



ANKH

— 앙크: 이집트의 신들 —



불가사의의 무덤



인류의 수호자들



헤카

피규어 이동 행동 동안, 당신은 헤카를 이동시키는 것 대신 헤카를 처치하고 추종자 3개를 획득할 수 있습니다.

네크베트

피규어 이동 행동 동안, 당신은 네크베트를 원하는 만큼 이동시킬 수 있습니다.

세르케트

당신의 세르케트가 참여한 전투에서 승리한 후, 당신은 그 세르케트를 현재 지역의 분쟁 순서 토큰보다 더 높은 숫자의 분쟁 순서 토큰이 있는 지역 중 하나의 물 칸이 아닌 빈 칸으로 이동시킬 수 있습니다(그 지역에 당신의 피규어가 없더라도 가능). 놓을 수 있는 칸이 없거나 이번이 마지막 전투였다면, 세르케트를 이동시킬 수 없습니다.

우누트

보드판의 원하는 피규어(어떤 플레이어가 소유하고 있는 것이든)에 인접한 칸에 우누트를 소환할 수 있습니다. 당신의 피규어나 기념물에 인접한 칸에 우누트를 소환하지 않아도 됩니다. 당신이 원한다면 일반 규칙을 사용해서 우누트를 소환하는 것도 가능합니다.

참고: 당신의 피라미드에 인접한 칸에 우누트를 소환하는 경우에만, "피라미드를 조율하는" 권능으로 추가 소환한 것으로 간주합니다. 당신의 피라미드에 인접하지 않은 칸에 우누트를 소환하면 일반 소환으로 간주합니다.

와드젯

전투에서 당신이 보유한 피규어가 와드젯뿐이라면, +1 전투력을 획득합니다. 또한, 당신이 보유한 피규어가 와드젯뿐인 전투에서 승리했다면, 당신의 헌신 보상이 1만큼 증가합니다.

참고: 이 보너스는 '전투 승리 보상' 헌신에 속해 있기 때문에, "풍요로운" 권능을 추가적으로 발동시키지 않습니다.

메제드

메제드(어떤 플레이어가 소유하고 있는 것이든)가 있는 지역에서 전투 처리를 할 때, 그 승자는 전투 승리 보상으로 헌신 대신 추종자를 획득합니다. 메제드를 소유한 플레이어가 승자가 되었다라도 이 효과가 발동됩니다. 전투 처리를 진행하기 전에 "메뚜기의 역병"으로 전투에서 모든 메제드가 처치되었다면, 승자는 일반적인 경우와 마찬가지로 헌신을 획득합니다.

참고: 승리로 인한 헌신 보상을 증가시키는 효과("기근", "영광스러운")는 그 대신 획득하는 추종자의 개수를 증가시킵니다. 헌신을 획득하는 것이 아니므로, "풍요로운" 권능은 이 승리 보상에 영향을 끼치지 않습니다.

베스

최다 기념물 점령을 확인할 때 그 지역에 당신의 베스가 있다면, 최다 피라미드 점령으로 획득하는 당신의 헌신 보상이 해당 지역에서 당신이 점령하고 있는 피라미드 개수만큼 증가합니다. 그 지역에 당신이 베스를 2개 보유하고 있다면, 헌신 보상이 당신이 점령하고 있는 피라미드마다 2씩 증가합니다.

참고: 이 보너스는 '최다 기념물 점령 보상' 헌신에 속해 있기 때문에, "풍요로운" 권능을 추가적으로 발동시키지 않습니다.

케프리

추종자 획득 행동 동안, 추종자를 획득하기 전에 당신은 다음 중 하나를 선택할 수 있습니다:

- 보드판의 원하는 기념물에 인접한 물이 아닌 빈 칸에 케프리를 소환합니다.
- 보드판의 원하는 기념물에 인접한 물이 아닌 빈 칸으로 케프리를 이동시킵니다.

각 추종자 획득 행동마다, 당신이 보유한 모든 케프리를 이동하거나 소환할 수 있습니다.

파라오 미라

이번 전투 동안 당신의 파라오 미라가 처치되었다면, 전투 종료 시 당신이 사용한 전투 카드를 모두 회수합니다.

