

BLESK A HROM

(Blitz und Donner)

Richard Borg

Když se bohové hádají, země se otřásá. Otec bohů Zeus si prostě nedá pokoj a jde z jedné milostné aféry do druhé. Aby mu jeho manželka Héra na mimomanželské zálety nepřišla, zajal jejího pomocníka Arga. Jeho božská manželka je bez sebe hněvem a na oplátku drží ve vězení Diovu milenkou Ió. Hráči nyní proti sobě vysílají celé zástupy bájných řeckých bytostí, aby zajatce osvobodili.

Cíl hry

Héra vítězí, pokud najde a osvobodí Arga.

Zeus vítězí, pokud najde a osvobodí Ió.

Herní materiál

- 86 hracích karet (pro každého hráče jedna sada o 43 kartách)
- 1 figurka Dia
- 1 figurka Héry
- 2 přehledové karty

Příprava hry

- Hráči si sednou proti sobě.
- Jeden hráč dostane balíček karet Héry (fialový), druhý balíček karet Dia (zelený). Dále dostane každý dřevěnou figurku svého boha resp. bohyně, kterou si položí k sobě, a svou přehledovou kartu, na níž jsou krátce vysvětlena zvláštní pravidla některých karet a která uvádí, kolikrát je která karta v balíčku zastoupena.
- Každý hráč zamíchá svůj balíček karet a vezme si do ruky 9 karet. Zbývající karty položí lícem dolů vedle sebe. Vedle něj bude v průběhu hry vznikat jeho hromádka odložených karet, kam se karty umisťují lícem nahoru.

Jestliže si hráč na začátku dobere kartu zajatce (Arga resp. Ió), vezme si novou kartu a kartu zajatce zamíchá zpátky do balíčku.

Karty

- Každý hráč má družinu tvořenou 43 kartami.
- Většina karet má hodnotu od 0 do 7, která udává jejich sílu. Čím je hodnota karty vyšší, tím silnější je karta v souboji. Tyto karty mohou být během hry vyloženy na stůl lícem dolů.
- Některé karty mají navíc mýtický symbol. Pro tyto karty platí zvláštní pravidla, která budou později přesně vysvětlena a v krátkosti jsou obsažena na přehledových kartách.
- Několik málo karet má pouze mýtický symbol. Tyto karty se nikdy nevykládají na stůl, nýbrž se jednorázově použijí a následně umístí na hromádku odložených karet. Také zvláštní funkce těchto karet jsou popsány na přehledových tabulkách.

Hrací pole

- Každý hráč si vybere tři karty ze své ruky, položí je lícem dolů vedle sebe na stůl, a tak vytvoří svou první skupinu (*Gruppe*).

- V průběhu hry vykládají hráči další karty. Vedle sebe mohou ležet nanejvýš tři karty. Všechny karty, které leží vedle sebe, se označují jako skupina. Tu mohou tedy tvořit jedna, dvě nebo tři karty.
- Za každou kartu z 1. skupiny lze umístit až tři další karty, Všechny karty, které leží za sebou, se označují jako řada (*Reihe*). Jedna řada může sestávat z jedné, dvou, tří nebo čtyř karet.
- Takto může hráč vytvořit nanejvýš čtyři skupiny, z nichž každá se skládá nanejvýš ze tří řad.

Průběh hry

Hráči se postupně střídají v tazích. Začíná ten, kdo byl naposledy v Řecku. Pokud tam nebyl nikdo, začíná hráč Héry.

Ten, kdo je na řadě, má k dispozici tolik akčních bodů, kolik má vyloženo řad (1 až 3).

Výjimka: Viz Héra/Zeus. Tyto karty poskytují okamžitě 4 akční body.

Pokud má např. hráč na začátku svého kola karty pouze ve dvou řadách, má také jen dva akční body. Jestliže má na začátku svého kola karty pouze v jedné řadě, má pouze jeden akční bod.

Za každý akční bod může hráč provést jednu z následujících akcí:

1. Dobrat si jednu kartu.
2. Vyložit jednu kartu na stůl.
3. Vyzvat protivníkovu kartu na souboj.
4. Použít mýtickou kartu.

Hráč může provést každou akci jednou nebo provést tutéž akci vícekrát. Akce mohou být prováděny v libovolném pořadí.

Tak je např. dovoleno, aby si hráč dobral kartu, vyzval soupeřovu kartu na souboj a následně si dobral další kartu.

Hráč **musí** spotřebovat všechny akční body. Nesmí si žádné ušetřit pro další kola ani nic nechat propadnout.

