

MACHTPLÄTTCHEN

Rot – Level 1



ANSTURM

Kampf abhandeln (als Angreifer): +1 Stärke

GEHE MIT GOTT

Aktion Bewegung: +1 Bewegungspunkt

Rot – Level 2



OFFENSIVSTRATEGIE

Nimm alle Kampfkarten von deinem verdeckten Ablagestapel zurück auf die Hand. Dann wähle 1 Kampfkarte von deiner Hand, lege sie zurück in die Schachtel und nimm stattdessen die besondere Kampfkarte mit +3 Stärke, +3 Schaden auf die Hand.

GEMETZELT

Kampf abhandeln: +1 Schaden

PHÖNIX

DIESE ARMEE ERHÄLT:

Aktion Bewegung: +1 Bewegungspunkt

Kampf abhandeln: +1 Stärke
Besondere Fähigkeit: Bei deiner **Aktion Bewegung** darfst du 1x über gegnerische Mauern ziehen (ohne angrenzend stehen zu müssen).

TELEPORT

Aktion Bewegung:

Teleportation kostet dich 1 weniger. Du darfst dich nun auch von Obelisken aus teleportieren.

Rot – Level 3



RIESENSKARABÄUS

DIESE ARMEE ERHÄLT:

Aktion Bewegung:

+2 Bewegungspunkte

Kampf abhandeln: +2 Stärke

KLINGE DER NEITH

Kampf abhandeln: +1 Stärke

GÖTTERTRAUMA

Kampf abhandeln: Du darfst in Schritt 3 des Kampfes **Göttliche Interventionen** von deiner Hand abwerfen, um je +1 Stärke zu erhalten.

SEGEN DES RA

Erhalte sofort und einmalig 1 Dominanz-Ruhm.

Rot – Level 4



DÄMONENSKORPION

DIESE ARMEE ERHÄLT:

Aktion Bewegung: +1

Bewegungspunkt

Kampf abhandeln: +2 Stärke

+2 Schaden

ENTSCHLOSSENHEIT

Kampf abhandeln (als

Angreifer): +1 Stärke

Kampf abhandeln: +1 Schaden

+1 Kritischer Schaden

OFFENE TORE

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Führe eine **Aktion Bewegung** aus, bei der du 1x über gegnerische Mauern ziehen darfst (ohne angrenzend stehen zu müssen).

WILLE GOTTES

Erhalte 1 silbernen Aktionsmarker.

Blau – Level 1



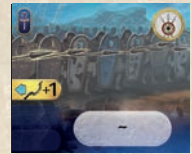
ANWERBER

Aktion Rekrutieren: Erhalte gratis 3 Soldaten zusätzlich.



VERTEIDIGUNG

Kampf abhandeln (als Verteidiger): +1 Stärke



Blau – Level 2



HOHEPRIESTER

Aktion Beten: Erhalte außerdem 2 gratis Soldaten, die du in 1 oder 2 deiner Distrikte stellst.



URELEFANT

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung:
+1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln +1 Stärke,
+1 Schild



DEFENSIVSTRATEGIE

Nimm alle Kampfkarten von deinem verdeckten Ablagestapel zurück auf die Hand. Dann wähle 1 Kampfkarte von deiner Hand, lege sie zurück in die Schachtel und nimm stattdessen die besondere Kampfkarte mit +3 Stärke, +3 Schilde auf die Hand.



SCHILD DER NEITH

Kampf abhandeln: +1 Schild

Blau – Level 3



HEERSCHAREN

Dein Soldaten-Limit ist 7 (statt 5).



DEFENSIV-SIEG

Kampf abhandeln (als Verteidiger): Bist du als VERTEIDIGER der GEWINNER des Kampfes und hast noch mindestens 1 überlebenden Soldaten? Erhalte 1 permanenten Kampf-Ruhm.



VORAHNUNG

Kampf abhandeln: Dein Gegner muss in Schritt 1 des Kampfes seine aktive Kampfkarte (aber **nicht** seine *Göttlichen Interventionen*) offen auswählen - erst dann musst du wählen.



