CZARNE PŁYTKI MOCY

Uwaga! Gracz nie może zakupić dwóch płytek mocy o identycznym działaniu.

POZIOM 1

Najemnicy

Gdy zakupisz tę płytkę, umieść w swoim mieście 3 najemników (mężczyzn). Traktuj ich jak zwykłe Jednostki.

Jeden gracz nie może zakupić obu płytek Najemników.

Najemnicy

Gdy zakupisz tę płytkę, umieść w swoim mieście 3 najemników (kobiety). Traktuj je jak zwykłe Jednostki.

Przymusowy werbunek

Podczas akcji Rekrutacji możesz umieścić zrekrutowane Jednostki na dowolnym obszarze/obszarach, na których posiadasz swoje Oddziały. Wciąż masz możliwość rekrutacji w swoim mieście.

Mroczny rytuał

Złoty znacznik akcji (patrz niżej*).

Przeprowadź akcję Modlitwy.

POZIOM 2

Honorowa śmierć

Otrzymujesz 1 ☥ za każdą swoją Jednostkę zlikwidowaną przez przeciwnika w bitwie. Punkty Modlitwy otrzymujesz na końcu bitwy.

Oddany walce

Jeśli podczas akcji „Ruch/Atak" poruszysz się na obszar zajmowany przez wrogi Oddział, zdobywasz 2 ☥. Zdobywasz je nawet wtedy, gdy bitwa nie dojdzie do skutku.

Sfinks Chnuma

Oddział towarzyszący:
+1 do punktów ruchu
+1 do Siły.

Jeśli przeciwnik chce wejść na obszar zajmowany przez *Sfinksa Chnuma*, musi zapłacić 2 ☥ (dotyczy to zarówno transportu lądowego, jak i teleportacji).

Bliźniacza ceremonia

Złoty znacznik akcji (patrz niżej*).

Możesz ponownie przeprowadzić akcję Zakupu, którą już wykorzystałeś w tej rundzie. Ponowny Zakup kosztuje o 1 ☥ więcej niż normalnie.

POZIOM 3

Sfinks gryfi

Oddział towarzyszący:
+2 do Siły.

Gdy używasz akcji „Ruch/Atak" wobec Oddziału ze *Sfinksem gryfim*, możesz teleportować ten Oddział z obelisku (kosztem liczby ☥ odpowiadającej Twojemu kosztowi teleportacji).

Wymuszony przemarsz

Złoty znacznik akcji (patrz niżej*).

Przeprowadź akcję „Ruch/Atak".

Śmiertelna pułapka

Gdy wrogi Oddział wejdzie na obszar zajmowany przez Twój Oddział, jego właściciel wybiera jedną ze swoich Jednostek i niszczy ją jeszcze przed rozpoczęciem bitwy.

Punkt Zwycięstwa

Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.

* Weź **złoty znacznik akcji**, jeśli jeszcze go nie posiadasz. Zagraj go w tym samym czasie co zwykły znacznik akcji, ale tylko na pole na najwyższym poziomie piramidy. Jeśli posiadasz kilka płytek z efektem złotego znacznika, podczas każdej fazy Dnia możesz aktywować tylko jedną z nich.

Pożeracz
Oddział towarzyszący: +1 do punktów ruchu,+ 2 do Siły. Oddział towarzyszący jest odporny na jakiekolwiek Obrażenia doznawane poza bitwą. Po zwycięstwie w bitwie, w której zlikwidowałeś co najmniej 2 wrogie Jednostki, otrzymujesz dodatkowo 1 PZ chwały.

Zwierzęcy szał
Każdy Oddział, który kontrolujesz, otrzymuje +1 do punktów ruchu, +1 do Siły oraz +1 do Obrażeń.

Boska siła
Za każdym razem, gdy zdobywasz co najmniej 1 ☥ podczas fazy Dnia, otrzymujesz dodatkowo 1 ☥.

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

Boska interwencja

Szybkość
Koszt: 0 ☥
Efekt: Zagraj tę kartę na początku akcji „Ruch/Atak". Na potrzeby tej akcji Twój Oddział otrzymuje +1 do punktów ruchu.

Chwała
Koszt: 0 ☥
Efekt: Zagraj tę kartę ze swoją kartą Walki. Jeśli wygrasz bitwę, otrzymujesz 4 ☥.

Boska pamięć
Koszt: 1 ☥
Efekt: Weź jedną z kart Boskiej Interwencji ze stosu kart odrzuconych. Nie ujawniaj jej treści.

Boska ochrona
Koszt: 0 ☥
Efekt: Zagraj tę kartę ze swoją kartą Walki. Jeśli wygrasz bitwę, nie otrzymujesz w jej wyniku żadnych Obrażeń. Nie możesz jednak zapobiec Obrażeniom ze swojej karty Walki „5/-2".

Posiłki
Koszt: 0 ☥
Efekt: Zagraj tę kartę razem ze swoją kartą Walki. Jeśli wygrasz bitwę, możesz wziąć do 3 Jednostek ze swoich zasobów i rozmieścić w dowolny sposób w istniejących Oddziałach i/albo w mieście. Rozegraj ten efekt po podliczeniu ofiar, ale przed odwrotem.

Wybór taktyczny
Koszt: 0 ☥
Efekt: Zagraj tę kartę po ujawnieniu kart Walki, ale przed rozstrzygnięciem bitwy. Możesz zamienić swoją odkrytą kartę Walki z kartą, którą w tej bitwie odrzuciłeś. Jeśli obaj gracze zagrali tę kartę podczas tej samej bitwy, to atakujący rozgrywa jej efekt jako pierwszy.

