

ELYSIUM - KÁRTYALEÍRÁSOK

Apollón - Cari

A Napisten Apollón örvend a legnagyobb tiszteletnek az ókori Görögországban. Őt nem csak a művészetek és a tudományok, hanem főként a jóskok isteneként tartják számon. Apollón leghíresebb órákuluma Püthia, egy ifjú hölgy, aki a Delphi templom mellett egy barlangban jósolja meg a jövőt látogatóinak.

Az Elíziumodban Apollón segítségével befolyásolhatod a jövőt, illetve a következő korban előkerülő kártyákat.



CHARISMA (karizma)

1. szint, 1 példány

Apollón híres szépségéről, a szolgáit is leginkább kinézetük alapján választja ki. Egy halandónak esélye sincs, hogy ellenálljon Apollón akaratának.

Azonnali - kapsz egy polgárt.



DARK FUTURE (sötét jövő)

1. szint, 2 példány

Püthia jóslatai sokszor igen rejtélyesek. Mikor sok isten szerepel a jóslatában, hamarosan valamilyen különösen emlékezetes hőstett kerül végrehajtásra.

Egyszeri - minden jósdában lévő, különböző család után 1 GYP-t kapsz.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olümposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazák az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimítani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GYP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GYP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GYP-t ér.



HOMER (Homérosz)

1. szint, 1 példány

Mi a legjobb módja a legendák kovácsolásának, ha nem az, amit Homérosz a saját szemével láthatott? Az Iliász és az Odüsszeia, e két ókori hősköltemény, melynek korai forrását a görög, római és nyugati kultúrában egy vak költő alkotásának tulajdonítják.

Kronosz - ha az Elíziumod több kártyát tartalmaz, mint bármely más játékosé, 7 GYP-t kapsz. Az összehasonlítást csak az után szabad megtenni, miután a magányos lapokat eltávolították az Elíziumokból.



TEMPLE OF APOLLO (Apollón temploma)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GYP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Apollón kártya után. Ha ez egy (Apollón) családi legenda, úgy maximum 3 GYP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GYP-t ér.



INITIATION (kezdeményezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király, folyamodhat az eleusziszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédese rendezését.

Eleusziszi - használhatsz egy jósdában lévő egyszeri, vagy azonnali képességű kártyát. Csak akkor használható ezt a kártyát, ha van az országodban egy másik eleusziszi kártyád is.



OFFERINGS (felajánlás)

2. szint, 2 példány

Püthia szolgáltatásai nincsenek ingyen, így Delphi meglehetősen gazdaggá vált.

Egyszeri - a jósdában lévő minden különböző család után kapsz 1 drachmát.

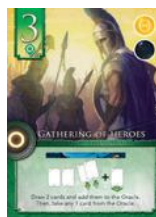


PROPHECY OF GLORY (dicsőséges jóslat)

2. szint, 3 példány

A jövő ismerete lehetővé teszi a hősöknek, hogy nagyszerű hőstetteket hajtsanak végre, vagy megfelelő társakat toborozzanak hozzá.

Egyszeri - kapsz 1 kártyát a jósdából.



GATHERING OF HEROES (hősök gyűlése)

3. szint, 2 példány

A legismertebb hőstetteket a hősök csoportosan hajtják végre, egy karizmatikus vezető irányításával, mint például Iaszon és az argonauták, vagy a kalüdóni vadkanvadászat. Püthia tanácsai alapján a legmegfelelőbb társakat választják ki.

Egyszeri - adj hozzá 2 kártyát a jósdához. Ez után kapsz 1 kártyát a jósdából.

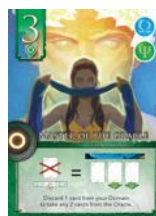


LEGACY (örökség)

3. szint, 2 példány

Nagyon fontos a tudás átadása. Néhány hős választott társa sikeresen műlja felül mesterét is.

Aktivációs - dobj el egy kártyát az országodból, majd kapsz 1 kártyát a jósdából. Az eldobott kártya lehet polgár is és legenda is.



MASTER OF THE ORACLE (a jóskok mestere)

3. szint, 1 példány

Apollón szolgái, a jövő ismeretének birtokában, néha igénybe veszik hatalmas hősök szolgálatait.

Egyszeri - dobj el egy kártyát az országodból, majd kapsz 2 kártyát a jósdából. Az eldobott kártya lehet polgár is, vagy akár maga ez a lap is.



THE MUSES (a múzsák)

3. szint, 1 példány

Apollón nem egyedüli mecénása a művészetnek. A múzsák inspirálják a festőket, történészeket és költőket az ókori Görögországban. Minden olyan sikeres alkotás után, mely kellemes az istenek számára, ajándékokkal és szívességekkel halmozza el a tehetségeket.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Apollón kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.



SUN GOD (napisten)

3. szint, 1 példány

Az ijász, zenész és napisten, Apollón a legnépszerűbb halhatatlan Olümposzon, még akkor is, ha néha féltékeny, vagy gőgös. Félistenek keresik a helyes utat, amivel elnyerhetik kegyét és jóindulatát.

Folyamatos - 1 GYP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Apollón kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GYP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.



ARÉSZ - John Mcambride

A háború istene, a kegyetlen és irgalmatlan Arész, nem túl népszerű a görögök körében. Ő a sötét háború jelképe, hiszen mikor csatába indul, félelem és árulás kíséri útját. Csak az erőszakot tartja a vitás kérdések egyetlen rendezési módjának.

Az Elíziumodban különleges módon tudod elnyerni kegyét: csak egy játékos, a legtekintélyesebb kaphat sok győzelmi pontot, a többieknek be kell érniük a nekik jutó morzsákkal.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olümposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazták az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimítani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GyP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GyP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GyP-t ér.