바비

분쟁 이벤트 동안, 바비를 당신이 점령 중인 오벨리스크로도 간주합니다:

- 최다 오벨리스크 점령을 확인할 때, 각 바비를 오벨리스크 1개로 간주합니다.
- "오벨리스크를 조율하는" 권능을 사용할 때, 당신의 바비에 인접한 빈 칸으로 당신의 피규어들을 이동시킬 수 있습니다. 한 번에 하나씩 피규어를 이동시킬 수 있기 때문에, 다른 지역에 있는 바비를 그 지역에 있는 오벨리스크와 인접한 칸으로 이동시킨 다음, 다른 피규어를 당신의 바비에 인접한 칸으로 이동시킬 수도 있습니다.

베누

베누는 신 피규어와 마찬가지로 어느 효과로든 절대 처치되지 않습니다.

그리핀

그리핀의 전투력은 전체 보드판에서 당신이 점령하고 있는 신전 개수마다 +1씩 증가합니다.

타와레트

타와레트의 전투력은 타와레트가 있는 지역의 신 피규어 개수마다 +2씩 증가합니다(당신의 신 피규어 포함).

페추코스

게임 시작 시, 플레이어들은 이번 게임에서 기존 수호자에 추가로 페추코스를 포함하여 플레이할 지 결정할 수 있습니다. 페추코스 피규어를 공용 공급처에 놓고 게임을 시작합니다.

페추코스는 기본 전투력이 3인 수호자입니다.

각 분쟁 이벤트 종료 시 다른 모든 효과를 처리한 후, 가장 헌신이 낮은 플레이어가 페추코스를 획득합니다. 보드판에서 페추코스를 제거하고 해당 플레이어의 더미에 놓습니다. 페추코스를 획득한 플레이어가 동일하다면, 페추코스를 보드판에 그대로 둡니다.

페추코스는 특정 플레이어 색깔의 베이스가 필요하지 않습니다. 페추코스를 소유한 플레이어는 페추코스 수호자 카드를 가져와서 자신이 페추코스를 소유하고 있음을 표시합니다.

페추코스는 인접한 2칸을 점유하지만 모든 경우에서 항상 하나의 피규어로 간주합니다. 페추코스가 점유한 2칸은 항상 같은 지역이어야 합니다. 페추코스는 동시에 목초지와 사막을 점유할 수 있지만, 물 칸은 점유할 수 없습니다. 오시리스 플레이어가 페추코스를 소유하고 있다면, 다른 칸과 함께 지하세계 토큰이 있는 칸을 점유할 수 있습니다.

페추코스 소환

페추코스를 소환하려면, 먼저 소환할 수 있는 적합한 칸을 선택합니다. 그 후, 그 칸과 그 칸에 인접한 빈 칸을 점유하도록 페추코스를 놓습니다(인접한 빈 칸이 없다면 그 칸을 선택할 수 없습니다).



페추코스 이동

페추코스를 이동시키려면, 먼저 페추코스가 점유하고 있는 2칸 중 1칸을 이동 시작 칸으로 선택합니다. 그 후, 당신이 이동시킬 수 있는 칸 수에 따라, 이동 시작 칸부터 이동 가능한 거리 내에 있는 칸을 선택해서, 그 칸과 그 칸에 인접한 칸을 점유하도록 놓습니다.



인접한 빈 칸이 없다면 그 칸을 선택할 수 없습니다. 페추코스를 이동시키는 상대 플레이어의 효과 역시 동일한 규칙을 따라야 합니다.

페추코스가 특정 거리 내에서 이동하는 것이 아니라, 다른 방식으로 이동하면("오벨리스크를 조율하는" 등), 먼저 이동에 적합한 칸을 선택합니다. 그 칸과 그 칸에 인접한 칸을 점유하도록 놓습니다(인접한 빈 칸이 없다면 그 칸을 선택할 수 없습니다).



페추코스와의 인접

페추코스가 점유한 두 칸에 인접한 모든 칸들은 페추코스와의 인접한 칸으로 간주합니다.

쉐즈무와의 상호작용

쉐즈무는 2칸을 점유하는 페추코스의 능력과, 분쟁 이벤트 종료 시 소유권이 변경되는 페추코스의 능력에 영향을 미치지 않습니다. 상대 플레이어의 쉐즈무와 같은 지역에 있는 페추코스는 그 전투력을 적용하지 않으며, 상대 플레이어의 쉐즈무가 있는 지역으로 들어갈 수도 없으며 소환될 수도 없습니다.