede Cargar. Esto cuenta como 2 acciones simples. Mueve hasta 2 áreas, cada área debe contener o bien 0 unidades, o al menos una unidad enemiga. El Minotauro no tiene que detenerse si entra en un área que contiene una unidad enemiga. Cuando el Minotauro ha finalizado su movimiento, puede realizar un ataque de área de X dados en cada área por la que ha pasado.

Sed de Sangre

Por cada resultado de 5 que el Minotauro obtenga en cualquier asalto de un ataque, puede volver a lanzar 1 dado. Los nuevos lanzamientos deben usarse en el asalto en el que se consiguieron.

Embestir

X

Realiza un ataque de área de X dados contra todas las unidades enemigas al alcance.

Las unidades objetivo no pueden contraatacar.

Regenerar

Al final de la activación de la Hidra, recupera 1 punto de *vitalidad* perdido previamente.

Infierno

X 1

Realiza un ataque de área de X dados y *alcance* 1 en 2 áreas diferentes.

Sacrificio de Almas

Cuando cualquier unidad es destruida, roba una carta, y Hades recupera 1 punto de *vitalidad* perdido previamente.

Ira de Ares

X

Al final de la activación de Ares, realiza un ataque de área de X dados en su área.

Frenesí

Al final de la activación de Ares, puedes descartar una de las cartas de activación de Ares.

Si lo haces, Ares puede realizar una acción adicional de Caminar y Atacar, en ese orden, como la tercera y cuarta acción simple de la misma activación.

Iniciativa
Trepar
ATALANTA
Reforzar
Falange
Líder
ODISEO

Falange
Reforzar
Guardia
LEÓNIDAS
Lanzam. Poderoso
Iniciativa
Trepar
AQUILES

Lanzam. Poderoso
Líder
Bloquear
HERACLES
Tormento
Iniciativa
Trepar
MEDUSA

Fuerza Natural
Lanzam. Poderoso
Bloquear
MINOTAURO
Lanzam. Poderoso
Guardia
Bloquear
CERBERO

Lanzam. Poderoso
Tormento
Bloquear
HIDRA
Caza Monstruos
Iniciativa
Reforzar
APOLO

Tormento
Líder
HADES
Falange
Reforzar
Líder
ATENEA

Lanzam. Poderoso
Iniciativa
Bloquear
ARES
Lanzam. Poderoso
Líder
Bloquear
ZEUS

Burla

Si una unidad enemiga es activada en los alrededores de Eurítion, el propietario de Eurítion puede elegir si actúa normalmente, o si debe atacar a Eurítion.

Si la unidad es forzada a atacar a Eurítion, no puede usar sus talentos o poderes.

Guerrilla

Si Eurítion es el objetivo de un contraataque, el *ataque* efectivo es modificado con -2.

Después de que se resuelva el contraataque, Eurítion puede caminar inmediatamente 1 área. Esto no cuenta como una acción.

Líder de la Manada

Cuando Circe es reclutada, los Lobos de Circe también son reclutados por 0 PR como parte del mismo turno. Esta es la única manera en que los Lobos de Circe pueden ser reclutados.

Circe puede recuperar a sus Lobos a su área de la misma forma que haría una divinidad.

Metamorfosis

Circe puede destruir una unidad de tropas enemigas en sus alrededores.

Si lo hace, puede recuperar inmediatamente a sus Lobos sin coste alguno.

Gracia de Pegaso

Si Belerofonte es el objetivo de un ataque, el *ataque* efectivo se modifica con -2.

Amigo de las Musas

Al final de la activación de Belerofonte, busca en tu mazo una carta de activación de Belerofonte y añádela a tu mano.

Crecimiento de Primavera

Usa este poder al final de la activación de Perséfone. Hasta el inicio del siguiente turno de su propietario, todas las unidades enemigas sufren *movimiento* -1.

Si Perséfone no es activada en un turno, su propietario puede desencadenar este poder al final de ese turno descartando una carta de Arte de la Guerra.

Reina del Inframundo

Cuando una unidad es destruida, el propietario de Perséfone roba 1 carta. Todos los otros jugadores deben descartar 1 carta.

