

HERA (1 X)

Metti il personaggio (segnalino) in prima fila: e con un costo A.P. = 0 ottieni 4 A.P. in questo turno.
Non si può mettere davanti a una colonna di 4 carte (completa) o davanti ad una colonna di 0 carte (vuota).

Era può essere sconfitta solamente dal Pegaso:

= va tolta dalla fila ma può essere in seguito nuovamente utilizzata.
Le carte che si trovavano dietro devono avanzare tutte di 1 posto in colonna
Per rimuovere questa divinità il proprietario deve spendere 1 A.P.... oppure:
regola opzionale: giocare 1 carta Pegaso (che bisognerà scartare)

IO (1 X)

Se viene catturata determina la sconfitta di Era (termina la partita).
Nella mano dell'avversario: può essere catturata con il Pegaso.
Sul campo di gioco: viene catturata anche da avversari con forza 0.

DIONYSOS (2 X)

Dioniso consente (con costo di 1 A.P.) di spostare: 1 delle carte del proprio schieramento da una colonna ad un'altra (ciò non si può effettuare se la colonna di destinazione ha già 4 carte).
o di cambiare di posto una carta all'interno della stessa colonna (se c'è uno spazio libero)

Dioniso viene poi posto nella propria pila degli scarti

HADES (1 X)

Ade (costo 1 A.P.) consente: di riprendere in mano una carta dalla propria pila degli scarti: la carta ripescata può essere giocata immediatamente o in turno successivo, subito dopo la carta Ade viene scartata

MEDUSA (4 X)

Può essere sconfitta solo dall'eroe o dall' amazzone.

Qualsiasi altra carta è sconfitta e deve essere scartata.
Medusa è ormai rivelata e viene lasciata scoperta sul tavolo.

Medusa non può mai cominciare un combattimento(deve essere sfidata).

PANDORA (1 X)

Pandora non può mai cominciare per prima un combattimento.

Quando qualsiasi carta sfida Pandora:

tutte le carte in questa colonna sono scartate:
ciascun giocatore determina l'ordine
con cui queste carte vengono riposte nella propria fila degli scarti.

Se Pandora tra le carte in mano è sfidata dal Pegaso:

il giocatore perde tutte le sue carte in mano:
le piazza nella sua pila degli scarti nell'ordine che preferisce.

PEGASUS (9 X)

Può attaccare (1 A.P.) una pedina: subito rimossa o una carta:

Pegaso si scontra con una carta in prima linea :
da 0 a 1 (tranne Medusa) Pegaso vince e la carta sconfitta è rimossa
da 2 a 7 Pegaso è sconfitto (scartato) e la carta resta scoperta sul campo.

Pegaso si scontra con una carta (coperta) in mano all'avversario:
da 0 a 1 Pegaso è sconfitto ed è riposto nella pila degli scarti.
da 2 a 7 (incluso l'eroe) Pegaso è sconfitto ma l'attaccante prende la carta vincente e la pone scoperta nella prima linea dell'avversario
in una colonna a sua scelta (che non contenga la pedina di Zeus o 4 carte)
se non vi sono colonne libere la carta viene scartata.

Nota: l'azione speciale di Pegaso non può essere giocata nel 1 turno di gioco

Nota: una volta posizionato in campo Pegaso non può più utilizzare il suo potere speciale

PERSEPHONE (1 X)

Persefone (con costo 1 A.P.) consente di recuperare fino a 3 carte Pegaso dalla propria pila degli scarti e riprenderli in mano (max 12 carte in mano)
Persefone dopo l'uso viene poi posta nella propria pila degli scarti

PYTHIA (2 X)

Pizia consente di spiare (con costo 1 A.P.) le carte in mano all'avversario se trova in mano all'avversario Poseidone:
l'avversario deve immediatamente scartarlo (nella propria pila degli scarti).

Pizia (con costo 1 A.P.) può sfidare sul campo Poseidone:
vince immediatamente (lo sconfitto è posto nella propria pila degli scarti).
Quando viene attaccata la Pizia è sempre sconfitta.

Pizia consente di spiare (con costo 1 A.P.) le carte di una colonna:
non vi sono conseguenze se scopre: Argo o Poseidone.

Pizia dopo l'uso viene posta nella propria pila degli scarti.

SIRENEN (1 X)

Le sirene seducono (con costo 1 A.P.) gli alleati dell'avversario:
l'alleato (solo carte con forza da 1 a 7)
viene pescato dalla pila degli scarti avversaria (carta in cima alla pila)
l'alleato è aggiunto alla propria mano:
può essere utilizzato immediatamente o in un turno successivo.

Le sirene dopo l'uso vengono poste nella propria pila degli scarti.

AMAZZONE (5 X)

Può sconfiggere Medusa.

Una volta impiegata nel combattimento resta scoperta sul tavolo.

NEMESIS (1 X)

Una volta impiegata nel combattimento resta scoperta sul tavolo.
Può essere sconfitta solamente dalla Pizia con attacco a tradimento.