HOPLITES (hopliták)

1. szint, 2 példány

Minden görög állampolgárt felkérnek, hogy katonaként szolgálja városát, hozzájárulva annak védelméhez és hírnevéhez.

Azonnali - 1 DP-t kapsz.



RECRUITER (toborzó)

1. szint, 2 példány

Még a legszegényebbekre is adót vetnek ki, és ha szükséges, szövetségesként használhatók a zsoldosok és barbárok is.

Állandó - amikor kapsz, vagy áthelyezel egy polgárt, 1 DP-t kapsz. Ez a képesség bármennyi polgár kapása, vagy áthelyezése esetén is működik.



TEMPLE OF ARES (Arész temploma)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Arész kártya után. Ha ez egy (Arész) családi legenda, úgy maximum 3 GyP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GyP-t ér.



VETERANS (veterán)

1. szint, 1 példány

A legtöbb görög városállam rendelkezik valamilyen elit egységgel. A Thébai Szent Sereg, vagy a spártaiak hőstettei ismertek egész Görögországban, és az istenek is jóindulattal szemlélik őket.

Kronosz - 1 GyP-t kapsz minden megszerzett DP-d után.

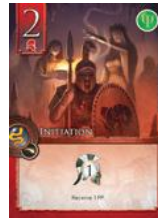


DEIMOS AND PHOBOS (Deimosz és Phobosz)

2. szint, 2 példány

Arészt csatáiba elkíséri a félelem és rettegés két démona (Deimosz és Phobosz), akiknek pusztító látványa is elgyengíti a halandókat.

Azonnali - az összes többi játékos ad neked 1 DP-t. Akinek nincs DP-je, nem ad semmit.



INITIATION (kezdeményezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király folyamodhat az eleusiszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédese rendezését.

Eleusiszi - 1 DP-t kapsz. Csak akkor használható ezt a kártyát, ha van az országodban egy másik eleusiszi kártyád is.



WAR CHARIOT (harci szekér)

2. szint, 3 példány

Az összes mitikus háború közül, Trója ostroma a leghíresebb konfliktus. A harci szekereken lovagló hősök csatája, Achilles és Hektor összecsapása a város falai előtt az ideális hősi párbafti képviseli.

Legenda - 1 DP-t kapsz, ha áthelyezel egy kártyát. Ezt az 1 DP-t akkor is megkapod, ha ezt a lapot helyezed át.

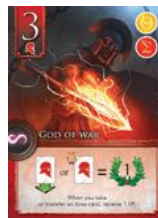


GLORIOUS VICTORY (dicsőséges győzelem)

3. szint, 2 példány

Arész háborús törvénye egyszerű: nincs kegyelem. A szerencse és a győzelem gyakran mosolyog rá a vakmerőre és a vitézre, de bizony sokszor átpártol azokhoz, akik egyszerűen csak többen vannak.

Aktivációs - 1 DP-t kapsz minden, az országodban lévő Arész kártyáért. Például: ha 3 kártyád van az országodban (ezzel a kártyával együtt), 3 DP-t kapsz.



GOD OF WAR (a háború istene)

3. szint, 1 példány

A győzelem kevésbé fontos Arész számára, mint a háború kegyetlensége. Annak ellenére, hogy kevésbé becsülik őt Görögországban, a harcban álló vitéz emberek még is sokszor keresik a kegyét.

Folyamatos - 1 GyP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Arész kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GyP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.

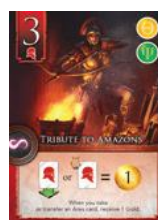


GO TELL SPARTA (menj, vidd hírt a spártaiaknak)

3. szint, 2 példány

A thermopülai csatában 300 spártai és 1000 görög szövetséges tartotta sakkban a perzsa hódítókat 3 napig, így módot adtak a görög városállamoknak, hogy megszervezhessék a védelmüket. Mindnyájan meghaltak, és egy kő emlékezteti az eljövendő nemzedékeket az általuk hozott áldozatra.

Aktivációs - dobj el egy kártyát az országodból, hogy kapj 2 DP-t. Eldobhatsz egy polgárt is, de akár ezt a kártyát is.



TRIBUTE TO AMAZONS (tisztelet az amazonoknak)

3. szint, 1 példány

Legendás harcosok és félelmetes íjászok. Azt beszélik az amazonok Arésznek szentelik magukat és soha nem mennek férjhez. A trójaiak oldalán harcoltak, együtt hódítva meg sok várost, amivel nagy tiszteletet érdemeltek ki.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Arész kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.



WATER DRAGON (vízi sárkány)

3. szint, 1 példány

Kadmosz, Trója alapítója, szembenézett és legyőzte a vízi sárkányt, Arész szent állatát. Büntetésképp az istent kell szolgálnia nyolc éven át. Egy újabb méltó harcos, akire Arész nem tud igazából haragudni és akihez a nyolc év leteltével lányát, Harmoniát is feleségül adja.

Egyszeri - az összes többi játékos ad neked 1 DP-t. Akinek nincs DP-je, nem ad semmit.



ATHÉNÉ

- Vincent Dutrait

Apollón mellett, kétségtelenül Pallasz Athéné a legnépszerűbb istennő Görögországban. Harcos, mint Arész, de bölcsőbb; oltalmazó, mint Poszeidón, de kevésbé megfoghatatlan. Athéné neve egyet jelent a bölcsességgel, az egyenlőséggel, a kiegyensúlyozottsággal és az együttműködéssel.

Az Elíziumodat szolgálhatják Athéné erőteljes képességei, amik megoszthatják ellenfeleidet. Pont az ellentettje Poszeidónnak, így szerencsés ellenfél az istenek között.



DEMOCRACY (demokrácia)

1. szint, 2 példány

Az athéni demokráciában a polgárok szabadon kifejthetik véleményüket, így befolyásolhatják a város politikáját. Ebben fontos szerepet játszanak, és segítik a végrehajtását a törekvő félistennek.

