

ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Рубиновые — уровень 1



В АТАКУ!

В сражении: если вы атакуете, ваше войско получает +1 к силе.



ЖРЕЦ МАФДЕТ

Во время вашего действия перемещения: ваше войско получает +1 очко перемещения по суше.



Рубиновые — уровень 2



РЕЗНЯ

В сражении: ваше войско получает +1 к урону.



БОЕВЫЕ КОЛЕСНИЦЫ

Сразу после покупки: верните в руку все ваши карты сражения. Затем уберите из игры одну из них, не показывая противникам, и возьмите особую карту сражения, дающую +3 к силе и +3 к урону.



ФЕНИКС

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше и +1 к силе.

Во время вашего действия перемещения: сопровождаемое войско может один раз войти в район противника, начиная движение в области, не прилегающей к этому району.



ПОРТАЛ

Во время вашего действия перемещения: стоимость телепортации снижена на 1 ОМ (не может быть меньше 0). Вы можете телепортировать ваши войска из областей с обелсками.

Рубиновые — уровень 3



ЦАРСКИЙ СКАРАБЕЙ

Сопровождаемое войско получает +2 очка перемещения по суше и +2 к силе.



КЛИНОК НЕЙТ

В сражении: ваше войско получает +1 к силе.



БОЖЕСТВЕННАЯ РАНА

В сражении: в конце этапа столкновения можете сбросить любое количество карт БВ из руки — за каждую из них ваше войско получает +1 к силе.



ГОСПОДСТВО

Сразу после покупки: получите 1 божественное ОС.

Рубиновые — уровень 4



ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше, +2 к силе и +2 к урону.



ИНИЦИАТИВА

В сражении: ваше войско получает +1 к урону и +1 к гарантированному урону. Если вы атакуете, ваше войско также получает +1 к силе.



НЕОЖИДАННАЯ АТАКА

Разыграйте золотую фишку действия: выполните действие перемещения войска. Это войско может один раз войти в район противника, начиная движение в области, не прилегающей к этому району.



ЗАКОН БОЖИЙ

Сразу после покупки: возьмите 1 серебряную фишку действия.

Сапфировые — уровень 1



НАЁМ ПИСЦА

Во время вашего действия найма: бесплатно наймите до 3 дополнительных воинов.



КОБОРОНЕ!

В сражении: если вы обороняетесь, ваше войско получает +1 к силе.



Сапфировые — уровень 2



МОЛБА О ПОДКРЕПЛЕНИИ

Во время вашего действия молитвы: бесплатно поместите суммарно до 2 воинов в 1 или 2 района вашего города (это может привести к сражению, как при действии найма).



БОЕВОЙ СЛОН

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше, +1 к силе и +1 к защите.



СТЕНА ЩИТОВ

Сразу после покупки: верните в руку все ваши карты сражения. Затем уберите из игры одну из них, не показывая противникам, и возьмите особую карту сражения, дающую +3 к силе и +3 к защите.



ЩИТ НЕЙТ

В сражении: ваше войско получает +1 к защите.

Сапфировые — уровень 3



ЛЕГИОН

Ваш предел войска составляет 7 воинов (вместо 5).



БЛЕСТЯЩАЯ ОБОРОНА

В сражении: если вы оборонялись и победили, а в вашем войске остался хотя бы 1 воин, на этапе получения наград дополнительно получите 1 постоянное ОС (за сражения).



ЛАЗУТЧИК

В сражении: на этапе военного совета противник сначала открывает свою карту сражения (не карты БВ) и лишь затем вы выбираете ваши карту сражения и карты БВ.



ГОСПОДСТВО

Сразу после покупки: получите 1 божественное ОС.

Сапфировые — уровень 4



ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Во время вашего действия найма: бесплатно наймите сколько угодно воинов.



СФИКС

Сразу после покупки: получите 1 божественное ОС. Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше и +2 к силе.