Pozor: Pokud hráč nemá na začátku svého kola žádné vyložené karty, nemá k dispozici žádné akční body, a tedy okamžitě **prohrává!** Viz také Konec hry.

1. Dobrání jedné karty stojí jeden akční bod a znamená, že si hráč vezme vrchní kartu ze svého balíčku do ruky. Hráč může mít v ruce nanejvýš **dvanáct** karet.

2. Vyložení karty na hrací pole stojí jeden akční bod. Nová karta se vždy vykládá lícem dolů.

Kartu je možné vyložit před, za nebo mezi již vyložené karty jedné řady. Jestliže chce hráč položit novou kartu na místo nějaké již vyložené karty, tato vyložená karta se posune o jedno místo dozadu. To platí i pro další karty, které se nacházejí dále vzadu. I ony se posouvají. Tak leží po vyložení nové karty všechny karty vždy v jedné řadě nepřerušovaně za sebou. Novou kartu není možné vyložit do řady, kde se již nacházejí čtyři karty.

Hráč nemusí mít nejprve vyložené tři karty v jedné skupině, než může začít tvořit další skupinu. Stejně tak nemusí mít nejdříve vyložené čtyři karty v jedné řadě, aby mohl začít tvořit další řadu.

Jednou vyložené karty je ovšem možné přesouvat pouze pomocí vyložení dalších karet. Proto musí hráč vykládání karet pečlivě plánovat. (Výjimka: viz Dionýsos. Tato karta umožňuje karty přemisťovat.)

Poznámka: Hrací pole jednoho hráče může sestávat nanejvýš ze čtyř skupin o nejvýše třech řadách.

Hráč se může na své karty vyložené lícem dolů kdykoli podívat.

3. Vyzvání protivníkovy karty na souboj stojí jeden akční bod.

Výzvy je možno činit až od druhého kola toho kterého hráče.

4. Použití mýtické karty stojí jeden akční bod. Karta se následně umístí na vlastní hromádku odložených karet.

Výzva na souboj

- Pokud dvě protilehlé řady obsahují karty, je možné učinit výzvu. **Není možné** vyzývat na souboj karty, které vůči sobě leží **diagonálně**.
- Výzvy na souboj nejsou povinné.
Důležité: V prvním kole každého hráče nejsou žádné výzvy dovoleny.
- Pouze karty v 1. skupině (nejblíže k soupeři) mohou učinit výzvu nebo být samy vyzvány.
- Vyzývatel posune jednu kartu ze své 1. skupiny trochu dopředu, otočí ji a oznámí její hodnotu síly. Protivník odkryje svou první naproti ležící kartu v téže řadě a oznámí její hodnotu síly. Karta s vyšší silou vítězí. Karta poraženého hráče se umístí na jeho hromádku odložených karet. Karta, která zvítězila, zůstává ležet **lícem vzhůru**. Tato nyní odkrytá karta může v tom samém tahu nebo později znovu učinit výzvu nebo být sama vyzvána.
- Jestliže jsou obě karty stejně silné, umístí se obě dvě na příslušné hromádky odložených karet.
- Pokud je nejpřednější karta některé řady ztracena, posunou se karty, které leží v této řadě za ní, dopředu.

Mýtické akce

Některé karty obsahují vedle své hodnoty síly i mýtický symbol a některé karty mají pouze mýtický symbol. Pro všechny tyto mýtické karty platí následující zvláštní pravidla.

HÉRA/ZEUS

Prostřednictvím těchto karet zasahují bohové přímo do herního dění a poskytují dodatečné akční body.

- Zahrání karty Héry resp. Dia nestojí **žádný akční bod**. Karta boha se po zahrání umístí na hromádku odložených karet.
- V kole, kdy hráč zahraje kartu svého boha, má k dispozici okamžitě čtyři akční body bez ohledu na to, zda má vyloženu jednu, dvě nebo tři řady karet. Pokud byla karta boha zahrána poté, co již hráč nějaké akční body využil, nedostane čtyři akční body navíc, ale postupuje tak, jako by již měl od začátku kola čtyři akční body.
- Poté, co hráč umístí kartu svého boha na hromádku odložených karet, vezme svou figurku boha a postaví ji do své 1. skupiny. Figurka zabere místo jedné karty a karty, které leží za ní, se posunou o jedno místo dozadu. Pokud řada již obsahuje čtyři karty, nesmí do ní být figurka boha umístěna. Jestliže již všechny řady obsahují po čtyřech kartách, nesmí kartu boha hrát.