Egyszeri - 1 polgárt kapsz. Az összes többi játékos is kaphat 1 polgárt, 1 drachmáért cserébe.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olümposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazák az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimítani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GyP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GyP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GyP-t ér.



MEDIATION (meditáció)

1. szint, 1 példány

Athén alapításakor a telepeseeknek el kellett dönteniük, ki legyen a város patrónus-istene. Athéné és Poszeidón egy-egy ajándékot adott: Poszeidón egy csodálatos lovat, míg Athéné egy egyszerű forrást. Az athéniak a forrást választották, ismét bebizonyítva ezzel, hogy Athéné mindig győz.

Kronosz - ez a kártya 3 GyP-t ér egy teljes legendában. Egy teljes családi legenda 3 lapból áll, egy teljes szintlegenda pedig 5-ből.



TEMPLE OF ATHENA (Athéné temploma)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Athéné kártya után. Ha ez egy (Athéné) családi legenda, úgy maximum 3 GyP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GyP-t ér.



TRADE AGREEMENT (kereskedelmi szerződés)

1. szint, 2 példány

A jóindulatú bölcsesség istennőjeként, Athéné állandóan a békéről, és a mindenki számára kölcsönös nyereségről prédikál. Ennek ellenére a szolgálai mindig egy kicsivel több hasznot húznak, mint mások.

Azonnali - 3 drachmát kapsz. Mindenki más 1 drachmát kap.



INITIATION (kezdemenyezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király, folyamodhat az eleusiszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédese rendezését.

Eleusiszi - 1 drachmát kapsz. Minden más játékos, akinek van legalább egy eleusiszi kártyája az országban, 1 drachmát kap. Csak akkor használhatod ezt a kártyát, ha van az országodban egy másik eleusiszi kártyád is.



NAVAL POWER (tengeri hatalom)

2. szint, 3 példány

Athéné istennő nem idegenkedik a háborútól. A célja azonban a győzelem és uralom megszerzése, a legalacsonyabb költségek mellett. Épp ezért nem meglepő, hogy az általa kedvelt város képes uralni Görögországot mind kereskedő-, mind hadihajóival.

Aktívációs - 1 drachmát és 1 GyP-t kapsz. Az összes többi játékos e kettő közül választhat, melyiket kapja.



PANATHENAIC GAMES (panathénai-játékok)

2. szint, 2 példány

Az olimpiai játékok nem az egyetlen alkalom, ahol a görög városok békés, de rangos versenyt tartanak. Az Athénének szentelt város által rendezett saját verseny nagyon népszerű lett.

Azonnali - áthelyezhetsz egy kártyát, akár ezt a lapot is. Minden más játékos 1 drachmáért áthelyezhet egy kártyát. Az áthelyezések nem ingyenesek.



AEGIS (Égisz)

3. szint, 1 példány

Zeusz és Athéné által közösen használt mágikus pajzs, az Égisz, gyakran segít és oltalmaz hőseket a küldetésükben, mivel Athéné egy jóindulatú istennő. Sok hűséges kihasználja ezt.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Athéné kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.



DIVINE LAW (isteni törvény)

3. szint, 1 példány

Az istennő kegye lehetővé teszi hasznos megállapodások és kedvező törvények meghozatalát. Hisz Athéné soha nem akar senkinek igazságtalanul rosszat.

Egyszeri - húzz egy kártyát és tedd képpel felfelé az országodba. Ezután áthelyezhetsz egy kártyát, akár ezt a lapot is. Minden más játékos vagy kártyát húz, vagy áthelyez egy lapot. Az áthelyezések nem ingyenesek. Ha kártyát húztál, eldobhatod, és húzhatsz helyette egy másikat.



EMBASSY (nagykövetség)

3. szint, 2 példány

Kezessz a békéért, a megkötött szerződésekkért és eskükért, Athéné elvárja szolgálaitól, hogy részt vegyenek a városok közötti tárgyalásokon.

Egyszeri - 1 drachmát és 1 GyP-t kapsz minden, országodban lévő Athéné kártyáért. Minden más játékos vagy 1 drachmát, vagy 1 aranyat kap minden, országában lévő Athéné kártyáért.



GODDESS OF WISDOM (a bölcsesség istennője)

3. szint, 1 példány

Annak ellenére, hogy lételeme az igazság, Athéné néha a pártfogoltjai javára dönt. A törekvő félistennek azonban nem tanácsos összekeverni a jóindulatát, a határtalan toleranciával. Athéné haragja ugyanis ritka, de rettenetes.

Folyamatos - 1 GyP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Athéné kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GyP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.



OATH OF HOSPITALITY (vendégjog)

3. szint, 2 példány

A vendéglátás az egyik legszentebb szokás Görögországban. Néha egy váratlan vendégről is kiderülhet, mennyire hasznos.

Aktívációs - dobj el 1 kártyát az országodból (ami lehet egy polgár, vagy akár ez a lap is), majd húzz 1 lapot, és tedd képpel felfele az országodba. Ha kártyát húztál, eldobhatod, és húzhatsz helyette egy másikat. Az összes többi játékos is így tehet, ha fizet 1 drachmát.

HÁDÉSZ - Pascal Quidault

Hádész, az Alvilágban lakozó holtak istene, köszönti az elhunyt lelkeket. Mint a kapu őrzője és lelkek bírja, ő dönt, hogy a lélek méltó-e arra, hogy az Elíziumba léphessen. A gyávákat és istentagadókat az Alvilág legmélyebb bugyraiba száműzi, örök feledésre ítélve őket.

Az Elíziumodban Hádésznek nagyon fontos szerepe van: ő dönti el, hogy egy hős méltó-e arra, hogy megemlékezzen róla az utókor... és győzelmi pontokat adjon a játék végén.



