

수호자 세트

신들은 인류를 뛰어넘는 권능과 책무를 지니고 있으나, 신들 역시 평등하게 창조되지 않았습니다. 모든 신들이 위대한 태양처럼 세계를 주름잡거나, 죽은 이들의 영역을 지배하거나, 제왕에게 걸맞은 위엄을 드러내며 모든 고양이를 대표하는 것은 아닙니다.

하급 신들과 악마들은 자신의 분수를 알고 있었기에, 모든 것이 끝났을 때 온 우주를 지배할 만한 단 하나의 존재에게 조력하는 것만이 본인들의 생존을 가능할 것이라고 점쳤습니다. 이는 추종자들의 일이 아닐뿐더러, 이들의 본분은 그다지 중요 하지도 않았습니다. 그러나 운명의 변덕과 우주의 흐름은, 웅장한 기념물이나 헌신적인 추종자들의 군단을 보유하지 않은 하급 신들과 악마들을 생존시켰습니다. 그것이 신이 존재하는 본질이었습니니다.

자신들을 구원한 신들을 위해, 수호자들은 신들의 웅장함을 가중시키고, 자신의 목숨을 바쳐 신실한 추종자들을 보호하며, 자신의 재능으로 신들의 명성을 드높입니다. 위대한 이를 섬기는 것이 모든 것의 종결이 걸린 전쟁을 견뎌낼 수 있는 가장 참된 길이었습니다.

마프데트

당신이 '홍수' 전투 카드를 공개했을 때 당신의 마프데트가 그 지역 어딘가에 있다면, 당신이 '홍수' 전투 카드로부터 일반적으로 획득하는 추종자 개수의 2배만큼 추종자를 획득합니다. 그 지역에 당신의 마프데트가 2개 있었다면, 추종자를 2배가 아닌 4배만큼 획득합니다.



암미트

암미트는 물(파란색 칸)을 점유할 수 있으며, 이는 물에서 이동을 종료할 수 있음을 뜻합니다. 또한, 그 외 피규어 소환 제약을 따른다면 (즉, 당신의 기념물이나 피규어 중 하나에 인접해야 하는 규칙) 암미트를 물에도 소환할 수 있습니다. 피규어 이동 행동 동안 암미트가 물에서 이동을 종료하면, 암미트는 인접한 상대 피규어 1개를 처치할 수 있습니다(상대 피규어를 처치할 수 있다면).

참고: 물은 그 칸에 인접한 모든 지역에 속한 것으로 간주합니다. 물은 그 칸을 둘러싼 모든 칸에 인접한 것으로 간주합니다.



☞ 암헤 ☞

피규어 이동 행동 동안 암헤가 이동을 종료한 직후, 당신은 암헤와 인접한 각 상대 피규어들을 1칸 까지 이동시킬 수 있습니다.

상대 피규어를 다른 피규어가 점유하고 있는 칸으로 이동시킬 수는 없습니다. 물을 점유할 수 있는 피규어만 물로 이동시킬 수 있습니다(즉, 아펍은 물로 이동시킬 수 없으나, 암미트는 물로 이동시킬 수 있습니다).

☞ 파주주 ☞

파주주가 2개 이상의 기념물(누가 점령하고 있던 관계없이)에 인접해 있는 동안, 파주주의 전투력이 +2가 됩니다.



☞ 쉘즈무 ☞

상대 수호자들은 쉘즈무가 있는 지역으로 들어올 수 없습니다. 즉, 상대 수호자들은 이 지역의 어떤 칸(물 포함)에도 소환될 수 없으며, 어떤 이유에서든 쉘즈무가 있는 지역으로 이동시킬 수도 없습니다. 쉘즈무가 어떤 지역으로 들어오기 전에 그 지역에 이미 있었던 상대 수호자들은, 해당 지역 내에서는 이동할 수 있으며 해당 지역 바깥으로도 이동할 수 있습니다(하지만 다시 들어올 수는 없습니다).

추가로, 쉘즈무와 같은 지역에 있는 상대 수호자들의 전투력과 능력은 해당 지역에 있는 동안 모두 무효화됩니다. 쉘즈무가 있는 지역의 물을 점유한 상대 수호자는, 그 능력이 무효화되었지만 그 칸에 머물 수는 있습니다. 이러한 수호자들이 참여한 어떤 전투에서라도 그 능력과 전투력이 무효화되는 것을 명심하시기 바랍니다. 일반 이동 종료 시 발동되는 능력을 가진 상대 수호자(사티스, 암헤, 암미트)는, 쉘즈무가 있는 지역에서 이동을 시작했더라도 그 지역 바깥에서 이동을 종료했다면, 그 능력을 사용할 수 있습니다.