SEGEN DES RA

Erhalte sofort und einmalig 1 Dominanz-Ruhm.

Blau – Level 4



VERSTÄRKUNG

Aktion Rekrutieren:
Die *Rekrutierung* beliebig vieler deiner Soldaten kostet dich keine .



SPHINX

Erhalte sofort und einmalig 1 Dominanz-Ruhm.

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung:
+1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln: +2 Stärke



GOTTES WEG

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Führe eine *Aktion Bewegung* ODER eine *Aktion Rekrutieren* aus.

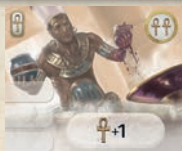


WILLE GOTTES

Erhalte 1 silbernen Aktionsmarker.

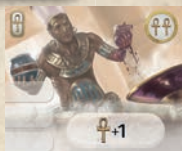


Weiß – Level 1



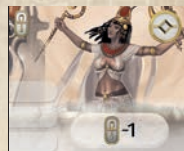
PRIESTER

Aktion Beten: Erhalte 1 .



PRIESTERIN

Aktion Machtwuchs: Machtplättchen kosten dich 1 weniger.



Weiß – Level 2



SKLAVEN

Aktion Pyramide errichten:
Jedes Level der Pyramide kostet dich 1 weniger.



WÜSTENSCHLANGE

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung:
+1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln: Die gegnerische Armee erhält nicht die Fähigkeiten ihrer Kreatur.



VISION

In der Nacht: Ziehe in **Schritt 6: Göttliche Intervention** 4 zusätzliche **Göttliche Interventionen**, dann wirf 4 **Göttliche Interventionen** von deiner Hand ab.



GÖTTLICHER SEGEN

In der Nacht: Ziehe in **Schritt 6: Göttliche Intervention** 1 zusätzliche **Göttliche Intervention**.



Weiß – Level 3



HAND DER GÖTTER

In der Nacht: In **Schritt 8: Erweckung** darfst du 1 deiner Pyramiden um 1 Level erhöhen. Das kostet dich keine .



KREZZUG

Kampf abhandeln: Erhalte 2 für jeden Soldaten, den dein Gegner während des Kampfes durch Schaden von dir verloren hat.



HEILIGER KRIEG

Kampf abhandeln (als Angreifer): Ziehe zu Beginn von **Schritt 1: Vorbereitung** 1 neue **Göttliche Intervention**.

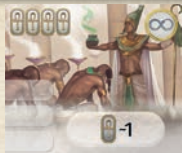


SEGEN DES RA

Erhalte sofort und einmalig 1 Dominanz-Ruhm.



Weiß – Level 4



PRIESTER DES RA

Immer wenn du bezahlen musst, zahlst du insgesamt 1 weniger.



PRIESTER DES AMON

In der Nacht: Erhalte in **Schritt 5: Allgemeine Gebete** 7 zusätzliche .



PRIESTERMUMIE

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung:
+1 Bewegungspunkt.

Kampf abhandeln: +2 Stärke

In der Nacht: Ziehe in **Schritt 6: Göttliche Intervention** 1 zusätzliche **Göttliche Intervention**.



WILLE GOTTES

Erhalte 1 silbernen Aktionsmarker.

Schwarz – Level 1



SÖLDNER

Einmalig: Platziere sofort 3 Söldner in deine Stadt - sie sind ab sofort deine Soldaten.



ZWANGSREKRUTIERUNG

Aktion Rekrutieren: Platziere 1 zusätzlichen Soldaten, der dich keine kostet. Du darfst Soldaten nun auch direkt zu deinen Armeen stellen (nicht nur in deine Stadt).



Schwarz – Level 2



EHRE IM KAMPF

Kampf abhandeln: Erhalte 1 für jeden Soldaten, den du während des Kampfes durch gegnerischen Schaden verloren hast.



KHNUS SPHINX

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung: +1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln: +1 Stärke
Für alle anderen Spieler gilt: Um die Zone dieser Armee zu betreten, muss man zuerst 1 bezahlen.