Celeridad

Hermes ignora todos los talentos y poderes que modifiquen sus acciones de caminar o correr, o lo muevan de cualquier modo.

Caduceo

Todos los jugadores deben robar, o descartar cartas, hasta que sus manos contengan exactamente 5 cartas.

Estrella Fugaz

7 2

Realiza un ataque de área de 7 dados y *alcance* 2.

Sombras de Pesadilla

Al final de la activación de Hécate, todos los jugadores oponentes deben descartar 1 carta de su mano.

Luna Negra

Todos los ataques contra unidades aliadas en el área de Hécate se modifican con *ataque* -1 y *alcance* -1.

Si el *alcance* modificado es insuficiente para alcanzar el objetivo, entonces el ataque no puede realizarse.

Irresistible

Cada vez que un jugador desee atacar a Afrodita con cualquier acción o poder, debe descartar una carta de Arte de la Guerra.

Venganza 4

Cuando Afrodita sufre una herida, la unidad atacante recibe una ficha de Venganza de la reserva de Afrodita.

Cuando Afrodita ataca a una unidad con una ficha de Venganza, obtiene ataque +2, más los talentos de Iniciativa y Tormento.

Después de que se resuelva el ataque, la ficha de Venganza vuelve a la reserva de Afrodita.

Lluvia de Flechas

Si no hay unidades enemigas en su área, Éurito puede realizar 2 ataques de *alcance* 1+ contra el mismo o diferentes objetivos.

Ojo de Águila

Todas las unidades aliadas en el área de Éurito obtienen *ataque* +1 en sus ataques de *alcance* 1+. Esta bonificación no se aplica a Éurito.

Alarido

4

Todas las unidades enemigas en los alrededores de Eco sufren un ataque de 4 dados con una *defensa* efectiva de 5.

Distracción

El propietario de una unidad enemiga en los alrededores de Eco debe descartar 1 carta adicional de Arte de la Guerra para poder activarla.

Rendir Culto

Al inicio de la activación de Cécrope, si está en la misma área de una divinidad aliada, el propietario de Cécrope puede buscar en su propio mazo una carta de Arte de la Guerra.

Elección de Cécrope

Al inicio de la activación de Cécrope, su propietario puede elegir o bien *movimiento* +1, o bien *alcance* +1 para él.

Esta bonificación dura hasta el final de su activación.

Asesino

Ignora los efectos de los talentos o poderes enemigos que modifican o restringen las acciones de caminar, correr o atacar de Egisto.

Daga Envenenada

Egisto gana *ataque* +3 si realiza un ataque contra un héroe.

Pánico

4+X

Realiza un ataque de área en cualquier lugar del tablero, ignorando obstáculos.

El *ataque* efectivo para este ataque es de 4 + 1 por unidad en el área objetivo.

Pastor Divino 3

Cuando Pan es reclutado, los Sátiros también reclutados por 0 PR como parte del mismo turno.

Para puede recuperar a los Sátiros descartando una ficha de un solo uso de Pastor Divino, en lugar de una carta de Arte de la Guerra.

Látigo de Helios

+1

Realiza un ataque con *alcance* +1.

Si este ataque causa una herida en el objetivo, Helios puede mover el objetivo a su área.

Luz Reveladora

Al inicio de la activación de Helios, su propietario puede mirar a todas las manos del resto de jugadores.

Si cualquier unidad enemiga está en la misma área que Helios, su/s propietario/s deben descartar 1 carta de activación por cada unidad.

Arco Dorado

+1

Realiza un ataque de área de *alcance* 1+ con *ataque* +1. Este ataque ignora obstáculos.

Líder de la Manada

Cuando se recluta a Artemisa, los Perros de Caza de Artemisa también son reclutados por 0 PR como parte del mismo turno.

Una unidad aliada que comience su activación en la misma área que Artemisa gana +1 *movimiento* si la unidad completa de Perros de Caza también está en el tablero.

