

# FEKETE HATALOMLAPKÁK

**EMLÉKEZTETŐ:** Tilos két azonos hatalommal bíró hatalomlapkát vásárolni.

## 1. SZINT



### ZSOLDOSOK

Amikor megvásárolod ezt a lapkát, tegyél 3 férfi zsoldost a városodba. Ezek alapegységekné számitanak.



### ZSOLDOSOK

Amikor megvásárolod ezt a lapkát, tegyél 3 női zsoldost a városodba. Ezek alapegységekné számitanak.



### ERŐSZAKOS TOBORZÁS

A toborzásakció alatt bármelyik, saját csapatot tartalmazó mező(k)re teheted a toborzott egységeidet. Ettől még toborozhatsz a városodban.



### SÖTÉT RITUÁLÉ

**Arany akciójelző** (lásd a szabályt alább\*).

Hajts végre egy imádkozás akciót.

Ugyanaz a játékos nem veheti meg mindkét zsoldoslapkát.

## 2. SZINT



### BECSÜLET A CSATÁBAN

Kapsz 1 ♣-ot az ellenfél által csatában megsemmisített minden egyes egységédért. Ezeket a ♣-okat a csata végén kapod meg.



### FELSZENTELÉS CSATÁRA

A Mozgás/támadás akció alatt kapsz 2 ♣-ot, ha ellenséges csapatot tartalmazó mezőre mozgatsz. Ezeket a ♣-kat akkor is megkapod, ha nem kerül sor csatára.



### KHNUM SZFÍNXE

A vele lévő csapatnak: +1 mozgáskapacitás +1 haderő.

Az ellenfelednek 2 ♣-ot kell fizetnie, hogy a Khnum Szfínxe által elfoglalt mezőre lépjén (ez a szárazföldi mozgásra, és a teleportálásra is érvényes).



### IKER SZERTARTÁS

**Arany akciójelző** (lásd a szabályt alább\*).

Újra használhatsz egy ebben a fordulóban már használt vásárlásakciót. Ennek a vásárlásnak a költsége a normál költségnél 1 ♣-kal több.

## 3. SZINT



### GRIFF SZFÍNIX

A vele lévő csapatnak: +2 haderő.

Amikor mozgás/támadás akciót használ a Griff Szfínxszel kapcsolatban álló csapat, teleportálhatod őket egy obelixről (költsége a teleportálás költségédnek megfelelő ♣).



### ERŐLTETETT MENET

**Arany akciójelző** (lásd a szabályt alább\*).

Hajts végre egy mozgás/támadás akciót.



### HALÁLOS CSAPDA

Amint egy ellenséges csapat egy saját csapatod által elfoglalt mezőre lép, ellenfeled választ egyet saját egységeiből, amit a csata kezdete előtt megsemmisít.



### GYŐZELMI PONT

1 győzelmi pont.

\* Vegyél el egy **arany akciójelzőt**, ha még egy sincs nálad. Egy normál akciójelzővel egyszerre játszhatod ki, az akciópiramisod tetejére kell tenned. Ha több **arany akciójelzőt** használó hatalomlapkád van, akkor ezek közül nappalfázisonként csak egyet aktiválhatsz.

## 4444 SZINT



### PUSZTÍTÓ

A vele lévő csapatnak:  
+1 mozgáskapacitás,  
+2 haderő.

A vele lévő csapat, ha nincs csatában, ellenáll a kiosztott seb-zéseknak. Olyan győztes csata után, amiben legalább 2 ellenfélegységet megsemmisítettél, plusz 1 csata GYP-ot kapsz.



### ÁLLATI DÜH

Minden irányításod alatt álló csapat kap:  
+1 mozgás kapacitást,  
+1 haderőt és  
+1 sebzést.



### ISTENI ERŐ

Minden alkalommal, amikor legalább 1 ♀-ot kapsz a nappalfázis alatt, kapsz plusz 1 ♀-ot.



### ISTENI CSELEKEDET

Vegyél el egy plusz ezüst akciójelzőt. Egy normál jelzővel együtt kell letenned és kijátszanod egy üres akciómezőre.

