



ANKH

— 앙크: 이집트의 신들 —



BoardM
FACTORY

판 테 온





신들의 전쟁은 어떠한 공식적인 선전포고로 시작된 것이 아닙니다. 어느 편으로도 갈라지지 않았고, 어느 하나의 이벤트도 공개 전투로 휩쓸리지 않았습니다. 그런 것 때문이 아니라, 하나의 신에 대한 헌신이 차오르면 다른 신들에 대한 권력은 약해진다는 것을 자연스럽게 깨닫게 된 것입니다.

어떤 신들은 경쟁에서 우위에 있다고 생각하는 한편, 다른 존재보다 더 현명하고 정통하며 필멸의 존재가 부리는 번덕에 영향을 받지 않는다고 생각했습니다. 신들이 틀렸습니다. 신들이 원하는 원하지 않은 간에, 신들은 추종자 없이 존재할 수 없으며 헌신은 신들의 생명선입니다. 우주 균형의 흐름이 인류에게로 향했으니, 한때 의심할 여지없는 경의를 즐기던 신들은 이제 명성을 두고 경합해야 합니다.

그리하여 경쟁에서 한 발짝 물러서려고 했던 최후의 신들마저 우위를 점하기 위한 노고를 아끼지 않으며 전장으로 향합니다. 사소한 권력 투쟁의 시작이, 이집트 판테온을 관통하는 가장 위대한 신들의 경쟁으로 확장됩니다.

종국에는 단 하나의 신, 유일신만 남게 될 것입니다.

바스테트 부바스티스의 고양이

바스테트 플레이어는 고양이 토큰 3개를 가지고 게임을 시작합니다. 이 고양이 토큰은 모두 그 뒷면에 그려진 아이콘이 다릅니다.



게임 준비를 마친 직후, 바스테트 플레이어는 서로 다른 지역에 있는 기념물을 총 3개 선택해서 자신의 고양이 토큰을 1개씩 놓습니다. 이때 아이콘이 보이는 면이 아래로 향하도록 놓습니다. 보드판의 기념물이 있는 지역이 2개 이하일 경우, 최대한 가능한 만큼 고양이 토큰을 놓고 남은 토큰은 자신의 대시보드 옆에 뒷면으로 놓습니다.

바스테트 플레이어가 고양이 토큰이 있는 지역의 전투에 참여하면, 바스테트 플레이어의 전투 카드를 공개할 때 해당 고양이 토큰도 같이 공개하고 그 아이콘에 따라 자신의 전투력에 더합니다(★일 경우 0). 바스테트 플레이어가 전투에 참여하지 않았거나, 전투가 발생하지 않은 지역의 경우, 고양이 토큰을 뒷면으로 남겨 둡니다.

각 분쟁 이벤트 후, 바스테트 플레이어는 자신의 모든 고양이 토큰을 가져와 보드판의 서로 다른 지역에 있는 기념물을 총 3개 선택해서 1개씩 뒷면으로 놓습니다.

상대 플레이어는 차례마다 한 번, 자신의 행동 전이나 후에 자신의 피규어에 인접한 고양이 토큰을 공개하고 그 토큰을 바스테트에게 돌려줄 수 있습니다. 공개된 토큰이 +1이나 +3이면 바스테트 대시보드 옆에 앞면으로 놓습니다. 공개된 토큰이 ★라면 고양이 토큰을 공개하기 위해 사용했던 상대 피규어 1개를 처치하고(인접한 피규어가 2개 이상이라면 상대 플레이어가 어떤 피규어를 처치할 지 선택합니다), 다시 이 바스테트 플레이어의 고양이 토큰을 모두 가져와 보드판의 서로 다른 지역에 있는 기념물을 총 3개 선택해서 1개씩 뒷면으로 놓습니다. 늘 그렇듯 신은 처치되지 않습니다.

바스테트가 잊힌 신이 되면, 게임에서 모든 고양이 토큰을 제거합니다.



하토르 맹목적 헌신

하토르 플레이어가 자신이 추종자를 희생시키는 효과를 처리한 후, 하토르 플레이어는 추가로 추종자 1개를 더 희생시켜서 자신의 피규어나 기념물에 인접한 칸으로 피규어 1개를 소환할 수 있습니다. 추종자를 희생시키는 효과를 완전히 처리한 후에, 추가 피규어를 소환합니다.