Iniciativa Arquero Trepar — ÉURITO

Lanzam. Poderoso Combate Cercano Líder — EURITION

ECO

Protección Cercana Ataque Furtivo Reforzar — CIRCE

Mobilidad Reforzar Líder — CÉCROPE

Caza Monstruos Reforzar Guardia — BELEROFONTE

Mobilidad Trepar — EGISTO

Protección Cercana Reforzar Líder — PERSEFONE

Reforzar Líder Trepar — PAN

Iniciativa Mobilidad Tormento — HERMES

Recolector Gemas Tormento Líder — HELIOS

Falange Líder — HÉCATE

Mobilidad Líder Trepar — ARTEMISA

Protección Cercana Ataque Furtivo Reforzar — AFRODITA

Madre de Monstruos

Equidna ignora las 2 primeras heridas causadas por cada ataque de un monstruo.

Veneno de Equidna 4

Si el ataque de Equidna causa una herida, coloca una ficha de Veneno de Equidna en la unidad objetivo.

Cuando una unidad con una ficha de Veneno de Equidna se activa, sufre inmediatamente un ataque de 5 dados. Al final de su activación, el propietario de la unidad puede descartar una carta de Arte de la Guerra para eliminar 1 ficha de Veneno de Equidna.

Guardán Insomne

Las unidades enemigas en el área del Dragón de la Cólquida no pueden usar sus talentos.

Vigilancia

En cuanto se resuelve el contraataque del Dragón de la Cólquida, la acción del jugador activo termina.

Si el jugador activo aún no ha resuelto su propio ataque, este se cancela.

Telaraña de Aracne 4

Realiza un ataque de área de 4 dados y alcance 2. Este ataque no causa heridas. Si una unidad hubiera sufrido normalmente 1 o más heridas con este ataque, en su lugar recibe 2 fichas de Telaraña.

Cuando una unidad con una ficha de Telaraña se activa, debe atacar la ficha de Telaraña. No puede realizar ninguna otra acción. Cada ficha tiene *defensa* 6 y *vitalidad* 1. Las unidades aliadas también pueden atacar fichas de Telaraña. Cuando una ficha de Telaraña es destruida, se elimina.

Arañas Gigantes

Cuando Aracne es reclutada, las Arañas Gigantes también son reclutadas por 0 PR como parte del mismo turno. Esta es la única forma en que pueden reclutarse las Arañas.

Aracne puede recuperar las Arañas a su área de la misma manera que una divinidad.

Lira de Orfeo

Las unidades enemigas en los alrededores de Orfeo deben descartar 1 carta de Arte de la Guerra adicional para activarse.

Embelesar 4

Coloca una ficha de Embelesar en cada unidad en el área de Orfeo hasta que todas las unidades tengan una ficha, o hasta que no queden en la reserva. El propietario de Orfeo elige el orden en que las unidades reciben estas fichas. Si una unidad con una ficha de Embelesar sufre una herida, la ficha se elimina.

Una unidad que empieza su activación con una ficha de Embelesar elimina la ficha e inmediatamente termina su turno.

Desafío 3

El propietario de Marsias coloca una ficha de Desafío en una divinidad enemiga, en cualquier lugar del tablero. El propietario de la divinidad puede rechazar esta ficha descartando una carta de Arte de la Guerra.

Cuando una divinidad con una ficha de Desafío se activa, debe reducir la distancia hasta Marsias lo máximo posible usando la acción que sea más efectiva. Si la divinidad puede alcanzar varias áreas que están a la misma distancia, el propietario de la divinidad decide a dónde moverse. La ficha de Desafío es eliminada entonces.

Una divinidad con una ficha de Desafío no puede usar talentos o poderes para atacar a Marsias.

Alas de Dédalo

Las maniobras de Evadir cuestan 0 cartas de Arte de la Guerra.

Muralla de Troya

Si una unidad de tropas aliadas está en el área de Héctor, las unidades enemigas no voladoras no pueden entrar en esa área.

Valentía de Héctor

Para usar Valentía de Héctor, Héctor debe ser la primera unidad en activarse en tu turno. Si lo es, buscar en tu mazo hasta 2 cartas de diferentes unidades de tropas, y añádelas a tu mano.

Durante este turno, tu límite de activaciones aumenta de 2 a 3, y las maniobras de segunda/tercera activación cuestan 0 cartas de Arte de la Guerra.

Tu segunda y tercera activación deben ser tropas.