CHARON'S OBOL (Kharón obolosza)

1. szint, 2 példány

A görög temetési szertartások során egy érmét, az oboloszt tesznek a halott szájába, hogy azzal fizesse ki a Sztix folyó révészét, Kharont.

Azonnali - 1 drachmát kapsz, majd áthelyezhetsz egy kártyát. Az áthelyezés nem ingyenes.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olümposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazták az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimítani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GyP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GyP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GyP-t ér.



POSTHUMOUS HERO (posztumusz hős)

1. szint, 2 példány

Még a névtelen és egyszerű polgárok is eljuthatnak az Elíziumba, ha bátrak és érdemesek rá.

Egyszeri - áthelyezhetsz 1 polgárt ingyen.



TARTARUS (Tartarosz)

1. szint, 1 példány

Előbb, vagy utóbb, Hádész minden halandót köszönteni fog az Alvilág kapujában. Azonban semmi nem tetszik neki jobban, mint látnia a Tartarosz, vagy az Elízium felé hajózó hősöket.

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, minden Elíziumodban lévő 2 kártya után. Például: ha 9 kártya van az Elíziumban, akkor 4 GyP-t ér. A kártyát csak az után szabad használni, miután a magányos lapokat eltávolítottátok az Elíziumokból.



TEMPLE OF HADES (Hádész temploma)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Hádész kártya után. Ha ez egy (Hádész) családi legenda, úgy maximum 3 GyP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GyP-t ér.

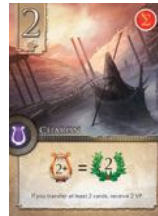


CAP OF INVISIBILITY (láthatatlanná tévő sisak)

2. szint, 3 példány

Hádész sisakja képes arra, hogy láthatatlanná tegye a viselőjét. Ez jelentős segítség a csatamezőn (de máshol is), hogy erősítse hordozója hírnevét.

Legenda - áthelyezhetsz egy kártyát (akár ezt a lapot is). Az áthelyezés nem ingyenes.

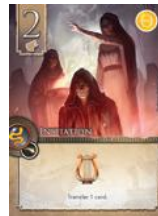


CHARON (Kharón)

2. szint, 2 példány

E baljóslatú révész egy oboloszt kér minden halottól, hogy átvigye őket a Sztix folyón. Megszerezheti a kegyét az, aki sok ügyfelet küld hozzá.

Legenda - 2 GyP-t kapsz minden, egy köröd alatt áthelyezett 2 kártya után. Legalább 2 kártyát kell áthelyezni a 3. fázisban (ami lehet ez a lap is), hogy megkapd a GyP-t.

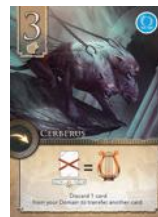


INITIATION (kezdemenyezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király, folyamodhat az eleusiszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédre rendezését.

Eleusiszi - áthelyezhetsz 1 kártyát (akár ezt a lapot is). Az áthelyezés nem ingyenes. Csak akkor használható ezt a kártyát, ha van az országodban egy másik eleusiszi kártyád is.

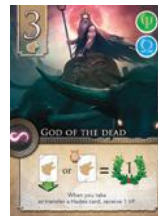


CERBERUS (Kerberosz)

3. szint, 2 példány

Ez a félelmetes, háromfejű kutya őrzi az Alvilág kapuját és tart bent mindenkit, aki Hádész országába lépett. Minden hős, aki átjutott rajta, legendává vált.

Aktivációs - dobj el egy kártyát az országodból (ami lehet egy polgár, vagy akár ez a lap is), majd helyezz át egy kártyát (akár ezt a lapot is, ha nem dobtad el). Az áthelyezés nem ingyenes.

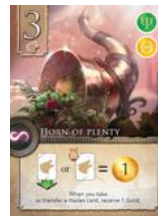


GOD OF THE DEAD (a holtak istene)

3. szint, 1 példány

Vitathatatlanul Hádész, az Alvilág ura, a legfélelmetesebb a görögök számára minden olümposzi isten közül. Mégis sokan keresik az ő, valamint rettegve tisztelt szolgálói kegyét.

Folyamatos - 1 GyP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Hádész kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GyP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.



HORN OF PLENTY (bőszégszaru)

3. szint, 1 példány

Hádész egy kapzsi és gonosz isten, akit gazdaggá tesznek a halottai, és a temetési felajánlások. Az elvarázsolt kürtje határtalan gazdagságot kínál.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Hádész kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.

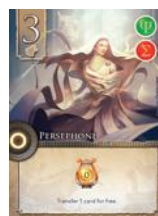


JUDGES OF UNDERWORLD (az Alvilág bírái)

3. szint, 2 példány

Minész, Rhadamanthüsz és Aiaosz, a halandók e három rettenetes bírja ítéli meg a hősöket, és dönt afelől, hogy kik juthatnak el az Elíziumba. Épp ezért a kegyüket megszerezni nem kis előnyt jelent.

Egyszeri - minden országodban lévő Hádész kártya után 1 kártyát áthelyezhetsz (akár ezt a lapot is). Az áthelyezések nem ingyenesek.



PERSEPHONE (Perszephoné)

3. szint, 1 példány

Démétér, a termés istennőjének lánya, Perszephoné iránt Hádészt olthatatlan vágy kerítette hatalmába, ezért elragadta őt, és birodalmába vitte. Szembesülve Zeusz és Démétér dühével, beleegyezett, hogy fél évre hazatérhessen anyjához. Anyjának Perszephoné Alvilág és felszín közötti utazásai iránt érzett szomorúsága meghatározta a természet körforgását.

Egyszeri - áthelyezhetsz 1 kártyát ingyen (akár ezt a lapot is).



