

# FICHAS DE PODER

## Rubi Nível 1



### CARGA

Na Batalha: quando você for o atacante, suas Tropas ganham +1 de Força.



### SACERDOTES DE MAFDET

Durante ações Mover: suas Tropas ganham +1 de movimento.



### CARNIFICINA

Na Batalha: suas Tropas ganham +1 de Dano.



### TEMPESTADE DE WRRYT

Pegue de volta para sua mão todas as suas cartas de Batalha, então remova 1 delas da partida, substituindo-a pela carta de Batalha especial +3 de Força / +3 de Dano. A carta removida permanece em segredo.



### FÊNIX

A Tropa que acompanha ganha: +1 de movimento e +1 de Força. Durante suas ações Mover: suas Tropas podem entrar em um Distrito de um oponente sem precisar iniciar seu movimento em uma zona adjacente.



### PORTAL DIMENSIONAL

Durante suas ações Mover: o custo de seu teleporte é reduzido em 1 PO (no mínimo 0). Seu Teleporte pode ser feito a partir de uma zona contendo um Obelisco.

## Rubi Nível 3



### ESCARAVELHO REAL

A que Tropa que acompanha ganha: +2 de movimento e +2 de Força.



### LÂMINAS DE NEITH

Na Batalha: suas Tropas ganham +1 de Força.



### FERIMENTO DIVINO

Na Batalha: ao final da etapa Confronto, você pode descartar cartas de ID de sua mão. Para cada carta descartada desta forma, sua Tropa ganha +1 de Força.



### DOMINAÇÃO

1 PF Divino. Você não pode comprar outra ficha Dominação de cor diferente

## Rubi Nível 4



### ESCORPIÃO GIGANTE

A Tropa que acompanha ganha: +1 de movimento, +2 de Força e +2 de Dano.



### INICIATIVA

Na Batalha: quando você for o atacante, suas Tropas ganham +1 de Força. Na Batalha: suas Tropas ganham +1 de dano e +1 de Dano não bloqueável.



### ATAQUE SURPRESA

Pegue 1 ficha de Ação de Ouro se você não possuir nenhuma. Jogue sua ficha de Ação de Ouro para realizar uma Ação Mover com 1 de suas Tropas. Essa Tropa pode entrar em um Distrito de um oponente sem ter que iniciar seu movimento em uma zona adjacente.



### ATO DE DEUS

Pegue 1 ficha de Ação de Prata. Você não pode comprar outro Ato de Deus de cor diferente.

## Safira Nível 1



### RECRUTANDO ESCRIBAS

Durante suas ações Recrutar: recrute até 3 Unidades gratuitamente.



### DEFESA!

Na Batalha: quando você for o defensor, suas Tropas ganham +1 de Força.



## Safira Nível 2



### ORAÇÃO POR REFORÇO

Durante sua ação Orar: você pode colocar até 2 Unidades em 1 ou 2 de seus Distritos.



### ELEFANTE ANCESTRAL

A Tropa que acompanha: +1 de Movimento, +1 de Força e +1 de Dano.



### BARREIRA DE SHETYW

Pegue de volta para sua mão todas as suas cartas de Batalha, então remova 1 delas da partida, substituindo-a pela carta de Batalha especial +3 de Força / +3 de Dano. A carta removida permanece em segredo.



### ESCUDO DE NEITH

Na Batalha: suas tropas ganham +1 de Defesa.

## Safira Nível 3



### LEGIÃO

O limite de Unidades em sua Tropa é 7.



### VITÓRIA DEFENSIVA

Na Batalha: quando você for o defensor, ganhe 1 PF de Batalha se você for o Vencedor e se sua Tropa possuir, no mínimo, 1 Unidade remanescente.



### ESPIÃO

Na Batalha: durante a etapa Conselho de Guerra, seu oponente revela a carta de Batalha que ele vai usar antes de você escolher a sua carta de Batalha e suas cartas ID.



### DOMINAÇÃO

1 PF Divino. Você não pode comprar outra ficha Dominação de cor diferente.

## Safira Nível 4



### REFORÇOS

Durante suas ações Recrutar: você pode recrutar gratuitamente a quantidade de Unidades que desejar.