# ISTENI KÖZBEAVATKOZÁS



### Fürgeség

**Költség:** 0 ♀  
Hatás: Játssz ki ezt a kártyát egy mozgás/támadás akció kezdetén. Csapatod erre az akcióra +1 mozgáskapacitást kap.



### Hírnév

**Költség:** 0 ♀  
Hatás: Az egyik csatakártával játszd ki ezt a kártyát. Ha győzöl a csatában, kapsz +4 ♀-ot.



### Isteni Emlék

**Költség:** 1 ♀  
Hatás: Titokban vegyél vissza egy általad választott Isteni közbeavatkozás kártyát a dobott lapokból.



### Isteni Védelem

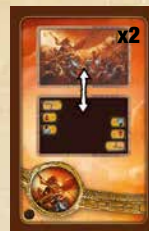
**Költség:** 0 ♀  
Hatás: Az egyik csatakártával játszd ki ezt a kártyát. Ha győzöl a csatában, nem szenvedsz ebből a csatából adódó sebzést.



### Utánpótlás

**Költség:** 0 ♀  
Hatás: Az egyik csatakártával játszd ki ezt a kártyát. Ha megnyered a csatát, vegyél el legfeljebb 3 egységet a készletedből, és

úgy tedd őket le, ahogy szeretnéd, vagy egy városodba vagy egy meglévő csapatodhoz. A hatás a veszteségek felmérése után, de még a visszavonulás előtt érvényesül.



### Taktikai döntés

**Költség:** 0 ♀  
Hatás: A csatakárták felfedése után játszd ki ezt a kártyát, de még a csata végrehajítása előtt. Ebben a csatában kicserélheted a felfedett csatakártád az eldobott lapokból általad választott kártyára. Ha mindkét játékos isteni közbeavatkozás kártyát játszik ki ugyanabban a csatában, akkor a támadó hajtja végre elsőként a hatást.

Nem véded ki az 5/-2 csatakártya miatti sebzést ezzel az isteni közbeavatkozással.

## CSATAKÁRTYA



Ez a kártya 5 haderőt ad a játékosnak ebben a csatában, de a csata kimenetele után a játékosnak meg kell semmisítenie 2 saját egységét. Ez a sebzés úgy tekintendő, hogy a játékos magának okozza, és nem az ellenfele. Ezért ez a sebzés NEM előzhető meg.

# TÁRGYAK

## 1. SZINT



x3

### ÍBISZ SZOBOR

Húzz 1 isteni közbeavatkozás kártyát.



x3

### NYÚL SZOBOR

+1 mozgáskapacitás.



x3

### LÁNGOLÓ KHOPESH

+1 haderő.



x3

### BŐRPAJZS

+1 védelem.

## 2. SZINT



x2

### BIKA SZOBOR

Húzz 2 isteni közbeavatkozás kártyát.



x2

### KÉTÉLŰ TŐR

Ezt a tárgyat a csatakártya kiválasztása előtt kell kijátszani. Ha a játékos

megnyeri a csatát, kap plusz egy győzelmi pontot (a tőr GYP-jelző előlapját használjátok). Ha elveszti a csatát, vesz egy győzelmi pontot is (használjátok a tőr GYP-jelző túoldalát, a -1 jeleset).



x3

### ISTENI PECSÉT

Ezt a jelzőt tedd az egyik ellenfeled az egyik hatalomlapkájára. Az adott

hatalomlapka hatása az érintett játékos következő akciófázisáig nem érvényesül.



x3

### MASZK

Csak az egységek és a csatakártyák számítanak ebben a csatában. A papok és zsoldosok alap-

egységnek tekintendők. A papok képességeit ne vegyétek figyelembe ennél a csatánál (kivéve a légió képességet, mely legfeljebb 7 egységből álló csapatot is megenged).