HÉPHAISZTOSZ - Didier Poli

Héphaistosz, a kovács, Zeus és Héra fia, csúnya, sánta és haragtartó isten. Ő a kézművesek istene, aki nagy hatalmú mágikus tárgyakat készít, és ajándékozik az isteneknek és a halandóknak.

Az Elíziumodban a drachmák képviselik az istenek ajándékát, amit a küldetéseket elvállaló hősöknek ajándékoznak. Héphaistosz szolgáit megajándékozhatja a játékos, amivel még nagyobb ajándékokat kaphat, és felbecsülhetetlen segítséget a legendák megírásához.



APPRENTICE (tanonc)

1. szint, 2 példány

Héphaistosz egy szorgalmas isten, aki tanoncokat és társakat tart, hogy megtanítsa nekik tudománya titkait.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy polgárt. Bármennyi polgárt kaphatsz, vagy áthelyezhetsz, és mindegyik után megkapod az 1 drachmát.



DIVINE AID (isteni segítség)

1. szint, 2 példány

Olykor egy mesterember felülmúlja önmagát, rejtett segítséget kapva Héphaistosztól, létrehozva egy nagy hatalmú tárgyat, amely lehetővé teszi egy hősnek, hogy teljesítse végzetét.

Azonnali - 2 drachmát kapsz.



FORGES OF HEPHAESTUS (Héphaistosz kohója)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Héphaistosz kártya után. Ha ez egy (Héphaistosz) családi legenda, úgy maximum 3 GyP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GyP-t ér.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olümposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazták az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimítani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GyP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GyP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GyP-t ér.



GIFT OF HEPHAESTOS (Héphaistosz ajándéka)

1. szint, 1 példány

A sánta isten által kovácsolt fegyverek és páncélok sokkal tartósabbak, mint bármilyen, amit halandók készítenek.

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, minden nálad lévő 2 drachma után. Például: ha 7 drachmád van a játék végén, 3 GyP-t kapsz.



INITIATION (kezdemenyezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király, folyamodhat az eleusiszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédese rendezését.

Eleusiszi - 1 drachmát kapsz. Csak akkor használhatod ezt a kártyát, ha az országodban van egy másik eleusiszi kártyád is.



SACRIFICE (áldozat)

2. szint, 2 példány

Még az istenek is nagyra értékelik Héphaistosz alkotásait. A halandóknak (vagy becsvágyó félisteneknek) a kegye megszerzéséhez készen kell állniuk áldozatokat hozni.

Azonnali - szabadon átválthatsz drachmát GyP-re, és viszont. Becserélhetsz akárhány drachmát ugyanannyi GyP-ra, vagy akárhány GyP-t ugyanannyi drachmára.

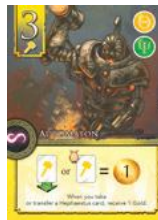


WORKSHOP (műhely)

2. szint, 3 példány

Mivel Héphaistosz műhelyében egy működő vulkán található, így csak a legerősebb és legszívósabb szolgái bírnak nála nap mint nap dolgozni.

Legenda - 1 drachmát kapsz. Akkor is megkapod az 1 drachmát, ha ezt a kártyát helyezed át.



AUTOMATION (automata)

3. szint, 1 példány

Héphaistosz isten zsenialitásának nincs határa! Szembesülve azzal, hogy nagyon nehezen talál olyan szolgát, aki bírja a műhelyében végzett nehéz munkát és barátságtalan környezetet, Héphaistosz olyan automatát tervezett, amely további automatákat készít neki.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Héphaistosz kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.



GOD OF FIRE (a tűz istene)

3. szint, 1 példány

Héphaistosz lenyűgözi istentársait az általa készített harci szekerekkel, amik lovak nélkül képesek mozogni, vagy aranyból és ezüstből készített automataival.

Folyamatos - 1 GyP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Héphaistosz kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GyP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.



GOLDEN THRONE OF HERA (Héra arany trónusa)

3. szint, 1 példány

Ahhoz, hogy visszanyerje helyét az istenek között, Héphaistosz egy arany trónust ajándékozik Hérának. Héra, annak ellenére, hogy megveti a nyomorék istent, ráül a trónra, de csapdába esik: nem tud többé felállni belőle. Minden istenek atyja, Zeus is megpróbálja őt kiszabadítani, de neki sem sikerül. Héphaistosz végül elengedi Hérát, és ezzel visszanyeri olümposzi isteni státuszát.

Egyszeri - annyi drachmát kapsz, hogy ugyanannyi drachmád legyen, mint a kártya aktiválásakor az éppen leggazdagabb játékosnak van.



SLAVES (rabszolgák)

3. szint, 2 példány

Legyen az rab, foglyul ejtett barbár, vagy egy becsvágyó görög kereskedő által megvásárolt elszegényedett idegen, a rabszolgák egy mód vagyont és hatalmat szerezni, ha valakinek nincsenek emiatt aggályai.

Aktivációs - dobj el egy kártyát az országodból, hogy 2 drachmát kapj. Eldobhatsz egy polgárt is, vagy akár ezt a lapot is.



TASKMASTER (munkafelügyelő)

3. szint, 2 példány

Az istennek rengeteg szolgálja van, a kohó így szüntelen dolgozhat. Végtelen mennyiségű és gazdagságú kincset készítenek a munkafelügyelő tekintete által kísérve.

Aktivációs - 1 drachmát kapsz az országodban lévő minden Héphaistosz kártya után (beleértve ezt a lapot is). Például: ha ezzel a lappal együtt 3 Héphaistosz kártyád van az országodban, 3 drachmát kapsz.



HERMÉSZ

- Emmanuel Roudier

Hírnök, kém, tolvaj és kereskedő, Hermész elbűvölő, ravasz és többnyire jól viszonyul a hőskökhöz és halandókhöz. Ő védelmezi a merészeket és sok misztikus titok tudója.

