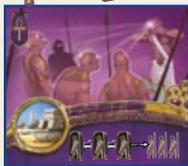


ФИОЛЕТОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

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

УРОВЕНЬ 1



Осквернение воинов

При покупке этой способности украдете не более 3 воинов разных противников (в первую очередь из резерва). Поместите этих воинов в свой город. Они считаются вашими до конца текущей партии.



Отток энергии

Когда противник выполняет действие молитвы, вы получаете 1 ♀.



Раболепие

Сет получает +1 к силе, выполняя действие осквернения существа или осквернения войска. Альянс не может использовать эту способность.



Видение будущего

В фазе ночи смотрите карты БВ, которые должны получить противники, затем перемешайте их и раздайте.

УРОВЕНЬ 2



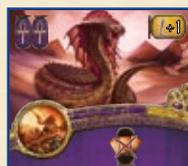
Аннексия

В фазе ночи, после раздачи карт БВ, возьмите 1 случайную карту БВ из руки противника и добавьте её в свою руку.



Перебейте всех!

Вы получаете +1 к урону, если атакуете. Ваши войска получают +1 к дальности перемещения.



Гипнотизирующая кобра

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения. Противник не может разыгрывать карты БВ в сражении.



Внезапная церемония Золотая фишка действия*

(см. сноску ниже). Получите удвоенные ♣ за храм, который удерживааете.



* Возьмите золотую фишку действия, если у вас её ещё нет. Вы можете выложить её в верхний ряд планшета 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.

УРОВЕНЬ 3



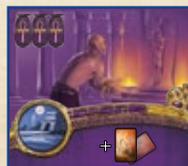
Гигантский крокодил

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения, +1 к силе, +1 к защите. Перед началом сражения уничтожьте 1 воина из войска противника, если атакуете.



Боевое зеркало

Возьмите в руку свои сброшенные карты сражения. Замените одну из них особой картой «Боевое зеркало» (см. описание на след. с.).



Божественное преимущество

В фазе ночи берите 2 дополнительные карты БВ, оставляйте себе одну из них, а другую сбросывайте.



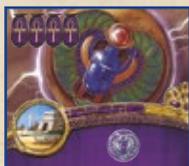
Засада

Открыв карту сражения, можете поменять разыгранную карту на сброшенную в этом сражении. Эта способность не действует во время яростного вторжения Сета.



Боевой стервятник

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения, +2 к силе. Получите 1 жетон боевого ПО, если хотя бы 5 воинов (вражеских и/или дружеских) были уничтожены в сражении.



Магическая гибкость

Прозрачная фишка действия

Выкладываете её в то же время, что и обычную фишку, и выполняйте ею действие, выбрав цвет одного из участников альянса.



Ночная покупка

В фазе ночи можете купить любую доступную вам способность (согласно вашим пирамидам).



Вторжение Золотая фишка действия*

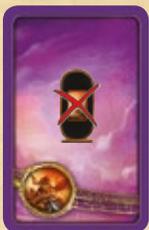
(см. сноску на пред. с.). Выполните действие вербовки, а затем поместите 4 воинов из резерва на пустую клетку пустыни.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕЩАТЕЛЬСТВО СЕТА



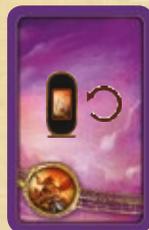
Военный паёк

Стоимость: 0 ♣. Эффект: получите 1 ♣ за каждого воина противника, уничтоженного в сражении.



Запрет магии

Стоимость: 0 ♣. Эффект: у карт БВ, разыгранных вашим противником в сражении, нет эффекта. Он всё ещё должен оплатить их стоимость.



Тактический шпионаж

Стоимость: 0 ♣. Эффект: если противник разыграл хотя бы 1 карту БВ в сражении, возьмите в руку 1 из этих карт.



Гром

Стоимость: X ♣. Эффект: уничтожьте 2 воинов разных противников. Можете потратить по 1 ♣ за каждого дополнительного воина противника, которого хотите уничтожить. **Примечание:** вы не можете уничтожить больше 1 воина одного противника.

КАРТЫ СРАЖЕНИЯ СЕТА



Щит Сета

Ваше войско не получает урона в этом сражении.



Превосходство

Распределите 3 очка между силой, защитой и уроном вашего войска, после того как противник откроет свою карту сражения.



Пополнение

До определения исхода сражения добавьте в него не более 2 воинов из вашего резерва, учитывая предел войска.



Поддержка

В конце сражения возьмите обратно в руку все ваши сброшенные карты сражения.