## HOGYAN MŰKÖDNEK A TÁRGYAK

A játékos, aki megszerez egy tárgyat a Ta-Seti-be vezető úton, játékosablája mellé helyezi azt. Miután használta a tárgyat, eldobja, ami így visszakerül a készletbe. A csatában kijátszott valamennyi tárgynál először mindig a támadó jelenti be az összes használni kívánt tárgyat, majd utána a védekező játékos is ugyanezt teszi.

### Mikor játszhatók ki a tárgyak?

- Az Íbisz és a Bika szobrot azonnal ki kell játszani.
- A Lángoló Khopesh, a Bőrpajzs, a Maszk és a Kétélű tőr csak csatában használható. Ezeket a csata kezdetén, még a csatakártyák kiválasztása előtt kell kijátszani. Először a támadó jelenti be, hogy akar-e egy vagy több tárgyat használni a csata alatt. Majd a védekező is ugyanezt teszi.
- A Nyúl szobrot akkor játssza ki a játékos, amikor egy akciójelzőjét egy mozgás/támadás akció végrehatására teszi.
- Az Isteni pecsét kijátszható vagy mielőtt a játékos lerakja az akciójelzőjét, vagy miután a játékos már lerakta akciójelzőjét, de még nem hajtotta végre az akciót, vagy mielőtt csatakártyát választ, vagy az éjszakafázisban, még az éjszaka hatalmának végrehajtása előtt.

# KÉPESSÉGEK



## MÉSZÁRLÁS

Ez a csapat +1 sebzés képességet kap.



## HASTE

Ez a csapat +1 mozgáskapacitás értéket kap.



## TÁMADÁS!

Ez a csapat +1 haderőt kap, amikor támad.



## VÉDEKEZŐ POZÍCIÓ

Ez a csapat +1 haderőt kap, amikor védekezik.



## NYITOTT KAPUK

Ez a csapat figyelmen kívül hagyja a falak hatásait



## ISTENSÉG

A csata végén ezen csapattal megsemmisített minden két ellenséges egység miatt húz 1 isteni közbeavatkozás kártyát.



## VÉDEKEZŐ GYŐZELEM

Ha ez a csapat védekezőként nyer meg egy csatát, akkor kapsz 1 csata győzelmi pontot.



## AZONNALI TOBORZÁS

Ezen csapat minden egysége, amit ellenfeled egy csatában megsemmisített, azonnal és ingyen újra toborozható egy városodba vagy egy meglévő csapatodhoz.



## LÉGIO

Ez a csapat állhat 7 egységből (5 helyett).



## MEGÉRZÉS

A csatában ellenfelednek meg kell mutatnia a kijátszott csatakárttyáját, még mielőtt te a sajátod kijátszanád. Ha mindkét játékosnak van megérezés képessége, akkor a támadó fedi fel először csatakárttyáját.



## KOMPENZÁCIÓ

Ha ezen csapat csatájában egy vagy több isteni közbeavatkozás kártyát játszol ki, akkor a csata végén annyi isteni közbeavatkozás kártyát húz, amennyit kijátszottál.



## IDEGJENES HATALMAK A TA-SÉTI-BE VÉZETŐ ÚTON

Ezeket a jelzőket azonnal megkapjátok, amint egy pap áthalad rajtuk. Csak az aktuális akció végrehajtás vége előtt használhatók fel.

Ezek a szimbólumok azonnal aktiválódnak, ahogy egy pap áthalad rajtuk.



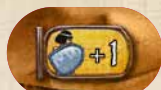
**+1 haderő** abban a csatában, ami az aktuális mozgás/támadás akciót követi.



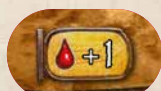
Semmisíts meg egy ellenséges egységet.



Húzz egy isteni közbeavatkozás kártyát



**+1 védelem** abban a csatában, ami az aktuális mozgás/támadás akciót követi.



**+1 sebzés** abban a csatában, ami az aktuális mozgás/támadás akciót követi.



Hozzárahatsz 1, 2 vagy 3 egységet (a jelek számától függően) a városodhoz vagy egy meglévő csapatodhoz.



Kapsz 1, 2 vagy 3  $\oplus$  -ot, (a jelek számától függően).