Az Elíziumban lehetővé teszi, hogy használd, vagy újra használd a kártyák hatalmát, beleértve az Elíziumban lévőket is.



CHEAT (csalás)

1. szint, 1 példány

Hermész egy ravasz, fiatal isten. Képes egy névtelen polgárból hőst faragni... amíg le nem bukik.

Kronosz - ha nincs egy polgár sem az Elíziumban, ez a kártya 5 GyP-t ad.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olümposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazták az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimitani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GyP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GyP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GyP-t ér.



TEMPLE OF HERMES (Hermész temploma)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Hermész kártya után. Ha ez egy (Hermész) családi legenda, úgy maximum 3 GyP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GyP-t ér.



THE MESSENGER (a hírnök)

1. szint, 2 példány

Hermész népszerű isten, oltalmazza a becsvágyókat, és nagyra értékeli azt a névtelen senkit, aki megpróbál magának dicsőséget szerezni.

Aktivációs - ha van legalább 1 polgárod az országodban, (újra) használhatod egy azonnali kártya képességét.



THE TRICKERS (a szélhámos)

1. szint, 2 példány

A játékos és ravasz Hermész jóindulattal tekint azokra, akik képesek kihasználni a báméskodók hiszekegyességét, vagy figyelemének hiányát.

Egyszeri - kicserélheted egyik oszlopot egy már elhasznált oszlopra.



CADUCEUS (hírnökbot)

2. szint, 3 példány

Köszönhetően a kíváncsiságának, Hermész nagy tudással rendelkezik az emberi test felépítéséről, az orvosok ezért mélyen tisztelik őt.

Egyszeri - (újra) használhatod az országodban lévő egyik azonnali képességű kártyát.



INITIATION (kezdeményezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király, folyamodhat az eleusiszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédre rendezését.

Eleusiszi - használhatod bármelyik játékos országában lévő egyik eleusiszi kártyát. Csak akkor használhatod ezt a kártyát, ha az országodban van egy másik eleusiszi kártyád is.



KEEPER OF DREAMS (az álmok őre)

2. szint, 2 példány

A halandók álmai nem maradhatnak titokban Hermész előtt. Az álmokon keresztül üzen, tanácsokat és figyelmeztetést küld. Néha megengedi, hogy a halandók megvalósíthassák álmaikat.

Egyszeri - használhatod az országodban lévő egyik egyszeri képességű kártya hatalmát.



GOD OF THIEVES (a tolvajok istene)

3. szint, 1 példány

A szárnyas sarus Hermész szeret csínyeket elkövetni az istenekkel és halandókkal, ezért a legrosszabb trükkjeihez társakkal veszi körbe magát. A csapatához csatlakozni egyszerre jelent kiváltságot és kockázatot.

Folyamatos - 1 GyP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Hermész kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GyP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.



HEIST (rablás)

3. szint, 2 példány

A legjobb tervek az elterelésre támaszkodnak.

Aktivációs - dobj el egy kártyát (ami lehet egy polgár, vagy akár ez a lap is), majd használd az országodban lévő egyik egyszeri-, vagy azonnali képességű kártyát. Használhatsz olyan egyszeri képességű kártyát, amin már nincs rajta az aktivációs gyűrű, de olyat is, amin még rajta van (a gyűrűt ilyenkor nem kell eldobni).



LEGENDARY LOOT (mesebeli kincs)

3. szint, 1 példány

Hermész szolgái gyakran sötét figurák. De a gazdagság és zsákmány vitathatatlan előny, mikor egy legenda épül.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Hermész kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.



ORPHEUS (Orpheusz)

3. szint, 1 példány

Az istenek segítségével a tehetséges zenész, Orpheusz, Hádész birodalmába megy, hogy imádott Eurüdikéjét visszahozza az életbe. Röviddel azelőtt, hogy felérnének a felszínre, figyelmen kívül hagyja Hermész tanácsát és visszanéz kedvesére, aki így ismét Hádész hatalmába kerül. Orpheusz bánatában Trákiába megy, ahol pástorként él, amíg a menádok szét nem tépik sértettségükben.

Egyszeri - kicserélhetsz egy országodban lévő kártyát egy Elíziumban lévő polgárra. Ez a csere ingyenes, de a legendák szabályait be kell tartani!



PSYCHOPOMP (pszükhopomposz)

3. szint, 2 példány

Hermész egy pszükhopomposz, egy olyan vezető, aki a lelkeket kalauzolja el az Alvilágba, de néha kihasználja ezt, hogy támogatást és információt szerezzen egy halott hőstől.

Egyszeri - használhatod a már Elíziumban lévő egyik egyszeri, vagy azonnali képességű kártyád hatalmát.

POSZEIDÓN - Éric Bourcier

A tengeristen, a szörnyek apja, Poszeidón, a halandók szempontjából bizony a legkiszámíthatatlanabb és legveszélyesebb isten az olümposziak közül.

Az Elíziumodban Poszeidón kártyái a többi játékosat támadják.



DIVINE WRATH (isteni harag)

1. szint, 1 példány

Poszeidón könnyen gerjed haragra, és sokáig neheztel. Fáradhatatlanul üldözi ellenségeit, és örvendezik azok halálán.

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér minden 4 eldobott kártya után. Például: ha 13 eldobott kártya van, 3 GyP-t ér. Ne feledd: a játék végén az összes országban lévő-, és az Elíziumban lévő egyedülálló kártyákat el kell dobni.



EARTHQUAKE (földrengés)

1. szint, 2 példány

Néha haragját egyetlen városra zúdíítja, mert az elfeledett áldozni neki, vagy megsértette büszkeségét. Ezután alámerül anélkül, hogy egyetlen ártatlan polgárnak is megkegyelmezne.