БОЖЬЯ ВОЛЯ

Разыграйте золотую фишку действия: выполните действие перемещения *или* найма.



ЗАКОН БОЖИЙ

Сразу после покупки: возьмите 1 серебряную фишку действия.

◆ Алмазные — уровень 1



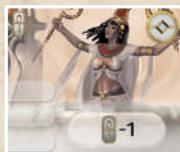
ЖРЕЦ

Во время вашего действия молитвы: получите +1 ОМ.



ЖРИЦА

Во время вашего действия покупки способности: стоимость жетонов способностей снижена на 1 ОМ (не может быть меньше 0).



◆ Алмазные — уровень 2



КОЛДОВСКАЯ ПОМОЩЬ

Во время вашего действия строительства: стоимость каждого уровня пирамиды снижена на 1 ОМ (не может быть меньше 0), даже если вы строите сразу несколько уровней за одно действие.



ПУСТЫННАЯ ЗМЕЯ

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше. В сражении: сопровождаемое войско невосприимчиво к любым свойствам и бонусам существ противника.



ВИДЕНИЕ

В фазе ночи: на этапе божественного вмешательства возьмите +4 карты БВ, затем сбросьте 4 карты БВ.



ДАР БОГОВ

В фазе ночи: на этапе божественного вмешательства возьмите +1 карту БВ.

◆ Алмазные — уровень 3



БОЖЬЯ ДЛАНЬ

В фазе ночи: на этапе пробуждения можете выполнить действие строительства, чтобы бесплатно увеличить высоту одной вашей пирамиды на 1 уровень.



СВЯЩЕННЫЙ ГОЛОД

В сражении: в конце этапа подсчета потерь получите в 2 раза больше ОМ, чем количество военных противника, уничтоженных вашим уроном (в т. ч. гарантированным).



ЖРЕЦ ТАУРТ

В сражении: если вы атакуете, в начале этапа военного совета возьмите 1 карту с верха колоды БВ.



ГОСПОДСТВО

Сразу после покупки: получите 1 божественное ОС.

◆ Алмазные — уровень 4



ЖРЕЦ РА

Когда вы тратите хотя бы 1 ОМ, стоимость снижена на 1 ОМ (не может быть меньше 0).



ЖРЕЦ АМОНА

В фазе ночи: на этапе молитвы получите +7 ОМ.



МУМИЯ

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше +2 к силе.

В фазе ночи: на этапе божественного вмешательства возьмите +1 карту БВ.



ЗАКОН БОЖИЙ

Сразу после покупки: возьмите 1 серебряную фишку действия.

◆ Ониксовые — уровень 1



НАЁМНИКИ ИЗ КЛАНА МЕЧА



НАЁМНИКИ ИЗ КЛАНА КОПЬЯ



НАЁМ МЕСТНЫХ

Сразу после покупки: поместите 3 наёмников соответствующего клана в ваши районы по обычным правилам (это может привести к сражению, как при действии найма). До конца партии они считаются вашими обычными воинами.

Во время вашего действия найма: бесплатно наймите 1 Дополнительно-го воина. Вы можете помещать нанимаемых воинов в ваши районы и/или в области с вашими войсками.

◆ Ониксовые — уровень 2



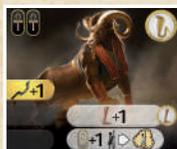
БОЕВАЯ СЛАВА

В сражении: в конце этапа подсчёта потерь получите столько ОМ, сколько ваших воинов было уничтожено уроном (в т. ч. гарантированным) противника.



БЛАГОСЛОВЕНИЕ НА БИТВУ

В сражении: если вы атакуете, в начале этапа военного совета получите 2 ОМ.



СФИНС ХНУМА

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше и +1 к силе.

Во время действия перемещения противника: чтобы переместить или телепортировать своё войско в область со Сфинксом Хнума, игрок должен потратить +1 ОМ.



ДВОЙНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

Разыграйте золотую фишку действия: выполните действие покупки способности, заплатив +1 ОМ (в том числе вы можете купить способность такого же цвета, как купили ранее в этом раунде).

◆ Ониксовые — уровень 3



СФИНС-ГРИФОН

Сопровождаемое войско получает +2 к силе.

Во время вашего действия перемещения: можете бесплатно телепортировать сопровождаемое войско, в том числе из области с обелиском.



МАРШ-БРОСОК

Разыграйте золотую фишку действия: выполните действие перемещения, во время которого нельзя использовать телепортацию.



СМЕРТЕЛЬНАЯ ЛОВУШКА

В сражении: если вы обороняетесь, ваше войско получает +1 к силе и +1 к гарантированному урону.



ГОСПОДСТВО

Сразу после покупки: получите 1 божественное ОС.

◆ Ониксовые — уровень 4



ПОЖИРАТЕЛЬНИЦА ДУШ АМАГ

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше и +2 к силе.

В сражении: на этапе получения наград, если вы победитель и уничтожили уроном (в т. ч. гарантированным) не менее 2 воинов противника, дополнительно получите 1 постоянное ОС (за сражения).



ЗВЕРИНАЯ ЯРОСТЬ

В начале вашего действия перемещения: ваше войско получает +1 очко перемещения по суше.

В сражении: ваше войско получает +1 к силе и +1 к урону.



БОЖЕСТВЕННАЯ СИЛА

В фазе дня (включая сражения) и в фазе ночи: когда вы получаете хотя бы 1 ОМ (кроме ОМ, получаемых по этой способности), получите +2 ОМ.



ЗАКОН БОЖИЙ

Сразу после покупки: возьмите 1 серебряную фишку действия.

КАРТЫ БОЖЕСТВЕННОГО ВМЕШАТЕЛЬСТВА

Карты божественного вмешательства — базовая игра



БОЕВОЙ ГНЕВ (5 КАРТ)

В сражении: ваше войско получает +1 к силе.

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ (2 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +2 к силе.



КРОВАВАЯ БИТВА (3 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +1 к урону.

КРОВАВАЯ БОЙНЯ (2 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +2 к урону.



БРОНЗОВАЯ СТЕНА (3 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +1 к защите.

ЖЕЛЕЗНАЯ СТЕНА (2 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +2 к защите.



ТАКТИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА (4 КАРТЫ)

В фазе дня: бесплатно поместите суммарно до 2 воинов в 1 или 2 района вашего города и/или в области с вашими войсками.



МОЛИТВА (3 КАРТЫ)

В фазе дня: получите +2 ОМ.



ОГНЕННЫЙ ДОЖДЬ (4 КАРТЫ)

В фазе дня: уничтожьте 1 воина противника.



ПЕРЕБРОСКА (3 КАРТЫ)

Во время вашего действия перемещения: бесплатно телепортируйте ваше войско из любой области в область с обелиском.



ПРОВОРСТВО (2 КАРТЫ)

В начале вашего действия перемещения: ваше войско получает +1 очко перемещения по суше.



ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР (5 КАРТ)

В сражении: без свойства. Вы не можете сбросить эту карту БВ — на этапе завершения сражения возьмите её обратно в руку. (Используйте эту карту для блефа.)

Карты божественного вмешательства — мини-дополнение «Обелиски»



СМЕРТЕЛЬНАЯ РАНА (2 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +1 к гарантированному урону.



ВОЕННЫЙ РИТУАЛ (2 КАРТЫ)

В фазе дня: воспользуйтесь бонусом одного из храмов, которые вы контролируете, — получите соответствующее количество ОМ. Если это храм в дельте Нила, уберите 1 воина из войска в храме.



КРОВАВАЯ АТАКА (2 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +1 к силе и +1 к урону.