특수 상황:

양크 권능 해방 행동에서 추종자를 희생시키는 경우:

- 플레이어가 양크 권능 해방으로 어느 한 수호자를 점령했다면, 하토르의 능력으로 이 수호자를 즉시 소환할 수 있습니다.

“메뚜기 역병” 카드로 추종자를 희생시키는 경우:

- 추가 소환된 피규어는 이번 메뚜기 역병으로 처리되지 않습니다(하지만 그 이후 처리되는 다른 메뚜기 역병 카드로 처치될 수는 있습니다).
- 이번 메뚜기 역병으로 처치된 피규어로 추가 소환할 수 있습니다.

기념물 건축 카드로 추종자를 희생시키는 경우:

- 이번에 건축한 기념물에 인접하여 추가 피규어를 소환할 수 있습니다.
- “영감을 주는” 양크 권능으로 추종자를 전혀 희생시키지 않았다면, 하토르의 능력은 발동되지 않습니다.

참고: 추가 소환된 피규어가 소환 방법에 영향을 미치는 효과를 보유하고 있다면(우누트, 아뎬 등), 하토르 플레이어의 피규어나 기념물에 인접하도록 소환해야 하는 제한을 따를 필요 없습니다.

다른 신에게 추종자를 건네는 행위는 추종자를 희생시키는 것으로 간주하지 않습니다.



토티 마앗의 지혜

토티 플레이어가 참여한 각 전투에서 모든 플레이어가 카드를 선택한 뒤 선택한 카드를 공개하기 직전, 토티 플레이어는 특정 상대 플레이어 1명을 선택해서 그 플레이어가 선택한 카드를 추측해 볼 수 있습니다. 토티 플레이어가 추측하기로 했다면, 우선 공용 공급처에서 추종자 1개를 가져와서 토티 플레이어 대시보드의 저울 위에 놓습니다.

그 후, 토티 플레이어는 카드 이름 하나를 말하고, 모든 플레이어는 일반적인 경우와 마찬가지로 카드를 공개합니다. 토티 플레이어가 추측하지 않기로 했다면, 전투를 일반적으로 처리합니다.

참고: 토티 플레이어가 추측할 기회를 갖기도 전에 다른 플레이어가 실수로 카드를 공개했다면, 그 카드 선택을 그대로 유지해야 합니다(그리고 토티 플레이어는 그 카드를 추측할 수 있습니다).



다음 전투 단계를 처리하기 전에, 플레이어들은 추측이 맞았는지 확인해 봅니다:

- 추측이 틀렸다면, 저울에 있던 모든 추종자를 토티가 추측하려고 선택했던 상대 플레이어에게 건넵니다.
- 추측이 맞았다면, 추종자를 저울 위에 남겨 둡니다.

각 분쟁 이벤트 종료 시, 저울 위에 있는 모든 추종자를 버리고, 토티 플레이어는 버린 추종자 개수만큼 신앙을 획득합니다. 분쟁 이벤트 종료 시 발생하는 다른 효과(결합, 탈락, 폐추코스 등)를 처리하기 전에 이 효과를 먼저 처리합니다.



호루스 호루스의 눈



호루스 플레이어는 자신의 신 대시보드에 눈 토큰 2개를 놓고 게임을 시작합니다.

각 분쟁 이벤트 시작 시, 호루스 플레이어는 전투가 발생할 지역을 2개까지 선택해서 눈 토큰을 각각 1개씩 놓을 수 있습니다.

눈 토큰이 놓인 지역에서 전투를 처리할 때, 호루스 플레이어는 해당 눈 토큰을 자신의 대시보드로 되돌리고 “마앗의 순환”을 제외한 카드 하나의 이름을 말해야 합니다. 이번 전투에서 호루스 플레이어를 포함한 모든 플레이어들은 그 카드를 플레이할 수 없습니다.

참고: 호루스 플레이어는 눈 토큰을 자신이 참여하지 않는 전투 지역에도 놓을 수 있습니다.

어느 한 플레이어가 실수로 금지 카드를 플레이했다면, 해당 플레이어는 그 카드를 자신의 손으로 되돌리고 이번 전투에서는 강제로 ‘마앗의 순환’ 카드를 플레이해야 합니다.

호루스 플레이어는 “오벨리스크를 조율하는” 양크 권능을 모두 처리한 이후에 금지 카드의 이름을 말합니다. 호루스 플레이어는 아문 플레이어가 자신의 능력을 사용해서 전투 카드 2장을 사용할 지 결정하기 전에 금지 카드의 이름을 말해야 합니다.