KAMPFLOST

Kampf abhandeln (als Angreifer): Erhalte 2 .



ZWILLINGSZEREMONIE

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Führe eine **Aktion Machtwuchs** aus. Du darfst so auch von 1 Farbe ein 2. Plättchen kaufen. Mit dieser Aktion können dich Machtplättchen 1 mehr.

Schwarz – Level 3



GREIFEN-SPHINX

Diese Armee erhält:
Kampf abhandeln: +2 Stärke.
Teleportation kostet diese Armee keine . Du darfst dich mit dieser Armee nun auch von Obelisken aus teleportieren.



GEWALTMARSCHE

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Führe eine **Aktion Bewegung** aus. Du darfst dabei keine Teleportation verwenden.



TODESFALLE

Kampf abhandeln (als Verteidiger): +1 Stärke, +1 kritischer Schaden



SEGEN DES RA

Erhalte sofort und einmalig 1 Dominanz-Ruhm.

Schwarz – Level 4



AMMIT

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung: +1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln: +2 Stärke
Bist du der **GEWINNER** & hat der andere Spieler in diesem Kampf mindestens 2 Soldaten durch deinen Schaden verloren? Erhalte 1 Kampf-Ruhm (zusätzlich).



BRUTALE WUT

Kampf abhandeln: +1 Stärke, +1 Schaden
Aktion Bewegung: +1 Bewegungspunkt



GÖTTLICHE STÄRKE

Am Tag & In der Nacht: Immer, wenn du durch eine **Aktion** oder einen Effekt erhältst, erhalte 2 zusätzliche .



WILLE GOTTES

Erhalte 1 silbernen Aktionsmarker.

GÖTTLICHE INTERVENTIONEN



KRIEGLÜSTERN (X5)

Kampf abhandeln:
+1 Stärke

KRIEGSWUT (X2)

Kampf abhandeln:
+2 Stärke



BLUTIGE SCHLACHT (X3)

Kampf abhandeln:
+1 Schaden

BLUTBAD (X2)

Kampf abhandeln:
+2 Schaden



BRONZEWALL (X3)

Kampf abhandeln:
+1 Schild

EISENWALL (X2)

Kampf abhandeln:
+2 Schild



UNTERSTÜTZUNG (X4)

Platziere bis zu 2 Soldaten
entweder in eigenen Distrikten
oder in Armeen.



GE BET (X3)

Am Tag: Erhalte 2



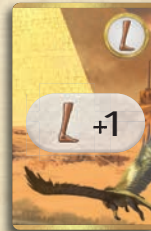
FEUERREGEN (X4)

Am Tag: Entferne 1
Soldaten deiner Wahl
vom Spielplan.



TELEPORTATION (X3)

Aktion Bewegung: Du
darfst deine Armee aus
ihrer Zone zu einem
Obelisken teleportieren,
ohne dafür zu
bezahlen.



SCHNELLIGKEIT (X2)

Aktion Bewegung:
+1 Bewegungspunkt.



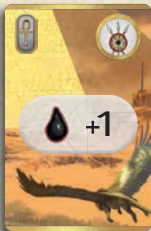
LIST (X5)

Kampf abhandeln:
Erhalte diese Karte zurück
auf die Hand.

Kann nie abgeworfen
werden.

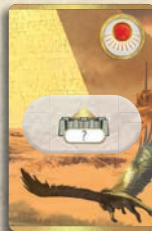
Hinweis: Spiele diese
Karte, wenn du deinen
Gegner täuschen möchtest.

Göttliche Interventionen aus der Aufwertung „Obelisken“.



TÖDLICHE WUNDE (X2)

Kampf abhandeln:
+1 kritischer Schaden



MILITÄRZEREMONIAL (X2)

Erhalte sofort die eines
Tempels, den du kontrollierst
- ist das der Nil-Delta-Tempel,
verliere auch 1 Soldaten.



