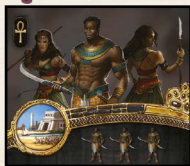


ЧЁРНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Напоминание: нельзя получить больше 1 жетона одной и той же способности.



УРОВЕНЬ 1



Наёмники

Получив этот жетон, поместите 3 мужчин-наёмников в свой город. Они считаются обычными воинами.

У игрока не может быть одновременно жетонов «Наёмники» и «Наёмницы»



Наёмницы

Получив этот жетон, поместите 3 женщин-наёмников в свой город. Они считаются обычными воинами.



Активная вербовка

Выполняя действие вербовки, вы можете помещать новых воинов не только в город, но и на любые клетки со своими войсками.



Тёмный ритуал Золотая фишка действия*

(см. сноску ниже).
Выполните действие молитвы.



УРОВЕНЬ 2



Боевая слава

В конце сражения вы получаете 1 за каждого своего воина, уничтоженного противником в этом сражении.



Благословлённая битва

Выполняя действие перемещения, вы получаете 2 , когда попадаете на клетку с войском противника. Эти вы получаете, даже если сражения не происходит.



Сфинкс Хнума

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения, +1 к силе. Чтобы переместиться на клетку со сфинксом Хнума, противник должен потратить 2 (это применимо для любого вида перемещения).



Двойная церемония Золотая фишка действия*

(см. сноску ниже).
Вы можете повторно выполнить действие покупки способности, уже выполненное вами в этом раунде, потратив на 1 больше.



УРОВЕНЬ 3



Сфинкс-грифон

У сопровождаемого войска: +2 к силе.
Выполняя действие перемещения войском со сфинксом-грифоном, вы можете перенести его к обелиску (вы тратите столько же , сколько и при перемещении через пирамиду).



Форсированный марш Золотая фишка действия*

(см. сноску ниже).
Выполните действие перемещения.



Смертельная ловушка

Переместив войско на клетку с вашим войском, противник тут же (перед началом сражения) выбирает 1 из своих воинов и уничтожает его.



Победное очко 1 победное очко.

* Возьмите золотую фишку действия, если у вас её ещё нет. Вы можете выложить её в то же время, что и обычную фишку, и выполнить ею действие. Если у вас несколько жетонов способностей, дающих золотую фишку, то в каждой фазе дня вы можете использовать только один из них.



Пожирательница

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения, +2 к силе. Сопровождаемое войско невосприимчиво к любому урону, наносимому вне сражения. Победив в сражении, в котором вы уничтожили хотя бы 2 вражеских воинов, вы получаете ещё 1 боевое ПО.



Звериная ярость

У каждого вашего войска: +1 к дальности перемещения, +1 к силе, +1 к урону.



Божественная сила

Всякий раз, получая хотя бы 1 ♀ в фазе дня, вы получаете ещё 1 ♀.



Закон божий

Возьмите 1 дополнительную серебряную фишку действия. Выкладываете её в то же время, что и обычную фишку, и выполняете ею действие.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕЩАТЕЛЬСТВО



Проворство

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту, начав выполнять действие перемещения. На время этого действия у вашего войска +1 к дальности перемещения.



Слава

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту вместе с картой сражения. Победив в сражении, получите 4 ♀.



Священное знание

Стоимость: 1 ♀. Эффект: тайно выберите и возьмите 1 любую карту БВ из сброса.



Божественное покровительство

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту вместе с картой сражения. Победив в сражении, вы не получаете

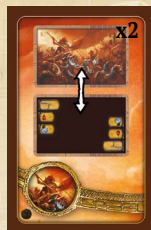
никакого урона. Эта карта не отменяет урон от вашей карты сражения «5/-2».



Рекруты

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту вместе с картой сражения. Победив в сражении, можете взять не более 3 воинов из резерва

и поместить их в свой город и/или существующие войска. Эффект применяется после подсчёта потерь, но до отступления.



Стратегическое решение

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту после открытия карт сражения, но до определения его исхода.

Вы можете заменить свою открытую карту на свою сброшенную в этом сражении карту. Если оба игрока одновременно используют это БВ, первым его применяет атакующий игрок.

КАРТА СРАЖЕНИЯ



Эта карта даёт игроку +5 к силе на время текущего сражения, однако после определения исхода сражения (после жертвоприношения войска) он обязан уничтожить 2 своих воинов. Считается, что этот урон игрок наносит себе сам, без участия противника. Таким образом, получение этого урона отменить нельзя.