Egyszeri - minden más játékosnak el kell dobnia az összes polgárát az országából. Akinek nincs egy polgára sem, semmit sem veszít.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olüposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazták az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimítani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GyP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GyP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GyP-t ér.



TEMPLE OF POSEIDON (Poszeidón temploma)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Poszeidón kártya után. Ha ez egy (Poszeidón) családi legenda, úgy maximum 3 GyP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GyP-t ér.



TIDAL WAVE (szökőár)

1. szint, 2 példány

Poszeidón gyermekei, és szolgálai irányítják dühét az ellenségeire - a tengeristen haragja pedig rettenetes.

Azonnali - minden más játékosnak el kell dobnia 1 drachmát. Akinek nincs drachmája, semmit nem veszít.



CYCLOPS (küklöpszok)

2. szint, 3 példány

Rengeteg szörnyet hozott világra Poszeidón. Ezek közül a küklöpszok a kedvencei. Csúnyák, buták, és hírhedtek a halandókkal szembeni kegyetlenségükről és vadságukról.

Azonnali - minden más játékosnak el kell dobnia egy kártyát az országából, vagy el kell dobnia 2 drachmát. Akinek nincs kártyája az országában, annak 2 drachmát kell eldobnia, vagy csak 1-et, ha csak 1 drachmája van. Akinek kártyája sincs, és drachmája sincs, az semmit nem veszít.

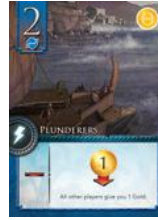


INITIATION (kezdeményezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király, folyamodhat az eleusziszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédre rendezését.

Eleusziszi - minden más játékosnak el kell dobnia 1 GyP-t. Akinek nincs GyP-je, semmit nem veszít. Csak akkor használható ezt a kártyát, ha az országodban van egy másik eleusziszi kártyád is.



PLUNDERERS (fosztogatók)

2. szint, 2 példány

A görög tengerészek nem csak kereskedők voltak. Sok háború kezdődött egy Poszeidón áldásával végrehajtott merész tengeri rajtaütéssel.

Azonnali - minden más játékostól kapsz 1 drachmát. Akinek nincs drachmája, nem ad neked semmit.



ANTAUS (Antaios)

3. szint, 2 példány

Poszeidón fia, az óriás, koponyákból épített templomot apja tiszteletére. Minden utazót kihívott egy viadalra és pusztá kézzel megölte őket.

Egyszeri - válassz egy szintet (1-3). Az összes többi játékosnak el kell dobnia az országából egy kártyát a választott szintből. A polgároknak nincs szintje és nem lehet őket eldobni. Akinek nincs a kiválasztott szintből kártyája, nem veszít semmit.



SCYLLA AND CHARYBDIS (Szkülla és Kharübdisz)

3. szint, 2 példány

A legtöbb görög a tenger közelében él. Azonban félnek tőle, mert gyakori a hajótörés. Sokan tulajdonítják ezeket a Poszeidón által teremtett tengeri szörnyeknek, akinek termékenysége és a tisztánlátásának hiánya legendás, ahogy partnereit képes kiválasztani.

Azonnali - minden más játékosnak el kell dobnia 1 drachmát és egy GyP-t. Akinek valamelyikből nincs, abból nem kell eldobnia semmit.

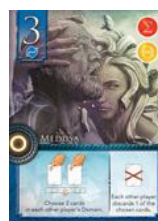


GOD OF THE SEA (a tengeristen)

3. szint, 1 példány

Poszeidón kegyeit keresni egyet jelent azzal, hogy egyre több lesz az ellenséged. A jutalom azonban óriási, mert az isten épp oly nagylelkű a barátaival, mint amilyen kegyetlen másokkal.

Folyamatos - 1 GyP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Poszeidón kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GyP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.

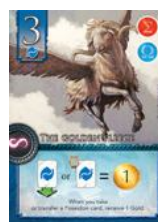


MEDUSA (Medusza)

3. szint, 1 példány

Medusza, egy gyönyörű, fiatal nő, megtámadta az athéni Poszeidón templomot. Az isten megbüntette őt: szörnyeteg lesz, a legfélelmetesebb gorgó, akinek a tekintete kővé változtatja azt, akire rápillant.

Egyszeri - válassz 2 kártyát minden ellenfeled országából. Minden ellenfeled a kiválasztott 2 lap közül egyet eldob. Akinek az országában csak 1 kártya van, azt kell eldobnia; akinél nincs kártya, az nem veszít lapot.



THE GOLDEN FLEECE (az aranygyapjú)

3. szint, 1 példány

Poszeidón számos útoda közül az egyik egy arany gyapjas kos volt. A halála után az irhája lett az egyik legismertebb varázstárgy Görögországban: az aranygyapjú a gazdagság és a mérhetetlen hatalom szimbólumává vált.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Hermész kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.



ZEUSZ - Sylvan Guinebaud / Bruno Tatti

Zeusz az istenek vezetője, sokuknak apja, a támogatóitai számára kötelező a halhatatlanság elérése. Néha egyszerűen, sokszor könnyelműen játszik kedvenceivel, de támogatja őket, amennyire csak tudja. Azonban akik kihozzák a sodrából, megmutatja nekik kíméletlen arcát is.

Az Elíziumban Zeusz lehetővé teszi a játékosoknak, hogy a legendáik segítségével további győzelmi pontokat szerezhessenek.



ALLIANCE (szövetség)

1. szint, 2 példány

Zeusz az istenek királya, és mindazok, akik felett bölcsen uralkodik, hódolattal adóznak neki.

Állandó - amikor kapsz, vagy áthelyezel egy polgárt, 1 GyP-t kapsz. Ez a képesség bármennyi polgár kapása, vagy áthelyezése esetén is működik.