BLUTIGER ANGRIFF (X2)

Kampf abhandeln:
+1 Stärke,
+1 Schaden



DEFENSIVSCHLAG (X2)

Kampf abhandeln:
+1 Schaden,
+1 Schild

ERWEITERUNG „DAS BUCH DER TOTEN“

Grün – Level 1



DUNKLER KULT

Opfer-Fähigkeit: Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Führe eine Aktion **Beten** aus.



WIEDERAUFERSTEHUNG

In der Nacht: Nimm in **Schritt 8: Erweckung** 2 geopferte Soldaten gratis zurück in deinen Vorrat ODER erhalte 1 Ehre.



Grün – Level 2



ENERGIE-ENTZUG

Opfer-Fähigkeit:
Kampf abhandeln: Übersteigt deine finale Kampfstärke die deines Gegners? Erhalte 1 in Höhe der Differenz zu deinem Gegner.



DUNKLE DIENER

Aktion Rekrutieren: Platziere gratis Soldaten in Höhe deines Verderben-Wertes (max. 3).



BARKE DES RA

Aktion Bewegung:
 + 1 Bewegungspunkt
Opfer-Fähigkeit: Aktion Bewegung: Zahle 1 Bewegungspunkt und bewege die Armee von einer Zone, die an den Nil angrenzt, zu einer anderen Zone deiner Wahl, die ebenfalls an den Nil angrenzt.



ERNIEDRIGTE SPHINX

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung:
 +1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln: +1 Stärke
Opfer-Fähigkeit:
Kampf abhandeln (Schritt 3):
 Erhalte +X Schaden in Schritt 4. X ist dein Verderben-Wert.

Grün – Level 3



TODESRITUAL

Opfer-Fähigkeit:
Kampf abhandeln (Schritt 3):
 +1 Stärke
 ODER
 +1 Schaden (in Schritt 4)
 ODER
 +1 Schild (in Schritt 4)



BESTATTUNGSGEBÄUDE

Opfer-Fähigkeit:
In der Nacht:
 In **Schritt 8: Erweckung** darfst du 2 Pyramiden um je 1 Level erhöhen. Jedes Level kostet dich dabei je 1 weniger.



UNHEIMLICHE VERSTÄRKUNG

Kampf abhandeln (als Angreifer):
 In **Schritt 1: Vorbereitung** darfst du 1 Soldaten aus deinem Vorrat oder 1 geopferten Soldaten der Armee hinzufügen. Das kostet dich keinerlei und du darfst das Soldaten-Limit während des Kampfes ignorieren.



SEGEN DES RA

Erhalte sofort und einmalig 1 Dominanz-Ruhm.

Grün – Level 4



VERDORBENE MACHT

Kampf abhandeln (als Angreifer): Erhalte +X Stärke. X ist dein Verderben-Wert.



WILLE GOTTES

Erhalte 1 silbernen Aktionsmarker.



THOT

AVATAR (2 LEBENSPUNKTE)

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Beschwöre diesen Avatar.

Aktion Bewegung: +1 Bewegungspunkt

Kampf abhandeln: +4 Stärke.

In **Schritt 1: Vorbereitung** nennst du 1 Kampfkarte deiner Wahl (anhand ihrer Werte). Dein Gegner kann die genannte Karte nicht als aktive Kampfkarte wählen.

Beschwören: Platziere Thot in einer freien Wüstenzone deiner Wahl. Du darfst sofort gratis Anhänger in Höhe deines Verderben-Wertes dazu stellen. Du darfst dafür auch geopferte Soldaten nehmen (ohne zu bezahlen!).



APOPHIS

AVATAR (2 LEBENSPUNKTE)

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Beschwöre diesen Avatar.

Aktion Bewegung: Apophis und seine Anhänger können sich in eine Zone deiner Wahl bewegen, die an den Nil angrenzt. Apophis kann niemals eine Zone betreten, die nicht an den Nil angrenzt.

Kampf abhandeln: +5 Stärke.

Beschwören: Platziere Apophis in eine freie Zone deiner Wahl, die an den Nil angrenzt. Du darfst sofort gratis Anhänger in Höhe deines Verderben-Wertes dazu stellen. Du darfst dafür auch geopferte Soldaten nehmen (ohne zu bezahlen!). Apophis Miniatur besteht aus 2 Teilen - thematisch sollte der hintere Teil immer in den Nil ragen. Das hat keinen spielerischen Effekt.