Petrificar 4

En el área de Esteno, todas las tropas son destruidas. Otras unidades sueltan cualquier omphalos reclamado y cada una obtiene 1 ficha de Petrificar. Esteno no resulta afectada. El dueño de Esteno decide qué unidades son afectadas si no hay suficientes fichas para todas.
Una unidad con una ficha de Petrificar no puede activarse normalmente. Si la unidad se activa, su única opción es descartar una carta de Arte de la Guerra para eliminar una ficha de Petrificar. Esto cuenta como una acción compleja.
Una unidad con una ficha de Petrificar no puede contraatacar, recuperarse, o usar cualquier talento o poder.

Sangre de la Gorgona

Si Esteno es destruida, su sangre salpica a una de las unidades del área. Su dueño elige tanto la unidad como el efecto: o recuperar hasta 2 puntos de *vitalidad* perdidos, o sufrir un ataque de 9 dados.

Dientes del Dragón

Si el dragón de Tebas es destruido, coloca una unidad completa de Spartoi en esa área.

Los Spartoi usan las cartas de activación del Dragón de Tebas.

Los Spartoi no pueden ser recuperados.

El Manantial Sagrado

Si el dragón de Tebas es el objetivo de un ataque de área, sólo se resuelve el ataque contra el Dragón de Tebas. Los ataques contra las otras unidades en el área se cancelan.

El talento Guardia no puede usarse contra este ataque.

Guardiana del Tártaro

Campe no es afectada por Tormento ni por Lanzamiento Poderoso.

Agijón de Campe

X 1

Al final de la activación de Campe, realiza un ataque de de X dados y *alcance* 1.

La unidad objetivo no puede contraatacar.

Roca 1

6 1

Si Sísifo tiene la ficha de Roca puede realizar un ataque de 6 dados y *alcance* 1. Una vez que este ataque ha sido resuelto, coloca la ficha de Roca en el área objetivo.

La ficha de Roca sólo puede ser llevada por Sísifo. Se trata como un omphalos para reclamarla y soltarla.

Destino de Sísifo

Después de la preparación de la partida, antes del primer turno del juego, Sísifo debe ser desplegado. Esto no cuesta una carta de activación.

Si Sísifo es destruido, suelta cualquier ficha de Roca y Omphalos que haya reclamado.

El propietario de Sísifo debe descartar cualquier carta. Si su mano está vacía, debe descartar la carta superior de su mazo.

Sísifo renace entonces en la misma área en la que murió.

Curar

Una unidad aliada en los alrededores de Medea sufre 1 herida menos en los ataques que se dirijan a ella.

Aturdir 3

Realiza un ataque de *alcance* 1 que coloca una ficha de Aturdir en la unidad objetivo en lugar de causar heridas. Una unidad con una ficha de Aturdir sufre *ataque* -1, *defensa* -1 y *movimiento* -1.

Al final de su activación, una unidad con una ficha de Aturdir puede descartar una carta de Arte de la Guerra para eliminarla.

Vellocino de Oro

Una maniobra de Robar Cartas permite a Jasón robar 3 cartas, en lugar de 2.

Buena Fortuna

Cuando Jasón ataca, o es el objetivo de un ataque, obtén el resultado de la forma normal.

Antes de que se aplique, Jasón debe elegir entre aceptar el resultado, o cancelarlo.

Si el primer resultado es cancelado, resuelve el ataque de nuevo.

Reina de las Amazonas

Roba 5 cartas.

Cinturón de Hipólita

Usa este poder cuando Hipólita sufra alguna herida.

Reduce el número de heridas sufridas en 2, hasta un mínimo de 0.

Tormento

Esteno la Gorgona

Tormento
Bloquear
Trepar

Equidna

Lanzam. Poderoso
Guardia
Bloquear

Dragón de Tebas

Iniciativa
Guardia
Bloquear

Dragón de la Cólquida

Lanzam. Poderoso
Guardia
Bloquear

Campe

Recolector Gemas
Trepar

Aracne

Sísifo

Reforzar
Líder

Orfeo

Protección Cercana
Ataque Furtivo

Medea

Trepar

Marsias

Reforzar
Líder
Guardia

Jason

Icaro

Protección Cercana
Falange
Trepar

Hipólita

Reforzar
Guardia
Falange

Héctor

Puños del Titán

X 1

Realiza un ataque de área de X dados y *alcance* 1.

