

ARCHING SHOT**QUANDO:** ATTACCO A DISTANZA

Le unità alleate non sono considerate ostacoli.

ARACHNEAN SENTINEL**QUANDO:** DURANTE UN ATTACCO, SOLO A FAVORE DI *ARACHNE*

L'unità può difendere una unità attaccata senza spendere Punti Potere (solo quelli per attivare il Talento).

ARDENT WRATH**QUANDO:** DOPO LA DISTRUZIONE DI UNA UNITA' IN UN ATTACCO CC O CONTRO-ATTACCORiprendi in mano una Carta Manovra di *Minos*, dalla pila degli scarti o tra quelle usate nel turno.**ASSAULT SUPPORT****QUANDO:** PRIMA DI ATTIVARE LE UNITÀScegli fino a 2 carte dal mazzo e attiva un'altra unità dopo quella già in uso. Non servono carte *Art of War*. Non è possibile attivare altre unità durante il turno. Se le unità attaccano devono scegliere lo stesso bersaglio.**AURA OF STRENGTH****QUANDO:** QUALSIASI MOMENTO PRIMA DI LANCIARE I DADI

Puoi rilanciare un dado a tua scelta durante un Attacco o un Contro-Attacco. Vale anche per le unità amiche adiacenti e dura tutto il turno.

CERBERUS' BITE**QUANDO:** ATTACCO CC

Scegli una unità adiacente a Cerberus ed effettua fino a 3 attacchi, uno al bersaglio iniziale, gli altri a 2 nemici adiacenti. Il numero di dadi da lanciare è indicato sul Talento. I nemici non possono Contro-Attaccare.

CHILD OF ARACHNE**QUANDO:** IN QUALSIASI MOMENTO, MA SOLO SE *SPAWN OF ARACHNE* E' ADIACENTE AD *ARACHNE**Arachne* guadagna +1 nell'ATTACCO CC e in Difesa.**COORDINATED ASSAULT****QUANDO:** PRIMA DI ATTIVARE LE UNITÀScegli fino a 4 carte dal mazzo e attiva fino ad altre 3 unità dopo quella già in uso. Non servono carte *Art of War*. Non è possibile attivare altre unità durante il turno.**ENDURANCE****QUANDO:** PRIMA DI DISTRIBUIRE LE FERITE DURANTE UN ATTACCO

Cancella 1 Ferita, l'uso è illimitato

EVASION**QUANDO:** BERSAGLIO IN UN ATTACCO CC CONTRO UNA UNITA' DI TERRA, SUBITO DOPO LA DICHIARAZIONE DA PARTE DELL'AVVERSARIO

L'attacco viene cancellato ma l'avversario scarta comunque le Carte Manovra. L'uso è illimitato.

WEB OF ARACHNE**QUANDO:** ATTACCO A DISTANZA DI *ARACHNE*

Arachne può usare questo talento solo se ci sono segnalini Ragnatela disponibili, e anche se si trova adiacente ad un nemico. Non infligge danni durante un attacco a distanza, ma se ottiene almeno 2 successi, può intrappolare il nemico, piazzandovi sopra un segnalino Ragnatela (massimo 1 per unità). Ogni unità intrappolata non può contro-attaccare e usare talenti, ed ha una penalità di -1 in difesa, inoltre il giocatore che la controlla deve spendere 2 punti potere per attivarla e non può usarne le carte manovre per convertirle in punti potere. Le unità volanti vengono considerate di terra finché restano intrappolate. Le unità intrappolate possono solo provare a liberarsi effettuando un Attacco CC contro la ragnatela a difficoltà 6 e devono ottenere almeno 1 successo. Il loro turno finisce subito a prescindere dall'esito. Anche una unità libera adiacente può provare a liberare una unità intrappolata.

EXPLOSIVE SHELL**QUANDO:** ATTACCO A DISTANZA CONTRO UNITA' DI TERRA

La difficoltà per colpire si riduce di 1.

