

BOSKA INTERWENCJA

Karta z symbolem DNIA może być zagrana jedynie w fazie Dnia (nie podczas bitwy).

Karta z symbolem BITWY może być zagrana jedynie podczas bitwy (nie w fazie Dnia).

Karta z symbolem CZARNEGO KARTUSZA może być zagrana jedynie w turze innego gracza.



Wojenny szal

Koszt: 0 ♣

Efekt: +1 do Siły w bieżącej bitwie.



Wojenna furia

Koszt: 1 ♣

Efekt: +2 do Siły w bieżącej bitwie.



Krwawa bitwa

Koszt: 0 ♣

Efekt: +1 do Obrażeń w bieżącej bitwie.



Krwawa łaźnia

Koszt: 1 ♣

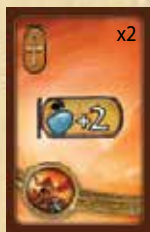
Efekt: +2 do Obrażeń w bieżącej bitwie.



Mur z brązu

Koszt: 0 ♣

Efekt: +1 do Obrony w bieżącej bitwie.



Żelazny mur

Koszt: 1 ♣

Efekt: +2 do Obrony w bieżącej bitwie.



Deszcz ognia

Koszt: 1 ♣

Efekt: Zlikwiduj 1 wroga Jednostkę.



Modlitwa

Koszt: 0 ♣

Efekt: +2 ♣.



Pobór

Koszt: 0 ♣

Efekt: Możesz dodać 2 Jednostki do swojego miasta albo do istniejącego Oddziału.



Kradzież many

Koszt: 0 ♣

Efekt: Zyskujesz 1 ♣, pozostali gracze tracą po 1 ♣.



Teleportacja

Koszt: 1 ♣

Efekt: Teleportuj Oddział do obszaru z obeliskiem. Zagraj podczas akcji **Ruchu**.



Otwarte bramy

Koszt: 1 ♣

Efekt: Zignoruj działanie murów. Zagraj podczas akcji **Ruchu**.



Weto

Koszt: 0 ♣

Efekt: Anuluj efekt zagranej karty BI. Zagraj w turze innego gracza, ale nie podczas bitwy.



Ucieczka

Koszt: 0 ♣

Efekt: Zagraj, gdy przeciwnik wchodzi na kontrolowane przez ciebie terytorium. Nie dochodzi do bitwy. Opuść terytorium, przesuając swój Oddział na sąsiedni pusty obszar.

CZERWONE PŁYTKI MOCY

Przypomnienie: gracz nie może zakupić dwóch płytek mocy o identycznym działaniu.

POZIOM 1



ATAK!
+1 do Siły w bitwie,
w której jesteś
atakującym.



ATAK!
+1 do Siły w bitwie,
w której jesteś
atakującym.



GWIEZDNE WROTA
Podczas akcji Ruchu
możesz korzystać z tele-
portacji za 1 ♣ mniej.



BOSKA SZYBKOŚĆ
Wszystkie twoje Oddziały
otrzymują +1 do limitu
ruchu podczas wyko-
nywania akcji Ruchu.

POZIOM 2



RZEŹ
Wszystkie twoje
Oddziały zadają +1
Obrażeń podczas bitew.



STRATEGIA OFENSYWNA
Weź na rękę swoje odrzucone
karty Walki. Zamień jedną
z nich na kartę specjalną
+3 do Siły/+3 Obrażenia.



OTWARTE BRAMY
Wszystkie twoje Oddziały
ignorują działanie murów.



TELEPORT
Podczas akcji Ruchu
możesz teleportować
swoje Oddziały z obszaru
z obeliskiem.

POZIOM 3



**SKARABEUSZ
KRÓLEWSKI**
Towarzyszący Oddział:
+2 do punktów ruchu
+2 do Siły.



OSTRZA NEIT
Wszystkie twoje Oddziały
otrzymują +1 do Siły
podczas bitew.



UDRZENIE WIARY
Podczas bitwy: po
ujawnieniu kart dodaj +1
do Siły za każdą kartę BI,
którą odrzucisz z ręki.



PUNKT ZWYCIĘSTWA
1 Punkt Zwycięstwa.

POZIOM 4



**SKORPION
OLBRYMI**
Towarzyszący Oddział:
+1 do punktów ruchu
+2 do Siły
+2 do Obrażeń.



INICJATYWA
Jeśli jesteś atakującym,
zlikwiduj 2 Jednostki z
Oddziału przeciwnika jeszcze
przed rozpoczęciem bitwy.



FENIKS
Towarzyszący Oddział:
+1 do punktów ruchu
+2 do Siły
Oddział ignoruje
działanie murów.