Wenn du mit der Aufwertung *Die großen Alten* spielst, ersetzt du die Thot- und Apophis-Plättchen/-Figuren durch Nyarlathotep- und Cthulhu-Plättchen/-Figuren.

Die Effekte bleiben unverändert.



NYARLATHOTEP



CTHULHU

Änderung im Spielaufbau

Legt zunächst alle Level-3-Machtplättchen **Segen des Ra** aller gewählten Farben beiseite. Nehmt euch für jede Farbe die 2 neuen Machtplättchen und mischt sie verdeckt mit dem **Segen des Ra** dieser Farbe. Zieht dann 1 dieser 3 Machtplättchen und legt es aus – die anderen beiden dieser Farbe kommen zurück in die Schachtel. Geht so für alle mitspielenden Farben vor.

Hinweis: Ihr spielt also entweder wieder mit dem **Segen des Ra** in der Auslage für diese Farbe oder mit 1 der beiden neuen Machtplättchen.



Blau – Level 3



PERFEKTE ARCHITEKTUR

Du erhältst den zusätzlichen Pyramiden-Ruhm schon für jede kontrollierte Level-3-Pyramide.



SANDWURM

Diese Armee erhält:

Aktion Bewegung: +1

Bewegungspunkt

Kampf abhandeln: +2 Stärke.

Außerdem: siehe Kasten rechts.

Die Armee des Sandwurms kann niemals einen Distrikt betreten - der Sandwurm kommt zunächst in deinen Vorrat.

Aktion Rekrutierung: Du darfst ihn zusammen mit 2 Soldaten in eine leere Zone deiner Wahl rekrutieren, ohne dafür zu bezahlen. Du darfst dann noch weitere Soldaten in diese Zone rekrutieren. Bezahle diese wie üblich.



Rot – Level 3



ALLWISSEND

Kampf abhandeln: Dein Gegner muss in Schritt 1 des Kampfes seine **Göttliche Interventionen** (aber **nicht** seine aktive Kampfkarte) offen auswählen - erst dann musst du wählen.



HEILIGER STIER

Diese Armee erhält:

Aktion Bewegung: +2

Bewegungspunkte

Kampf abhandeln: +1 Stärke

Wenn du den Stier zu einer Armee stellst: Erhalte sofort noch eine gratis **Aktion Bewegung**.



Weiß – Level 3



STELLUNG HALTEN

Kampf abhandeln: Wenn du deine Armee in **Schritt 5** oder **7** nicht **AUFLÖST**, erhalte 1 für jeden deiner überlebenden Soldaten.



NÄCHTLICHE ZEREMONIE

In der Nacht: Du darfst am Ende von **Schritt 6:** **Göttliche Intervention X** **Göttliche Interventionen** abwerfen, um X zu erhalten und X+1 neue **Göttliche Interventionen** zu ziehen.



Schwarz – Level 3



GÖTTLICHE UNTERSTÜTZUNG

Kampf abhandeln: Wenn du deine Armee in **Schritt 5** oder **7** nicht **AUFLÖST**, ziehe 1 neue **Göttliche Intervention**.



TAKTISCHE VERSTÄRKUNG

Kampf abhandeln: Wenn du deine Armee in **Schritt 5** oder **7** nicht **AUFLÖST** und mindestens 1 überlebenden Soldaten hast, darfst du sofort Soldaten in diese Zone rekrutieren. Bezahle diese wie üblich.



Grün – Level 3



MAKABRES STREBEN

Kampf abhandeln: Du darfst in **Schritt 8:** **Aufräumen** 1 gespielte **Göttliche Intervention** des anderen Spielers auf die Hand nehmen (statt dass sie abgeworfen wird) oder 1 neue ziehen.



DUNKLES WISSEN

Aktion Machtwuchs: Machtplättchen jeder Farbe außer Grün kosten dich 2 weniger.