- Figurku Héry resp. Dia není možné umístit do prázdné řady.
- Jakmile je figurka boha umístěna, není možné ji přesouvat (ani pomocí karty Dionýsos). Figurka zůstává na místě, dokud není odstraněna. V řadě, kde se figurka nachází, nesmí žádný hráč učinit výzvu k souboji.
- Dokud není figurka boha odstraněna, má hráč k dispozici čtyři akční body i pro následující kola poté, co Héru resp. Dia přivedl do hry.
- Aby mohl hráč odstranit figurku soupeřova boha, musí ho vyzvat na souboj Pegasem ze své ruky. Poté kartu Pegasa umístí na svou hromádku odložených karet a soupeř odstraní figurku svého boha z hracího pole a položí ji vedle sebe. Za použití vhodných karet se může vrátit znovu do hry. Karty, které se nacházely v řadě za figurkou boha, se posunou dopředu, aby zaplnily prázdné místo.
- Hráč může za jeden akční bod odstranit ze hry vlastní figurku boha.
- **Volitelné pravidlo:** Hráč může odstranit vlastní figurku boha za použití Pegasa ze své ruky. Poté kartu Pegasa umístí na svou hromádku odložených karet a odstraní figurku boha z hracího pole a položí ji vedle sebe

MEDÚZA (*Medusa*)

*Medúza porazí téměř jakoukoli kartu a může být sama poražena pouze **Hrdinou** (Held) nebo **Amazonkou** (Amazonie).*

- Jestliže některá karta (s výjimkou Hrdiny a Amazonky) vyzve Medúzu na souboj, je vyzývající karta poražena a umístěna na příslušnou hromádku odložených karet. Medúza zůstává vyložena lícem nahoru.
- Jestliže Hrdina resp. Amazonka vyzvou Medúzu na souboj, je Medúza poražena a umístěna na příslušnou hromádku odložených karet. Hrdina resp. Amazonka zůstávají vyloženi lícem nahoru.
- Medúza je silná pasivní karta, protože nemůže vyzývat na souboj žádné soupeřovy karty.

PANDORA

Pandora je se svou skříňkou velmi nebezpečná karta – jak pro soupeře, tak pro svého vlastníka.

- Pokud při výzvě některá karta zaútočí na Pandoru, odhazují se všechny karty obou hráčů v řadě, kde Pandora leží, tj. všechny karty v této řadě přijdou na příslušné odkládací hromádky. Pořadí, v jakém budou odloženy, si smí zvolit každý hráč sám. *Pokud se v dotyčné řadě nachází Argus resp. Ió, je jejich vlastník okamžitě poražen.*
- Pokud má hráč Pandoru v ruce a je-li odkryta během útoku Pegasa, musí umístit všechny své karty z ruky na odkládací hromádku. *Má-li v ruce Arga resp. Ió, okamžitě prohrává.*

PEGAS (*Pegasus*)

V souboj má Pegas pouze hodnotu 1, ale mnohem užitečnější je použít ho proti soupeři jako zvěda.

K tomuto účelu má karta Pegasa různé možnosti:

1. Útok Pegasa na karty v ruce

Za jeden akční bod může Pegas zahraný z ruky zaútočit přímo na jednu kartu v ruce soupeře. Poté se karta Pegasa umístí na hromádku odložených karet a hráč si vytáhne zvolenou kartu ze soupeřovy ruky. Toto je považováno za výzvu k souboji, tj. nelze to provést v prvním kole hráče.

- Pokud se u vytažené karty jedná o kartu s mýtickým symbolem (výjimky: Hrdina/Amazonka a Argus/Ió), musí ji soupeř umístit na svou hromádku odložených karet.

- Pokud se u vytažené karty jedná o kartu se silou 1 (Pegas), musí ji soupeř umístit na svou hromádku odložených karet.
- Pokud se u vytažené karty jedná o kartu s hodnotou síly 2 až 7, musí hráč Pegasa umístit tuto kartu podle své volby **lícem nahoru** do 1. skupiny soupeře. (Neumísťuje se tedy na hromádku odložených karet!) Jestliže řada již obsahuje čtyři karty nebo je v ní umístěna figurka boha, nesmí být vytažená karta do této skupiny umístěna. Jestliže vytaženou kartu nelze umístit, přijde na hromádku odložených karet.
- Pokud se u vytažené karty jedná o Arga resp. Ió, hra okamžitě končí a vítězí hráč, který zahrál Pegasa.
Z tohoto důvodu není dobré držet Arga resp. Ió dlouho v ruce.