세트 배신자

분쟁 이벤트 동안 항상, 세트 신 피규어에 인접한 상대 플레이어의 모든 전사와 수호자는 상대 플레이어의 것이 아닌 세트 플레이어에게 속한 것으로 간주됩니다.

즉, 어느 한 지역에서 어떤 플레이어의 모든 피규어가 전사와 수호자뿐이고 이 전사와 수호자가 모두 세트에 인접해 있다면, 그 지역에 해당 플레이어의 피규어가 없기 때문에 해당 플레이어는 그 지역에 전혀 존재하지 않는 것으로 간주합니다.



세트 플레이어는 이러한 피규어가 가진 모든 혜택을 획득합니다 (전투력 및 수호자 효과 포함). 또한 인접이나 위치를 판단해야 하는 효과의 경우에도 이러한 피규어를 세트 플레이어에게 속해 있는 것으로 간주합니다("신전을 조율하는", "홍수", "기근"...). 기존 상대 플레이어는 그 효과를 모두 잃습니다.

세트 플레이어가 전투나 "메뚜기의 역병" 경매에서 승리했다면, 세트에 인접한 상대 플레이어의 피규어는 아직 세트 플레이어에게 속한 것으로 간주되기 때문에 처치되지 않습니다.

그러나 세트 플레이어가 패배하면, 세트에 인접한 상대 플레이어의 피규어는 처치되며, 이러한 피규어는 세트 플레이어에게 속한 것으로 간주되어 그와 관련된 효과가 발동됩니다. 즉, 세트 플레이어는 기적 전투 카드의 효과로, 세트에 인접한 상태에서 처치된 상대 플레이어의 피규어에 대해 추가 헌신을 획득합니다. 또한, 세트 플레이어가 세트에 인접해 있다가 처치된 상대 플레이어의 고양이 미라, 미라, 파라오 미라 효과를 처리합니다.

라를 상대로 플레이할 때 세트가 광휘 상태의 피규어에 인접해 있다면, 세트 플레이어는 지역을 지배하거나 전투에서 승리한 보상에 대해 광휘 효과로 인한 헌신 보너스를 획득합니다.

분쟁 동안 세트가 이동하는 경우:

- 분쟁 동안 "오벨리스크를 조율하는" 권능으로 인해 세트가 이동하면, 세트에 인접하게 되는 피규어가 변경됩니다. 즉, 그에 따라 세트 플레이어에게 속하게 되는 피규어가 변경됩니다.
- 세트 플레이어는 "오벨리스크를 조율하는" 권능을 사용해서 세트에 인접한 상대 플레이어의 피규어를 이동시킬 수 있습니다. 세트에 인접했던 피규어는 세트와 떨어지자마자 원래 플레이어에게 소유권이 되돌아갑니다. 이로 인해 이전에는 참여하지 않아도 됐던 전투에 참여하게 될 수도 있습니다. 세트가 다시 이동해서 이 피규어에 또 다시 인접하게 되면, 이 피규어는 다시 세트 플레이어에게 속하게 됩니다.
- 세트가 '오벨리스크를 조율하는' 권능을 사용해서 상대 플레이어의 피규어에 인접한 칸으로 이동하자마자, 이 피규어는 세트 플레이어에게 속한 것으로 간주됩니다. 이로 인해 이전에는 참여해야 했던 전투에 참여하지 않게 될 수도 있습니다. 심지어 전투가 더 이상 벌어지지 않는 상황이 일어날 수도 있습니다. 이러한 경우, 자신에게 속한 피규어를 가진 플레이어가 오로지 세트 플레이어뿐인 것으로 간주되며, 해당 지역을 세트 플레이어가 지배하게 됩니다.
- 어느 한 전투에서 여러 플레이어가 '오벨리스크를 조율하는' 권능을 보유하고 있다면, 헌신이 낮은 플레이어부터 오름차순으로 이 권능을 사용합니다. 권능을 사용할 차례가 되었을 때, 전투가 발생한 지역에 자신의 피규어가 있을 때만 이 권능을 통해 피규어를 이동시킬 수 있습니다. 즉, 세트가 이동해서 전투가 발생한 지역에 있는 어떤 플레이어의 피규어 소유권을 모두 획득하면, 그 플레이어는 더 이상 '오벨리스크를 조율하는' 권능을 사용할 수 없다는 것을 의미합니다. 이 상황이 벌어지기 전에 자신의 피규어를 보유하고 있었다 해도 말입니다.