ОСТОРОЖНЫЙ УДАР (2 КАРТЫ)

В сражении: ваше войско получает +1 к урону и +1 к защите.

Если вы играете с дополнением «Книга мёртвых»

Изумрудные — уровень 1



ТЁМНЫЙ КУЛЬТ

Разыграйте золотую фишку действия: принесите в жертву 1 воина, чтобы выполнить действие молитвы.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ИЗ ЗАГРОБНОГО МИРА

В фазе ночи: на этапе пробуждения верните 2 принесённых в жертву воинов в ваш запас *или* получите 1 очко чести.



Изумрудные — уровень 2



ВЫСАСЫВАНИЕ СИЛЫ

В сражении: на этапе исхода сражения можете принести в жертву 1 воина, чтобы получить столько ОМ, на сколько ваша сила превосходит силу противника.



ТЁМНЫЕ САУГИ

Во время вашего действия найма: бесплатно наймите до 3 воинов за каждый ваш уровень разложения.



СОЛНЕЧНЫЙ КОРАБЛЬ

Во время вашего действия перемещения: ваше войско получает +1 очко перемещения по суше. Вы можете принести в жертву 1 воина и потратить 1 очко перемещения по суше, чтобы переместить ваше войско из одной области на берегу Нила в другую область на берегу Нила.



ЧУДОВИЩНЫЙ СФИНКС

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше и +1 к силе.

В сражении: в конце этапа столкновения можете принести в жертву 1 воина, чтобы увеличить ваш урон на значение вашего уровня разложения.

Изумрудные — уровень 3



РИТУАЛ СМЕРТИ

В сражении: в конце этапа столкновения можете принести в жертву 1 воина, чтобы получить +1 к силе, *или* +1 к защите, *или* +1 к урону.



ГРОБНИЦА

В фазе ночи: на этапе пробуждения можете принести в жертву 1 воина, чтобы выполнить 2 действия строительства для 2 разных пирамид, увеличив высоту каждой из них на 1 уровень. Стоимость каждого из этих действий снижена на 1 ОМ (не может быть меньше 0).



ЗЛОВЕЩЕЕ ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В сражении: если вы атакуете, в начале этапа военного совета можете поместить 1 воина в ваше атакующее войско. Это может быть принесённый в жертву воин. Таким образом вы можете превзойти предел войска во время этого сражения.



ГОСПОДСТВО

Сразу после покупки: получите 1 божественное ОС.

Изумрудные — уровень 4



СИЛА РАЗЛОЖЕНИЯ

В сражении: если вы атакуете, на этапе исхода сражения ваше войско получает дополнительную силу, равную вашему уровню разложения.



ЗАКОН БОЖИЙ

Сразу после покупки: возьмите 1 серебряную фишку действия.

◆ Божества (изумрудные — уровень 4)



ТОТ

У этого божества 2 очка здоровья. Войско Тота получает +1 очко перемещения по суше и +4 к силе.

Разыграйте золотую фишку действия, чтобы призвать Тота: поместите его фигурку в любую свободную пустошь, затем бесплатно поместите туда воинов в количестве, не превышающем ваш уровень разложения. Это могут быть принесённые в жертву воины.

В сражении: в начале этапа военного совета назовите карту сражения по её характеристикам (сила, урон, защита, свойство). Противник не может разыграть её в этом сражении.



АПОФИС

У этого божества 2 очка здоровья. Войско Апофиса получает +5 к силе.

Разыграйте золотую фишку действия, чтобы призвать Апофиса: поместите переднюю часть его фигурки в любую свободную область на берегу Нила, затем бесплатно поместите туда воинов в количестве, не превышающем ваш уровень разложения. Это могут быть принесённые в жертву воины.

Во время вашего действия перемещения: вы можете бесплатно переместить Апофиса и его последователей в любую область на берегу Нила. Апофис может находиться только в области на берегу Нила.