nebo

2. Útok Pegasa z ruky na vyloženou kartu nebo figurku boha v 1. skupině

- Za jeden akční bod může Pegas přímo z ruky vyzvat na souboj kartu nebo figurku boha v soupeřově 1. skupině. Poté se karta Pegasa umísťuje na hromádku odložených karet. Útok na kartu nemůže hráč provést, jestliže má v protilehlé řadě umístěnou figurku svého boha.
- Jestliže má vyzvaná karta hodnotu síly 0 nebo 1, přijde na hromádku odložených karet.
Výjimky: Medúza (síla 0) - jakmile je vyložena, může být poražena pouze Hrdinou nebo Amazonkou; Pandora (síla 0) – je-li takto vyzvána Pegasem, je ztracena ona i všechny karty v dané řadě (umísťují se na hromádky odložených karet).
- Jestliže má vyzvaná karta sílu 2 až 7, zůstává vyložena lícem nahoru.
- Pokud hráč použije Pegasa k odstranění soupeřovy figurky boha, ocitá se tato okamžitě mimo hru.
- Pokud se u vyzvané karty jedná o Arga resp. Ió, hra okamžitě končí a vítězí hráč, který zahrál Pegasa.

Pokud hráč zaútočí Pegasem přímo z ruky, ušetří tím jeden akční bod, neboť kartu je třeba obvykle za jeden akční bod vyložit, aby mohla následně za další akční bod učinit výzvu.

nebo

3. Útok Pegasa z hracího pole

Pegas může ale být vyložen stejně jako každá jiná karta s hodnotou síly nejprve do některé řady, aby byla před soupeřem skutečná identita této karty utajena. Poté může později ale vyzvat na souboj pouze karty z protilehlé řady – tak jako ostatní karty s hodnotou síly.

PÝTHIE (Pythia)

Pomocí Pýthie je možné si prohlédnout soupeřovy karty a Pýthie může jako jediná vyzvat a porazit v souboji nejsilnější karty – Nemesis a Poseidona.

Karta Pýthie nabízí různé možnosti:

1. Prohlédnout si karty v ruce

Za jeden akční bod může hráč přinutit svého soupeře, aby mu ukázal všechny své karty v ruce. Karta Pýthie se následně umísťuje na hromádku odložených karet. Pokud se mezi prohlíženými kartami nachází Nemesis nebo Poseidon, jsou ztraceny a musí se umístit na hromádku odložených karet. *Jestliže hráč odhalí mezi kartami v ruce Pandoru či Arga resp. Ió, nestane se nic dalšího. Tato znalost však může být v průběhu hry jistě užitečná.*

Poznámka: Hráč, jehož karty v ruce si soupeř prohlédl, je může poté skrytě zamíchat, aby nebylo možné poznat, kde se která karta nachází.

nebo

2. Vyzvat na souboj Nemesis resp. Poseidona

Pýthii je možné použít k útoku na nejsilnější soupeřovy karty (Nemesis resp. Poseidona). V tomto případě se musí Pýthie nacházet v 1. skupině a zaútočit na protilehlou kartu v soupeřově 1. skupině. Když Pýthie zaútočí, umísťuje se poražená karta (Nemesis resp. Poseidon) na hromádku odložených karet. Jestliže ovšem Nemesis resp. Poseidon zaútočí na Pýthii, umísťuje se na hromádku odložených karet Pýthie. Jakákoli jiná karta s hodnotou síly 1 až 6 Pýthii porazí bez ohledu na to, zda ji Pýthie sama vyzve nebo ona vyzve Pýthii.

nebo

3. Odkrýt karty v jedné řadě

Za jeden akční bod může hráč přinutit svého soupeře, aby odkryl všechny karty položené lícem dolů v jedné řadě. Řadu určuje hráč Pýthie. Karty zůstávají ležet lícem nahoru. Karta Pýthie se následně umístí na hromádku odložených karet. *Pozor: Toto odkrytí neotevře Pandořinu skříňku. Nemesis resp. Poseidon a Argus resp. Ió rovněž nejsou odkrytím nijak dotčeni.*

SIRÉNY (*Sirenen*)

Sirény svádějí soupeřova bojovníka, aby se bil na druhé straně.