Karta walki

Ta karta zapewnia graczowi Siłę o wartości 5, ale równocześnie gracz musi po rozstrzygnięciu bitwy zlikwidować 2 swoje Jednostki. Te Obrażenia liczą się jako zadane przez samego gracza, a nie jego przeciwnika, dlatego tym Obrażeniom NIE MOŻNA zapobiec.

Przedmioty

Poziom 1

x3

Posążek Ibisa
Dobierz 1 kartę Boskiej Interwencji.

x3

Posążek zająca
+1 do punktów ruchu.

x3

Płonący kopesz
+1 do Siły.

x3

Skórzana tarcza
+1 do Obrony.

Poziom 2

x2

Posążek byka
Dobierz 2 karty Boskiej Interwencji.

x2

Podwójny miecz
Zagraj ten Przedmiot zanim wybierzesz swoje karty Walki. Jeśli wygrasz bitwę, otrzymujesz 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa (użyj awersu żetonu PZ *Podwójnego miecza*). Jeśli przegrasz bitwę, tracisz 1 Punkt Zwycięstwa (użyj rewersu żetonu PZ *Podwójnego miecza* przedstawiającego symbol -1).

x3

Boska pieczęć
Połóż ten znacznik na płytce mocy przeciwnika. Efekt płytki zostaje wstrzymany aż do nadejścia kolejnej pierwszej akcji gracza w kolejnej fazie Dnia.

x3

Maska
W tej bitwie pod uwagę brane są tylko Jednostki i karty Walki. Kapłani i najemnicy są traktowani jak zwykłe Jednostki. Należy zignorować Zdolności kapłanów (za wyjątkiem zdolności *Legion*, która zezwala na posiadanie 7 Jednostek w Oddziale).

Jak działają Przedmioty

Gracz, który zdobywa Przedmiot na drodze do Ta-Seti, kładzie go obok swojej planszy. Po jego wykorzystaniu, odrzuca Przedmiot i odkłada do rezerwy. W bitwie – najpierw atakujący ogłasza, z jakich Przedmiotów korzysta, a następnie czyni to obrońca.

Kiedy można zagrać Przedmiot?

- *Posążek Ibisa* i *Posążek byka* należy zagrać natychmiast.
- *Płonący kopesz*, *Skórzaną tarczę*, *Maskę* i *Podwójny miecz* można zagrać tylko w bitwie. Należy je zagrać po rozpoczęciu bitwy, ale przed wyborem kart. Atakujący jako pierwszy ogłasza, z jakich Przedmiotów będzie korzystał. Następnie czyni to obrońca.
- *Posążek zająca* należy zagrać równocześnie z zagraniem znacznika akcji w celu wykonania akcji „Ruch/Atak".
- *Boską pieczęć* należy zagrać albo zanim gracz zagra swój znacznik akcji, albo po jego zagraniu, ale przed przeprowadzeniem akcji, albo przed wyborem kart Walki, natomiast w fazie Nocy przed rozstrzygnięciem efektów Nocy.

Zdolności

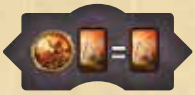
Morze krwi
Oddział zyskuje +1 do Obrażeń.

Atak!
Oddział zyskuje +1 do Siły podczas ataku.

Otwarte bramy
Oddział ignoruje działanie murów.

Zwycięstwo obrońcy
Jeśli Oddział wygra bitwę jako obrońca, otrzymujesz 1 PZ chwały.

Legion
Oddział może liczyć 7 Jednostek (zamiast 5)



Zadośćuczynienie
Jeśli zagrywasz jedną lub więcej kart Boskiej Interwencji podczas bitwy, na końcu bitwy dobierasz tyle kart BI, ile ich zagrałeś.

Pośpiech
Oddział zyskuje +1 do punktów ruchu.

Pozycja obronna
Oddział zyskuje +1 do Siły podczas obrony.

Boskość
Na końcu bitwy dobierz 1 kartę Boskiej Interwencji za każde zlikwidowane dwie wrogie Jednostki.

Werbunek bezpośredni
Każdą Jednostkę jaka została zlikwidowana przez przeciwnika w bitwie możesz natychmiast i za darmo zrekrutować w swoim mieście lub w dowolnym istniejącym Oddziale.

Przeczucie
Podczas bitwy Twój przeciwnik musi pokazać Ci swoją kartę Walki zanim Ty zagrasz swoją. Jeśli obaj gracze posiadają tę Zdolność, to atakujący ujawnia swoją kartę Walki jako pierwszy.

Moce tymczasowe na drodze do Ta-Seti

Gracz otrzymuje te znaczniki w momencie, gdy napotka je kapłan gracza. Gracz może z nich skorzystać tylko do końca bieżącej akcji.

+1 do Siły podczas bitwy, która nastąpi wskutek bieżącej akcji „Ruch/Atak".

+1 do Obrony podczas bitwy, która nastąpi wskutek bieżącej akcji „Ruch/Atak".

+1 do Obrażeń podczas bitwy, która nastąpi wskutek bieżącej akcji Ruch/Atak".

Poniższe symbole są aktywowane natychmiast, gdy napotka je kapłan gracza.

Zlikwiduj jedną Jednostkę przeciwnika.

Dobierz kartę Boskiej Interwencji.

Możesz dodać 1, 2 lub 3 Jednostki (w zależności od liczby symboli) do swojego miasta albo do istniejącego Oddziału.

Otrzymujesz 1, 2 lub 3 ☥ (w zależności od liczby symboli).