Боевое зеркало

Ваше войско получает бонус к урону, равный урону соперника + 2.

КАРТЫ СУЩЕСТВ СЕТА

Напоминание: Сет может разыграть карту существа, если соответствующий жетон способности доступен для покупки, а уровень фиолетовой пирамиды не ниже уровня жетона способности.

БАЗОВАЯ ИГРА

Царский скарабей



Царский скарабей может повторно атаковать то же самое войско (после завершения первого сражения).

Пустынная змея



Если пустынная змея атакует войско противника с существом, то оно присоединяется к ней на время атаки.

Мумия жреца



До начала сражения Сет берёт 1 случайную карту БВ из руки атакованного игрока и добавляет в свою руку. Сет может разыграть эту карту БВ в этом сражении.

Гигантский скорпион



Сфинкс



Древний слон



Вне зависимости от результатов сражения передвиньте атакованное войско на соседнюю свободную клетку. Если свободных клеток нет, то этот эффект не применяется.

Феникс



Феникс — единственное существо, которое может атаковать вражеское войско в городе.

ДОПОЛНЕНИЕ К БАЗОВОЙ ИГРЕ

Пожирательница



Сфинкс-грифон



Возьмите 3 ваших воинов с игрового поля и создайте войско в клетке со сфинксом-грифоном. Оно тут же присоединяется к текущему сражению.

Сфинкс Хнума



Поместите сфинкса Хнума на клетку, где нет войска противника. Сет удерживает эту клетку, пока на ней находится сфинкс Хнума. Чтобы переместиться на клетку со сфинксом Хнума, противник должен потратить 2 ♣. Если войско противника оказывается на клетке со сфинксом Хнума, начинается сражение. После окончания сражения он возвращается на свой жетон. Альянс не может купить этот жетон, пока сфинкс Хнума находится на игровом поле.

ИЗМЕНЁННЫЕ СПОСОБНОСТИ

СИНИЕ СПОСОБНОСТИ

Легион и сфинкс

Замените следующие жетоны способностей из базовой игры на соответствующие жетоны способностей из этого дополнения.



Легион

Каждое ваше войско вмещает не более 7 воинов (вместо 5), если состоит только из ваших воинов.



Сфинкс

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения, +3 к силе.

СПОСОБНОСТИ АЛЬЯНСА

Напоминание: жетоны способностей альянса доступны только ему. Они не принадлежат определённым участникам альянса и могут быть использованы каждым из них.

УРОВЕНЬ 3



Осирис

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения. Войско с Осирисом получает эффекты всех действующих в сражении **разных** способностей, приобретённых альянсом. Он может быть в войске с другим существом. На него не действует эффект пустынной змеи.



Рекруты альянса

Выполняя действие вербовки, участник альянса может поместить дружественных воинов в свой город или своих воинов в дружественные города. При этом он бесплатно вербует на 2 воинов больше.



Молитва альянса

Когда участник альянса выполняет действие молитвы, участники альянса распределяют между собой дополнительно 2 \uparrow .



Поддержка альянса

Участник альянса может выложить 1 из своих фишек действия на свой планшет, чтобы выбранное действие выполнил другой участник альянса.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕЩАТЕЛЬСТВО АЛЬЯНСА



До самой смерти

Стоимость: 0 \uparrow .
Эффект: ваше войско получает +2 к дальности перемещения.



Объединим силы

Стоимость: 0 \uparrow .
Эффект: поменяйте местами 1 воина одного участника альянса с 1 воином другого участника альянса.



До победного

Стоимость: 0 \uparrow .
Эффект: выполните действие перемещения войском, которым вы можете управлять.



Моя энергия принесёт тебе силу

Стоимость: 1 \uparrow .
Эффект: купите способность, используя высоту любой пирамиды альянса. Вы всё ещё должны оплатить стоимость способности.



Пусть эта сила будет нашей

Стоимость: 1 \uparrow .
Эффект: возьмите 1 любую карту БВ из стопки сброса альянса.
Стоимость: 2 \uparrow .
Эффект: возьмите 1 любую карту БВ из стопки сброса Сета.

ВЛИЯНИЯ ХРАМОВ АЛЬЯНСА



Каждый участник альянса может покупать способности, используя пирамиды других участников альянса.



Каждый участник альянса получает +1 к силе, если атакует.



Каждый участник альянса получает +1 к урону.



Каждый участник альянса получает +1 к защите.



Каждый участник альянса получает +1 к силе, если защищается.



Серая фишка действия
Альянс получает общую фишку действия, которую можно использовать как бонусное действие каждый ход.