Pokud na soupeřově hromádce odložených karet leží na vrchu karta s hodnotou síly 1 až 7, může hráč za jeden akční bod použít Sirény a vzít si vrchní kartu ze soupeřovy hromádky odložených karet do ruky a okamžitě či později ji použít tak, jako by to byla jeho vlastní karta. Sirény se následně umístí na hromádku odložených karet. Pokud vrchní karta na soupeřově hromádce odložených karet nemá hodnotu síly 1 až 7, nelze Sirény hrát. *Pozor: Jelikož karty mají odlišný rub, může soupeř „svou“ kartu snadno identifikovat.*

Poznámka: Má-li být karta získaná pomocí Sirén umístěna na hromádku odložených karet, umísťuje se na hromádku toho hráče, který zahrál Sirény. Původní vlastník ji může získat zpět, pokud zahraje Sirény sám, jinak se k němu vrací až po skončení hry.

HÁDES (*Hades*)

Hádes umožňuje, aby si hráč vzal jednu kartu ze své hromádky odložených karet zpět do ruky.

Za jeden akční bod si hráč může prohlédnout svou hromádku odložených karet a vzít si ji znovu do ruky, aby ji znovu použil. Hráč ji nemusí soupeři ukazovat ani oznamovat, jakou kartu si vzal. Karta Háda se následně umístí na hromádku odložených karet.

PERSEFONA (*Persephone*)

Persefona navrácí zpět do ruky vlastní odložené karty Pegasů.

Za jeden akční bod si hráč může vzít ze své hromádky odložených karet až tři karty Pegasů zpět do ruky. Pokud se tam nachází méně Pegasů, bere si tento menší počet. Karta Persefony se následně umísťuje na hromádku odložených karet.

Limit 12 karet v ruce zůstává ovšem nadále v platnosti.

DIONÝSOS (*Dionysos*)

Dionýsos dovoluje hráči změnit pozici jedné karty.

- Za jeden akční bod může hráč jednu svou již vyloženou kartu přesunout do jiné řady. Tato karta může v nové řadě zaujmout jakoukoli pozici (před, za nebo mezi dalšími kartami).
- Místo přesunu karty do jiné řady je také možné přemístit jednu kartu v rámci téže řady.

- Protože v jedné řadě nesmí být více jak čtyři karty, nesmí hráč přesunout kartu do řady, která již čtyři karty obsahuje.
- Karta Dionýsa se následně umisťuje na hromádku odložených karet.

Konec hry

Hráč vítězí, jestliže vyzve na souboj soupeřovu kartu zajatce (Arga resp. Ió) v 1. skupině nějakou svou kartou s hodnotou síly 1 až 7, nebo kartu zajatce vytáhne soupeři z ruky při útoku Pegasa.

Pozor: K tomu může za určitých okolností dojít již velmi brzy.

Další cesty, které vedou k vítězství:

- Pokud hráč nemůže zcela spotřebovat dostupný počet akčních bodů, musí se vzdát a jeho soupeř vyhrává. *Poznámka: V mnoha případech končí hra tímto způsobem.*
- Pokud hráč nemá na začátku svého kola vyložené žádné karty, prohrává.
- Pokud hráč při útoku Pegasa vytáhne soupeři z ruky Pandoru a soupeř má v té chvíli v ruce také kartu zajatce, soupeř prohrává.
- Pokud hráč vyzve na souboj Pandoru v soupeřově řadě a současně se v této řadě nachází soupeřova karta zajatce, soupeř prohrává. *Jestliže v této řadě mají karty zajatců oba hráči, prohrává ten, který vyzval Pandoru na souboj.*

Několik tipů pro první hru

- Je zřejmé, že již první tři vyložené karty mohou ovlivnit průběh hry. Pár karet s vysokou silou v 1. skupině je dobrý nápad, ale hráč, který rychle přijde o všechny silné karty, má slabou pozici.
- I když je možné soupeře vyzvat k souboji již ve druhém kole, měl by hráč zpočátku využít své první akce, aby vyložil na stůl nějaké karty.
- Medúza pomáhá udržet řadu, ale hráč se za ní rychle může zablokovat, protože brání i vlastním útokům.
- Pegas je užitečný při testování síly soupeře. Kromě toho je jedinou obranou před Hérrou resp. Diem.
- Schraňovat si v ruce Arga resp. Ió sice zabrání tomu, že je soupeř může odhalit mezi vyloženými kartami a osvobodit, ale zároveň hrozí, že budou odhaleny při útoku Pegasem na ruku.
- Hrdinové a Amazonky jsou jako zbraně proti Medúzám na konci hry velmi důležití.
- Pandora se svou skříňkou: jméno mluví za vše. Nevypočitatelná karta.
- Héra a Zeus sami o sobě jsou velkou pomocí, pokud je 1. skupina oslabena, ale použití bohů při úvodním rozmístování není dobrá strategie.
- Karty s mýtickými schopnostmi jsou silné, ale lze o ně snadno přijít. Mýtické schopnosti většiny karet účinkují pouze tehdy, pokud jsou tyto karty zahrány přímo z ruky.

