



Toxotes
mortale; arciere

3 dadi
+4 contro volanti
+3 contro guerrieri



centauro
mito; arciere; cavalleria

5 dadi
+3 contro arcieri
+3 contro volanti



Ippokon
mortale; cavalleria

3 dadi
+4 contro campioni
+4 contro arcieri



Manticora
mito; volante

5 dadi
+4 contro ammazza-giganti



Oplita
mortale; guerriero

3 dadi
+3 contro cavalleria
+1 contro mortali



Medusa
mito; ammazza-giganti

5 dadi
+6 contro giganti
speciale
vince in caso di pareggio



Minotauro
mito; guerriero

5 dadi
+4 contro cavalleria

speciale
distrugge 2 edifici se sopravvive all'assedio della città



campione dell'epoca classica

5 dadi
+4 contro miti



Idra
mito; gigante

6 dadi
+4 contro guerrieri

speciale
per ogni unità che ha eliminato guadagna + 1 dado fino al termine della battaglia



campione dell'epoca eroica

6 dadi
+4 contro miti

speciale
se sconfigge un campione avversario l'esercito avversario deve ritirarsi



Ciclope
mito; gigante

6 dadi
+4 contro mortali
nega i benefici di mura e torri

speciale
può scegliere se aggiungere 3 dadi, se lo fa l'avversario sconfitto non è eliminato ma è torna nell'area di riserva del possessore. Non funziona con unità giganti



campione dell'epoca mitica

5 dadi

speciale
aggiunge ai suoi dadi di attacco un numero di dadi uguale al valore base di dadi dell'avversario (non contano bonus o capacità speciali)