Фигурка Апофиса состоит из 2 частей. Задняя часть всегда находится в Ниле и не обладает какими-либо игровыми свойствами.

◆ Мини-дополнение «Великие древние»

Если вы играете с мини-дополнением «Великие древние», можете заменить фигурки и жетоны способностей Тота и Апофиса фигурками и жетонами Ньярлатотепа и Ктулху. При этом свойства жетонов не меняются



НЬЯРЛАТОТЕП



КТУЛХУ

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Если вы играете с мини-дополнениями «Священный бык» и «Песчаный червь»

На шаге 4 общей подготовки к игре отложите все жетоны способности «Господство» (уровень 3). Затем разложите остальные жетоны способностей по обычным правилам, оставив пустые места там, где должны лежать жетоны «Господство».

Отдельно для каждого цвета возьмите отложенный жетон способности «Господство» и 2 новых жетона способностей, случайным образом выберите 1 из этих 3 жетонов и поместите его на пустое место, предназначенное для жетона способности «Господство».

◆ Сапфировые — уровень 3



БЕЗУПРЕЧНАЯ АРХИТЕКТУРА

Каждая контролируемая вами пирамида высотой в 3 или 4 уровня в вашем городе даёт вам 1 временное ОС (за пирамиды). Если противник берёт под контроль вашу пирамиду уровня 3, вы теряете жетон временного ОС, но противник его не получает.



ПЕСЧАНЫЙ ЧЕРВЬ

Сопровождаемое войско получает +1 очко перемещения по суше и +2 к силе.

Сразу после покупки: поместите песчаного червя в ваш запас.

Во время вашего действия найма: вы можете поместить песчаного червя на игровое поле. Для этого сначала бесплатно поместите до 2 воинов в любую свободную область (кроме района города). Затем поместите в эту область песчаного червя. Во время этого действия найма вы также можете нанять дополнительных воинов, заплатив ОМ по обычным правилам, и поместить их в область с песчаным червём и/или в районы вашего города.

Песчаный червь ни при каких условиях не может оказаться в городе. Сопровождаемое песчаным червём войско не может отступить в район города.

◆ Рубиновые — уровень 3



ВСЕЗНАНИЕ

В сражении: на этапе военного совета противник сначала выбирает и показывает вам свои карты БВ (не карту сражения) и лишь затем вы выбираете вашу карту сражения и карты БВ.



СВЯЩЕННЫЙ БЫК

Сопровождаемое войско получает +2 очка перемещения по суше и +1 к силе. По завершении действия, во время которого вы поместили священного быка на игровое поле, сопровождаемое войско получает действие перемещения.



УДЕРЖИВАНИЕ ПОЗИЦИЙ

В сражении: если на этапе завершения сражения в вашем войске остался хотя бы 1 воин, получите ОМ по количеству воинов в этом войске.



НОЧНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

В фазе ночи: на этапе божественного вмешательства сбросьте X карт БВ, чтобы получить X ОМ и взять X+1 карт БВ.

◆ Ониксовые — уровень 3



БОЖЕСТВЕННАЯ ПОДДЕРЖКА

В сражении: если на этапе завершения сражения в вашем войске остался хотя бы 1 воин, возьмите 1 карту БВ.



ТАКТИЧЕСКОЕ ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В сражении: если на этапе завершения сражения в вашем войске остался хотя бы 1 воин, потратьте X ОМ, чтобы добавить X воинов в это войско, не превышая предел войска.



ЗЛОВЕЩИЙ ОБРЯД

В сражении: если противник разыграл хотя бы 1 карту БВ, на этапе завершения сражения заберите себе 1 из них или возьмите 1 карту с верха колоды БВ.



ТЁМНЫЕ ЗНАНИЯ

Во время вашего действия покупки способности: стоимость жетонов способностей, кроме изумрудных, снижена на 2 ОМ (не может быть меньше 0).

◆ Изумрудные — уровень 3