Después del ataque, y hasta el inicio del siguiente turno del dueño de Atlas, todas las unidades no voladores del tablero sufren -1 *ataque*, -1 *defensa* y -1 *movimiento*.

Portador de los Cielos

Cuando Atlas es activado, su dueño puede decidir si quiere o no descartar una carta adicional (de cualquier tipo).

Si elige no hacerlo, entonces cada jugador oponente roba 1 carta.

Atlas

Fuerza Naturaleza
Lanzam. Poderoso
Bloquear

Guardián Sagrado

Las unidades enemigas en los alrededores de la Pitón no pueden reclamar omphalos.

Mordisco de Pitón

Cuando una unidad enemiga no voladora entra en el mismo área que la Pitón, sufre un ataque de 5 dados inmediatamente.

Cazador

Orión vuelve a lanzar cualquier resultado en blanco en un ataque contra un monstruo.

Rastrear

Después de resolver el Lanzamiento Poderoso de Orión, su dueño puede decidir colocar a Orión en la misma área que la unidad lanzada.

Canibalismo

Si Licaón destruye una unidad, recupera hasta 2 puntos de *vitalidad* previamente perdidos.

Rabia

5

Realiza un ataque de 5 dados contra todas las tropas y héroes dentro del *alcance*.

Las unidades objetivo no puede contraatacar.

Guardianas de las Gorgonas

Los monstruos aliados en los alrededores de las Grayas sólo pueden ser el objetivo de un ataque si el propietario de la unidad que realiza el ataque se descarta primero de una carta de Arte de la Guerra.

Ojo de las Grayas 1

Al inicio del juego, las Grayas reclaman el Ojo de las Grayas. Se suelta y reclama exactamente como un omphalos, salvo que una divinidad no puede absorberlo. Sólo las Grayas pueden usar el Ojo de las Grayas, aunque otras unidades pueden reclamarlo. Si las Grayas son el objetivo de un ataque mientras tienen el Ojo de las Grayas, el *ataque* efectivo se modifica con -3.

Rock & Roll

Al inicio de la activación de Ticio, puedes declarar que usará Rock & Roll. Esto cuenta como sus dos acciones simples para ese turno.

Ticio avanza hasta 2 áreas. Cada área debe contener o bien 0 unidades, o al menos una unidad enemiga. No tiene que detenerse si entra en un área que contiene una unidad enemiga.

Cuando Ticio termina su movimiento, realiza un ataque de área de X dados en cada área por la que ha pasado.

Terremoto

Usa este poder al final de la activación de Ticio. Hasta el inicio del siguiente turno de su dueño, no pueden activarse las unidades no voladoras en sus alrededores.

Renacer de las Cenizas 1

Si el Fénix es destruido, coloca una ficha de Cenizas en esa área.

Durante cualquiera de los turnos del dueño del Fénix, puede descartar 2 cartas de Arte de la Guerra para resucitar al Fénix. Quita la ficha de Cenizas y reemplázala con la miniatura del Fénix. Mueve el marcador de estadísticas del panel para mostrar máxima *vitalidad*.

Resucitar no cuenta para el límite de activaciones de ese turno. Sin embargo, el Fénix no puede activarse si ha resucitado anteriormente en ese mismo turno.

Llamas del Fénix

X

Realiza un ataque de área de X dados en el área del Fénix. Este ataque también afecta al Fénix. Las unidades objetivo no pueden contraatacar. Las unidades no pueden usar Guardia contra este ataque.

Piel del León

El León de Nemea ignora la primera herida causada por cada ataque.

Rugido de León

El objetivo del ataque del León de Nemea no puede contraatacar.

Garra Veloz

El grifo puede contratacar sin descartar una carta de activación.

Tikio

Fuerza Naturaleza
Lanzam. Poderoso
Bloquear

Piton

Guardia
Bloquear
Trepar

Fenix

Orion

Lanzam. Poderoso
Bloquear
Trepar

León de Nemea

Tormento
Bloquear
Trepar

Likaon

Tormento
Trepar

Grifo

Iniciativa
Guardia
Bloquear

Grayas