


HEROE	NOMBRE	HABILIDAD
	Atlanta	<b>Correr.</b> Tras mover normalmente, retorna a Atlanta al lugar donde comenzó el turno (no la posición inicial de la partida)
	Circe	<b>Espejo.</b> En tu turno, después de que tu oponente haya utilizado una habilidad especial, usa la misma habilidad con este héroe
	Hércules	<b>Empujar.</b> Cuando lo muevas, puedes empujar otra pieza que esté frente a Hércules a lo largo de su recorrido; no puedes empujarla fuera del tablero ni empujar a mas de una pieza
	Jasón	<b>Buscar.</b> En vez de mover normalmente, mueve hasta 3 pasos a través de casillas adyacentes (no en diagonal ni por encima de otras piezas)
	Medea	<b>Volar.</b> En vez de mover normalmente, salta a cualquier casilla no ocupada por ninguna figura y deja una ficha en el espacio donde estaba Medea al comenzar el turno.
	Orión	<b>Cazar.</b> Mueve normalmente, pero finaliza tu movimiento en una criatura (no puedes saltar figuras); retira a ambos (Orión y la criatura) del tablero. No pongas ficha en la casilla final.
	Orfeo	<b>Cantar.</b> En vez de mover, coloca fichas en todas las casillas adyacentes (no en diagonal) que no contengan figuras.
	Paris	<b>Maldición.</b> En vez de mover normalmente, retira todas las fichas de la columna o de la fila donde se encuentre Paris (las figuras no son afectadas)

CRIATURA	NOMBRE	HABILIDAD
	Cerberero	<b>Aullido.</b> En vez de mover normalmente, sustituye 3 fichas enemigas cualesquiera por 3 tuyas
	Ciclope	<b>Atajo.</b> En vez de mover normalmente, mueve diagonalmente cualquier número de casillas (siguiendo las otras reglas de movimiento y dejando fichas a tu paso)
	Grifo	<b>Saltar.</b> Cuando mueve, el Grifo puede saltar sobre otra figura y continuar su movimiento. El Grifo no puede saltar sobre mas de una figura.
	Hidra	<b>Asalto.</b> En vez de mover, retira todas las fichas de las casillas que rodean a Hidra (adyacentes y diagonales)
	Medusa	<b>Congelar.</b> En vez de mover, congela a cualquier héroe que esté en la vertical u horizontal de Medusa (sin figuras en medio); el héroe no podrá moverse ni usar su habilidad en toda la partida. El héroe congelado sigue bloqueando el movimiento.
	Minotauro	<b>Flanquear.</b> Cuando mueve, el Minotauro puede salir por un lado del tablero y entrar por el opuesto una vez (siguiendo las normas de movimiento y colocando fichas como normalmente)
	Sirenas	<b>Atraer.</b> Puedes atraer a cualquier héroe que esté en la horizontal o en la vertical de la Sirena (sin figuras en medio) a tu casilla, y después mover la Sirena normalmente
	Esfinge	<b>Espejo:</b> En tu turno, después de que tu oponente haya utilizado una habilidad especial, usa la misma habilidad con esta criatura

\*- Coloca la ficha roja sobre el héroe congelado