ПРЕДМЕТЫ

УРОВЕНЬ 1



х3 **Статуэтка ибиса**
Возьмите 1 карту БВ из колоды.



х3 **Огненный хопеш**
+1 к силе.



х3 **Статуэтка зайца**
+1 к дальности перемещения.



х3 **Кожаный щит**
+1 к защите.

УРОВЕНЬ 2



х2 **Статуэтка быка**
Возьмите 2 карты БВ из колоды.



х3 **Священная печать**
Выложите этот жетон на любой жетон способности противника. Эффект этой способности

не применяется до первого хода этого противника в следующей фазе дня.



х2 **Обоюдоострый кинжал**
Разыграйте этот предмет перед выбором карт сражения. Если

вы выиграете текущее сражение, то получите ещё 1 ПО (используйте лицевую сторону жетона ПО с кинжалом). Если вы проиграете текущее сражение, то потеряете 1 ПО (используйте обратную сторону жетона ПО с кинжалом с числом -1).



х3 **Маска**
В текущем сражении учитываются лишь воины и карты. Жрецы и наёмники считаются

обычными воинами. Навыки жрецов в текущем сражении не учитываются (за исключением навыка «Легион», позволяющего собрать в 1 войске до 7 воинов).

Как пользоваться предметами

Игрок, получивший предмет на пути в Та-сети, кладёт его рядом с личным планшетом. Воспользовавшись предметом, он убирает его в коробку. Если у участников сражения есть предметы, связанные со сражением, то сначала атакующий игрок объявляет, какими из них он будет пользоваться, а затем то же делает его противник.

Когда разыгрывать предметы

- «Статуэтка ибиса» и «Статуэтка быка» разыгрываются немедленно.
- «Огненный хопеш», «Кожаный щит», «Маска» и «Обоюдоострый кинжал» используются только в сражении. Они разыгрываются в начале сражения до выбора карт.
- «Статуэтка зайца» разыгрывается в тот момент, когда игрок помещает фишку действия на клетку действия перемещения.
- «Священную печать» можно разыграть:
 - до размещения фишки действия игрока;
 - после размещения фишки действия игрока, но до выполнения соответствующего действия;
 - перед выбором карт сражения;
 - перед применением способностей в фазе ночи.

НАВЫКИ



Заклание

Это войско получает +1 к урону.



В атаку!

Это войско получает +1 к силе, если атакует.



Открытые ворота

Это войско игнорирует эффект внешних стен.



Блестящая оборона

Если это войско выигрывает сражение, будучи атакованным, вы получаете 1 боевое ПО.



Легион

Это войско вмещает не более 7 воинов (вместо 5).



Компенсация

Если вы разыграли 1 или несколько карт БВ в сражении с участием этого войска,

то в конце сражения возьмите столько же карт БВ из колоды.



Расторопность

Это войско получает +1 к дальности перемещения.



Оборонительная позиция

Это войско получает +1 к силе, если защищается.



Священная жертва

В конце сражения возьмите по 1 карте БВ из колоды за каждые 2 воинов противника, уничтоженных этим войском.



Насильственная вербовка

Каждый воин (включая жрецов и наёмников) этого войска, уничтоженный противником в сражении, может быть бесплатно завербован в вашем городе или любом существующем войске сразу же после этого сражения.



Предчувствие

В сражении противник обязан показать вам свою выбранную карту сражения, прежде чем вы выберете свои.

Если у вас обоих есть этот навык, атакующий игрок показывает свою карту сражения первым.

ВРЕМЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ ПУТИ В ТА-СЕТИ

Игрок получает такой жетон немедленно, как только его жрец проходит мимо него. Жетон можно использовать лишь до конца выполнения текущего действия.

Эти эффекты применяются немедленно, как только жрец игрока проходит мимо их символа.



+1 к силе во время сражения, начинающегося после текущего действия перемещения.



Уничтожьте 1 воина противника.



Возьмите 1 карту БВ из колоды.



+1 к защите во время сражения, начинающегося после текущего действия перемещения.



Вы можете бесплатно завербовать 1, 2 или 3 воинов (в зависимости от количества символов) в свой город или одно из войск.



Вы получаете 1, 2 или 3 ♀ (в зависимости от количества символов).



+1 к урону во время сражения, начинающегося после текущего действия перемещения.

Если из-за этого должно начаться сражение, то сначала завершите его, а затем закончите перемещение жреца.