BOSKI AKT
Otrzymujesz srebrny
znacznik akcji. Zagraj
go w tym samym czasie i
według tych samych reguł
co zwykły znacznik akcji.

NIEBIESKIE PŁYTKI MOCY

Przypomnienie: gracz nie może zakupić dwóch płytek mocy o identycznym działaniu.

POZIOM 1



WERBUNEK

Podczas akcji Rekrutacji zrekrutuj 2 Jednostki więcej.



WERBUNEK

Podczas akcji Rekrutacji zrekrutuj 2 Jednostki więcej.



OBRONA!

+1 do Siły w bitwie, w której jesteś obrońcą.



OBRONA!

+1 do Siły w bitwie, w której jesteś obrońcą.

POZIOM 2



LEGION

Twoje Oddziały mogą się od teraz składać z 7 Jednostek zamiast 5.



PRAWDAWNY SŁOŃ

Towarzyszący Oddział: +1 do punktów ruchu +1 do Siły +1 do Obrony.



STRATEGIA DEFENSYWNA

Weź na rękę swoje odrzucone karty Walki. Zamień jedną z nich na kartę specjalną +3 do Siły/+3 do Obrony.



WAŻ PUSTYNNY

Towarzyszący Oddział: +1 do punktów ruchu Anuluje wszystkie zdolności innego stwora w bitwie.

POZIOM 3



TARCZA NEIT

Wszystkie twoje Oddziały otrzymują +1 do Obrony podczas bitew.



LAUR OBROŃCY

Jeśli zwyciężysz w bitwie, w której jesteś obrońcą, zdobywasz Punkt Zwycięstwa.



PRZEWIDYWANIE

Podczas bitwy twój przeciwnik musi pokazać ci swoją kartę Walki zanim ty wybierzesz swoje karty.



PUNKT ZWYCIĘSTWA

1 Punkt Zwycięstwa.

POZIOM 4



POŚILKI

W fazie Nocy możesz dodać 4 Jednostki do Oddziału i/albo swojego miasta.



SFINKS

Towarzyszący Oddział: +2 do Siły 1 Punkt Zwycięstwa.



BOSKA WOLA

Otrzymujesz złoty znacznik akcji. Zagraj go w tym samym czasie, co zwykły znacznik akcji, ale tylko na pole na najwyższym poziomie piramidy (możesz wykonać akcję Ruchu albo Rekrutacji).



BOSKI AKT

Otrzymujesz srebrny znacznik akcji. Zagraj go w tym samym czasie i według tych samych reguł, co zwykły znacznik akcji.

BIAŁE PŁYTKI MOCY

Przypomnienie: gracz nie może zakupić dwóch płytek mocy o identycznym działaniu.

POZIOM 1



KAPŁAN

Podczas akcji Modlitwy otrzymujesz +1♣.



KAPŁAN

Podczas akcji Modlitwy otrzymujesz +1♣.



KAPŁANKA

Gdy kupujesz płytkę mocy, płacisz 1♣ mniej.



KAPŁANKA

Gdy kupujesz płytkę mocy, płacisz 1♣ mniej.

POZIOM 2



NIEWOLNICY

Podczas akcji Wznoszenia Piramidy każdy poziom kosztuje cię 1♣ mniej.



ARCYKAPŁAN

W fazie Nocy, podczas Przydzielania kart BI otrzymujesz dodatkowo 2♣.



ŚWIĘTA WOJNA

Otrzymujesz 2♣ za każdą Jednostkę, jaką zlikwidowałeś w bitwie.



BOSKA ŁASKA

W fazie Nocy, podczas Przydzielania kart BI otrzymujesz dodatkową kartę BI.

POZIOM 3



RĘKA BOGA

W fazie Nocy możesz wznieść jeden poziom piramidy za darmo.



WIZJA

W fazie Nocy, podczas Przydzielania kart BI dobierz 5 kart i zachowaj 1 z nich.



ŚWIĘTA WYPRAWA

Otrzymujesz 4♣ za każde zwycięstwo w bitwie (jako atakujący lub obrońca).



PUNKT ZWYCIĘSTWA

1 Punkt Zwycięstwa.

POZIOM 4



KAPŁAN RA

Za każdym razem, gdy wydajesz ♣, płacisz o 1 mniej.



KAPŁAN AMONA

W fazie Nocy, podczas Przydzielania kart BI otrzymujesz dodatkowo 5♣.



MUMIA

Towarzyszący Oddział: +1 do punktów ruchu +2 do Siły +1 karta BI (w fazie Nocy).



BOSKI AKT

Otrzymujesz srebrny znacznik akcji. Zagraj go w tym samym czasie i według tych samych reguł, co zwykły znacznik akcji.