INFANTRY DRILL**QUANDO:** PRIMA DI ATTIVARE LE UNITÀScegli fino a 3 carte dal mazzo e attiva fino ad altre 2 unità *Infantry* adiacenti, dopo quella già in uso. Non servono carte *Art of War*. Non è possibile attivare altre unità durante il turno.**INFERNAL BLAZE****QUANDO:** DURANTE L'ATTIVAZIONETutte le unità di Terra adiacenti a *Minos* (anche quelle amiche) subiscono un attacco con un numero di dadi indicato sul Talento. Non è possibile il Contro-Attacco. L'unità che usa questo Talento può anche Muovere e/o Attaccare nello stesso turno.**INFERNAL BOMBARDMENT****QUANDO:** PRIMA DELLA FASE MOVIMENTO

L'unità non può attaccare ma tutte le unità nemiche attraversate durante il movimento subiscono un Attacco, il numero di dadi da lanciare è indicato sul Talento. I nemici non possono Contro-Attaccare.

JUDGMENT OF SOULS**QUANDO:** DOPO AVER DISTRUTTO UNA UNITA' NEMICA

Guadagni 2 Punti Potere

LEADER**QUANDO:** DOPO L'ATTIVAZIONE DELLA PRIMA UNITA'Puoi spendere Punti Potere invece che carte *Art of War* per fare attivazioni multiple. Rapporto di 1:1**MOBILITY****QUANDO:** DOPO AVER ATTACCATO

Se non hai già mosso, puoi muovere l'unità che ha attaccato.

OVERRUN**QUANDO:** ATTACCO CC

La difficoltà per colpire si riduce di 1 se l'attaccante ha la Salute maggiore o uguale al difensore.

PARRY**QUANDO:** ATTACCO CC O CONTRO-ATTACCO, FASE DISTRIBUZIONE FERITE

Si cancella 1 Ferita sia all'attaccante che al difensore.

RAGE OF THE LION**QUANDO:** SEMPREIl *Nemean Lion* ha tutte le caratteristiche uguali a quelle della sua Carta Unità con Salute 7.**REINFORCEMENT****QUANDO:** DOPO CHE ENTRAMBI I GIOCATORI RIMESCOLANO I MAZZI

L'unità che usa questo talento guadagna 1 livello di Vitalità. L'uso è illimitato.

RETREAT**QUANDO:** DURANTE UN ATTACCO

L'unità attaccata indietreggia una casella e cancella una eventuale Ferita. Non è possibile il Contro-Attacco.

SCOUT**QUANDO:** FASE MOVIMENTO

Ignora gli ostacoli

SENTENCE OF ATHENA**QUANDO:** SUBITO DOPO L'ATTIVAZIONE DI *MATRIARCHS*, SE NON CI SONO NEMICI ADIACENTI*Matriarchs* o eventuali *Sisters of Athena* adiacenti possono eseguire alcune o tutte delle seguenti Manovre, in questo preciso ordine:

- 1- Attacco a Distanza
- 2- Movimento
- 3- Attacco CC

E' possibile usare più volte questo Talento nello stesso turno ma su unità diverse.

SENTRY**QUANDO:** DURANTE UN ATTACCO

L'unità può difendere una unità attaccata senza spendere Punti Potere (solo quelli per attivare il Talento).

SKILLED MELEE**QUANDO:** DOPO IL LANCIAMENTO DEI DADI DURANTE UN ATTACCO CC

Rilancia 1 dado con valore 0. Solo una vota per Attacco.

SKILLED SHOT**QUANDO:** DOPO IL LANCIAMENTO DEI DADI DURANTE UN ATTACCO A DISTANZA

Rilancia 1 dado con valore 0. Solo una vota per Attacco.

SPREAD SHOT**QUANDO:** ATTACCO A DISTANZA

Attaca 2 Unità di Terra adiacenti tra loro e raggiungibili. Considera i due attacchi separati.

SKILLED WARRIOR**QUANDO:** ATTACCO CC / A DISTANZA

Rilancia 1 dado con valore 0. Solo una vota per Attacco.

TRACK**QUANDO:** PRIMA DEL MOVIMENTO DI UNA UNITA' NEMICA

L'unità può bloccare una unità nemica senza spendere Punti Potere (solo quelli per attivare il Talento).

UNHOLY STRENGTH**QUANDO:** ATTACCO CC

Guadagna 1 dado extra.