Malý přehled bájných bytostí, které se objevují ve hře

Amazonka (*Amazone*)

Příslušnice ženského válečnického národa, pocházejícího z Malé Asie.

Apollón (*Apoll*)

Bůh světla a Slunce, umění a léčitelství byl dvojčetem Artemis a Dioovým synem, kterého zplodil s titánkou Leto.

Argus

Mocná bytost se stovkou očí. Héra ho pověřila střežením Diovy milenký Ió. Když měl být na Diův rozkaz zabit ve spánku, zachránila Héra svého věrného tím, že ho v poslední chvíli proměnila v páva.

Artemis

Bohyně lovu, plodnosti a panenství byla dcerou Dia a dvojčetem Apollóna.

Dionýsos (*Dionysos*)

Bůh vína a extáze byl Diovým synem.

Fúrie (*Furie*)

Mstitelky zla doháněly zpravidla své oběti jednoduše k šílenství.

Gigant

Obr s hadím tělem. Bohové byli proti gigantům bezmocní, protože giganta nemohl zabít žádný nesmrtelný.

Hádes (*Hades*)

Manžel Persefony byl vládcem podsvětí. Jeho jméno, které Řekové neradi vyslovovali, protože věřili, že to přináší neštěstí, znamená tolik co „Neviditelný“

Harpyje (*Harpyie*)

Dravé a neustále hladové nestvůry s hlavou ženy a tělem supa.

Hrdina (*Held*)

Ten, který statečně čelí každému konfliktu, ať je jakkoli bezvýhodný.

Héra (*Hera*)

Diova sestra a manželka zplodila se svým chotěm čtyři děti, mezi nimi boha války Área. Byla považována za ochránkyni manželství, sama ovšem měla důvod k věčné žárlivosti, jelikož Zeus byl sukničkář, jemuž nebylo rovno.

Hydra

Monstrózní devítihlavý vodní had. Jakmile jí usekli jednu hlavu, vyrostly na jejím místě dvě nové.

Ió

Diova milenký. Zeus na ni měl políčeno, pročež ji Héra ze žárlivosti proměnila v krávu a nechala střežit Argem. Podařilo se jí ovšem uprchnout a byla ovádem hnána až do Egypta, kde jí Zeus vrátil lidskou podobu.

Medúza (*Medusa*)

Strašlivá ženská nestvůra, která měla na hlavě místo vlasů hady a jejíž pohled proměnil člověka v kámen. Když spatřila svou tvář ve zrcadlově lesklém štítu, proměnila se sama v kámen.

Nemesis

Bohyně odplaty byla jedna z oněch žen, na nichž si Zeus vylámal své zuby svůdce.

Pandora

Ze zvědavosti otevřela skříňku, ve které byly až dosud uzavřeny všechny nemoci tohoto světa. Díky tomu se rozšířily po celé zemi.

Pegas (*Pegasus*)

Okřídlený kůň, který v rukách toho pravého hrdiny již nejednou přispěl rozhodujícím způsobem k vítězství.

Persefona (*Persephone*)

Diova dcera a bohyně tvorby a smrti byla unesena Hádem do podsvětí, kde se zdržovala třetinu roku.

Poseidon

Bůh moře a Diův bratr se jednou pokusil zmocnit se Diova vůdčího postavení, ovšem neuspěl. Možná kvůli tomu byl považován za zvlášť prchlivého. Poseidon žil v mořském paláci.

Pýthie (*Pythia*)

Apollónova kněžka a věštkyně ve věštírně v Delfách.

Sirény (*Sirenen*)

Sváděné ženy, které svým okouzlejícím zpěvem lákaly námořníky na scestí.

Kentaur (*Zentaur*)

Tyto bytosti – napůl lidé, napůl koně – byly považovány za divoké a smyslné přírodní tvory.

Zeus

Nejvyšší bůh v řecké mytologii. Vládl nebi a počasí a miloval, když mohl v nejrůznějších převlecích svádět vše, co bylo pozemské, ženské a dostupné.

Kyklop (*Zyklop*)

Obr, který měl jen jedno oko, a proto byl ve svém akčním rádiu poněkud omezen.