Testo e riadattamento grafico: [frankiedany](#)



(2 X)

(3 X)

(4 X)

(5 X)

ZEUS (1 X)



Metti il personaggio (segnalino) in prima fila: e con un costo A.P. = 0 ottieni 4 A.P. in questo turno.
Non si può mettere davanti a una colonna di 4 carte (completa) o davanti a una colonna di 0 carte (vuota).

Zeus può essere sconfitto solamente dal Pegaso:
= va tolto dalla fila ma può essere in seguito nuovamente utilizzato.
Le carte che si trovavano dietro devono avanzare tutte di 1 posto in colonna.
Per rimuovere questa divinità il proprietario deve spendere 1 A.P. oppure:

regola opzionale: giocare 1 carta Pegaso (che bisognerà scartare)

ARGUS (1 X)



Se viene catturato determina la sconfitta di Zeus (termina la partita).
Nella mano dell'avversario: può essere catturato con il Pegaso.
Sul campo di gioco: viene catturato anche da avversari con forza 0.

DIONYSOS (2 X)



Dioniso consente (con costo di 1 A.P.) di spostare: 1 delle carte del proprio schieramento da una colonna ad un'altra (ciò non si può effettuare se la colonna di destinazione ha già 4 carte), o di cambiare di posto una carta all'interno della stessa colonna (se c'è uno spazio libero)

Dioniso viene poi posto nella propria pila degli scarti

HADES (1 X)



Ade (costo 1 A.P.) consente: di riprendere in mano una carta dalla propria pila degli scarti:
la carta ripescata può essere giocata immediatamente o in turno successivo, subito dopo la carta Ade viene scartata

MEDUSA (4 X)



Può essere sconfitta solo dall'eroe o dall' amazzone.
Qualsiasi altra carta è sconfitta e deve essere scartata.
Medusa è ormai rivelata e viene lasciata scoperta sul tavolo.
Medusa non può mai cominciare un combattimento (deve essere sfidata).

PANDORA (1 X)



Pandora non può mai cominciare per prima un combattimento.
Quando qualsiasi carta sfida Pandora:
tutte le carte in questa colonna sono scartate:
ciascun giocatore determina l'ordine con cui queste carte vengono riposte nella propria fila degli scarti.
Se Pandora tra le carte in mano è sfidata dal Pegaso:
il giocatore perde tutte le sue carte in mano:
le piazza nella sua pila degli scarti nell'ordine che preferisce.

PEGASUS (9 X)



Può attaccare (1 A.P.) una pedina: subito rimossa o una carta:
Pegaso si scontra con una carta in prima linea :
da 0 a 1 (tranne Medusa) Pegaso vince e la carta sconfitta è rimossa da 2 a 7 Pegaso è sconfitto (scartato) e la carta resta scoperta sul campo.
Pegaso si scontra con una carta (coperta) in mano all'avversario:
da 0 a 1 Pegaso è sconfitto ed è riposto nella pila degli scarti.
da 2 a 7 (incluso l'eroe) Pegaso è sconfitto ma l'attaccante prende la carta vincente e la pone scoperta nella prima linea dell'avversario in una colonna a sua scelta (che non contenga la pedina di Zeus o 4 carte) se non vi sono colonne libere la carta viene scartata.

Nota: l'azione speciale di Pegaso non può essere giocata nel 1° turno di gioco

Nota: una volta posizionato in campo Pegaso non può più utilizzare il suo potere speciale

PERSEPHONE (1 X)



Persefone (con costo 1 A.P.) consente di recuperare fino a 3 carte Pegaso dalla propria pila degli scarti e riprenderli in mano (max 12 carte in mano)
Persefone dopo l'uso viene poi posta nella propria pila degli scarti

PYTHIA (2 X)



Pizia consente di spiare (con costo 1 A.P.) le carte in mano all'avversario: se trova in mano all'avversario Nemesis:
l'avversario deve immediatamente scartarla (nella propria pila degli scarti)

Pizia (con costo 1 A.P.) può sfidare sul campo Nemesis:
vince immediatamente (la sconfitta è posta nella propria pila degli scarti).
Quando viene attaccata la Pizia è sempre sconfitta.

Pizia consente di spiare (con costo 1 A.P.) le carte di una colonna:
non vi sono conseguenze se scopre: Argo o Nemesis.

Pizia dopo l'uso viene posta nella propria pila degli scarti.

SIRENEN (1 X)



Le sirene seducono (con costo 1 A.P.) gli alleati dell'avversario:
l'alleato (solo carte con forza da 1 a 7) viene pescato dalla pila degli scarti avversaria (carta in cima alla pila)
l'alleato è aggiunto alla propria mano:
può essere utilizzato immediatamente o in un turno successivo.

Le sirene dopo l'uso vengono poste nella propria pila degli scarti.

HELD (5 X)



Può sconfiggere Medusa.
Una volta impiegato nel combattimento resta scoperto sul tavolo.

POSEIDON (1 X)



Una volta impiegato nel combattimento resta scoperto sul tavolo.
Può essere sconfitto solamente dalla Pizia con attacco a tradimento.

Testo e riadattamento grafico: [frankiedany](#)

APOLL



(2 X)

GIGANT



(3 X)

ZYKLOP



(4 X)

ZENTAUR



(5 X)