

5

JASONE
CAMPIONE DELL' EPOCA
CLASSICA

3 x 
3 x 



+4 contro miti

6

ULISSE
CAMPIONE DELL' EPOCA
EROICA

3 x 
4 x 



+4 contro miti

speciale;

se sconfigge un campione avversario
l'esercito avversario deve ritirarsi

5

ERCOLE
CAMPIONE DELL' EPOCA
MITICA

4 x 
4 x 



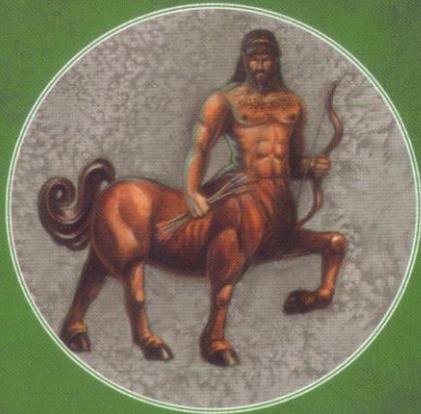
speciale;

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

5

CENTAURO
mito; arcieri; cavalleria

3 x 
1 x 



+3 contro arcieri
+3 contro volanti

6

CICLOPE
mito; gigante

3 x 
3 x 



+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

6

IDRA
mito; gigante

2 x 
2 x 



+4 contro guerrieri
speciale;

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

3

IPPOKON
mortale; cavalleria

1 x 
1 x 



+4 contro campioni
+4 contro arcieri

5

MANTICORA
mito; volante

2 x 
2 x 



+4 contro ammazza-giganti

5

MEDUSA
mito; ammazza-giganti

1 x 
3 x 



+6 contro giganti

speciale;
vinez in caso di paraggio

6

MINOTAURO

2 X
2 X

mito; guerriero



+4 contro cavalleria
speciale;

distrugge 2 edifici se sopravvive
all'assedio della città

3

OPLITA

1 X
1 X

mortale; guerriero



+3 contro cavalleria
+1 contro mortali

3

TOXOTES

1 X
1 X

mortale; arciero



+4 contro volanti
+3 contro guerrieri

GRECIA

GRECIA

GRECIA

BATTAAGLIA

BATTAAGLIA

BATTAAGLIA

GRECIA

GRECIA

GRECIA

BATTAAGLIA

BATTAAGLIA

BATTAAGLIA

GRECIA

GRECIA

GRECIA

BATTAAGLIA

BATTAAGLIA

BATTAAGLIA