GARDEN OF HESPERIDES (Heszperiszek kertje)

1. szint, 2 példány

Hogy bizonyítsa apjának, mennyit is ér, Héraklész sok hőstettet hajtott végre. Ellopott három, örök ifjúságot és halhatatlanságot biztosító almát a Heszperiszek kertjéből.

Azonnali - 2 GyP-t kapsz.



GATHERING (összejövetel)

1. szint, 1 példány

Az istenek az Olüposz csúcsán gyülekeznek. Megjutalmazták az arra méltó halandókat és megpróbálják elsimítani a halhatatlanok közötti konfliktusokat.

Kronosz - minden legendában lévő, különböző család után 1 GyP-t kapsz. Ha ez egy 1. szintű legenda, akár 5 GyP-t is kaphatsz, ha egy családi legenda, maximum 1 GyP-t ér.



JUSTICE OF ZEUS (Zeusz igazsága)

1. szint, 1 példány

Zeusz igazságos, de az istenek és halandók bírájaként néha a kedvencei javára dönt.

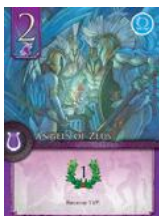
Kronosz - 1 GyP-t kapsz, minden 3 GyP-d után. Például: ha 7 GyP-vel fejezed be a játékot, ez a lap 2 GyP-t ér.



TEMPLE OF ZEUS (Zeusz temploma)

1. szint, 1 példány

Kronosz - ez a kártya 1 GyP-t ér, a vele egy legendában lévő, minden Zeusz kártya után. Ha ez egy (Zeusz) családi legenda, úgy maximum 3 GyP-t kaphatsz, ha egy 1. szintű legenda, úgy maximum 1 GyP-t ér.

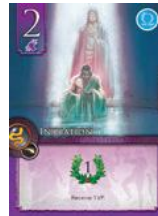


ANGELS OF ZEUS (Zeusz angyalai)

2. szint, 3 példány

Kratosz, Bié, Niké és Zélusz Zeuszt szolgáló kisebb istenek. Ők az erőt, a hatalmat, a győzelmet és a fanatizmust képviselik. Zeusz a szeleket adta nekik szárnyakul, hogy feladataik végrehajtásában segítsék őket.

Legenda - 1 GyP-t kapsz.



INITIATION (kezdeményezés)

2. szint, 2 példány

Minden görög, a leggazdagabbtól a legszegényebbig, nő, nemes, vagy király, folyamodhat az eleusiszi misztikusokhoz. E titkos társaság biztosítja a konfliktusok párbeszédre rendezését.

Eleusiszi - 1 GyP-t kapsz. Csak akkor használható ezt a kártyát, ha az országodban van egy másik eleusiszi kártyád is.



TRIUMPH (diadal)

2. szint, 2 példány

Zeusz ugyan nem a háborúk istene, a győztesek azonban még is hódolnak előtte, mert az istenek atyjának haragja rettetes.

Egyszeri - 1 GyP-t kapsz minden országodban lévő 2 kártya után. Például: ha 7 kártya van az országodban, 3 GyP-t kapsz.

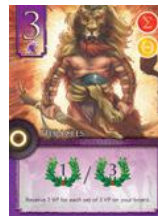


FATHER OF GODS (az istenek atyja)

3. szint, 1 példány

A fülstenek a halhatatlansághoz vezető útjukon magukra vonják az istenek atyjának figyelmét... vagy nagyon fájdalmas lesz a vége, mert Zeusz legendás haragját nem minden fülsten tudja elviselni.

Folyamatos - 1 GyP-t kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Zeusz kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz GyP-t, de ha áthelyezed, akkor igen.



HERAKLES (Héraklész)

3. szint, 1 példány

A hős Héraklész (Zeusz kedvenc fia), és társai lettek a fülstenek kedvelt példaképei. Az ő megsegítése értékes, hiszen ezzel elnyerhető Zeusz kegye.

Egyszeri - 1 GyP-t kapsz, minden 3 GyP-d után. Például: ha 7 GyP-d van, 2 GyP-t kapsz.

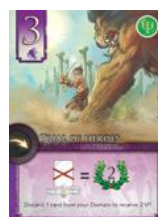


KING'S COUNCIL (királyi tanács)

3. szint, 2 példány

Annak ellenére, hogy lobbánékony természetű, Zeusz bölcs, és ezt a bölcsességet elvárja a királyoktól és zsarnokoktól is. Azt kívánja, mindenben megfontoltan döntsenek, hogy elkerülhessék a túl hosszú, vagy túl véres konfliktusokat.

Aktívációs - 1 GyP-t kapsz minden országodban lévő 2 Zeusz kártya után. Például: ha 5 Zeusz kártya van az országodban (beleértve ezt a lapot is), 2 GyP-t kapsz.



TRIAL OF HEROES (hősök próbája)

3. szint, 2 példány

Héraklész Zeusz kedvenc fia. A legnehezebb feladata a nemeai oroszlán megölése volt, akinek végül a bőréből egy köpenyt készített magának.

Aktívációs - dobj el az országodból 1 kártyát (akár egy polgárt, vagy akár ezt a lapot is), majd ha így tettél, 2 GyP-t kapsz.



WHISPERS OF HERA (Héra suttogása)

3. szint, 1 példány

Annak ellenére, hogy szüntelen félrelép, Zeusz féli és tiszteli feleségét, és mindig hallgat annak tanácsára. Zeusz feleségének felbosszantása ezért oktalanság, de a kegye értékes.

Folyamatos - 1 drachmát kapsz, ha kapsz, vagy áthelyezel egy Zeusz kártyát. Amikor ezt a kártyát megkapod, még nem kapsz drachmát, de ha áthelyezed, akkor igen.