### ESFINGE

1 PF Divino: a Tropa que acompanha ganha: +1 de Movimento e +2 de Força.



### VONTADE DIVINA

Pegue 1 ficha de Ação de Ouro se não possuir nenhuma. Jogue sua ficha de Ação de Ouro para ganhar uma ação Mover ou uma ação Recrutar.



### ATO DE DEUS

Pegue 1 ficha de Ação de Prata. Você não pode comprar outro Ato de Deus de cor diferente.

## Diamante Nível 1



### SACERDOTE

Durante suas ações Orar: ganhe +1 PO.



### SACERDOTISA

Durante suas ações Comprar uma Ficha de Poder: o custo da Ficha de Poder que você está comprando é reduzido em 1 PO (no mínimo 0).



## Diamante Nível 2



### APOIO MÁGICO

Durante suas ações Erguer uma Pirâmide: o custo de cada nível é reduzido em 1 PO (no mínimo 0).



### SERPENTE DAS PROFUNDEZAS DO DESERTO

A Tropa que acompanha ganha: +1 de Movimento. Na Batalha: os efeitos e os bônus das Criaturas do oponente são ignorados.



### VISÃO

Na Fase de Noite: durante a etapa de Intervenção Divina, saque 4 cartas extras de ID e as adicione à sua mão. Então descarte 4 cartas de ID.



### BENÇÃO DIVINA

Na Fase de Noite: durante a etapa Intervenção Divina, saque 1 carta extra de ID.

## Diamante Nível 3



### MÃO DE DEUS

Na Fase de Noite: durante a etapa Despertar, você pode erguer gratuitamente em 1 nível uma de suas Pirâmides.



### FOME DIVINA

Na Batalha: durante a etapa Baixas, ganhe +2 PO por Unidade que você tenha removido com seu Dano.



### SACERDOTES DE THOERIS

Na Batalha: quando você for o atacante, durante o passo Conselho de Guerra, saque 1 carta ID.



### DOMINAÇÃO

1 PF Divino. Você não pode comprar outra ficha Dominação de cor diferente.

## Diamante Nível 4



### SACERDOTE DE RÁ

Toda vez que você for gastar ao menos 1 PO: o custo é reduzido em 1 PO (no mínimo 0).



### SACERDOTE DE AMON

Na Fase de Noite: durante a etapa de Orar, ganhe +7 PO.



### A MÚMIA

A Tropa que acompanha ganha +1 de Movimento e +2 de Força.

Na Fase de Noite: durante o passo Intervenção Divina, saque 1 carta ID extra.



### ATO DE DEUS

Pegue 1 ficha de Ação de Prata. Você não pode comprar outro Ato de Deus de cor diferente.

## Ônix Nível 1



**MERCENÁRIOS DO CLÃ DAS ESPADAS**



**MERCENÁRIOS DO CLÃ DAS LANÇAS**



**RECRUTAMENTO LOCAL**



Ao comprar esta ficha:  
coloque 3 Unidades do correspondente clã em seu Distrito.  
Elas são consideradas Unidades de sua facção.

Durante suas ações Recrutar:  
recrute gratuitamente uma Unidade adicional. As Unidades podem ser colocadas em seus Distritos e/ou em suas Tropas, como você desejar.

## Ônix Nível 2



**HONRA NA BATALHA**

Na Batalha:  
ao final da etapa Baixas,  
ganhe +1 PO para cada Unidade  
sua que for removida pelo Dano do  
Oponente.



**DEDICAÇÃO À BATALHA**

Na Batalha:  
quando você for o atacante,  
você ganha +2 PO.



**ESFINGE DE KHNUM**

A Tropa que acompanha ganha:  
+1 de Movimento e  
+1 de Força.

Durante a ação Mover do  
oponente: a Tropa precisa gastar  
um PO extra para entrar na zona  
controlada pela Esfinge de Khnum.



**CERIMÔNIA GÊMEA**

Pegue uma ficha de Ação de Ouro  
se você não possuir uma. Jogue sua  
Ficha de Ação de Ouro para ganhar  
uma ação Comprar uma Ficha de  
Poder mesmo que você já tenha  
realizado essa ação nesta rodada.  
O custo desta Ficha de Poder é  
de +1 PO.

## Ônix Nível 3



**ESFINGE DO GRIFO**

A Tropa que acompanha ganha:  
+2 de Força.  
Seus teleportes com a Tropa que  
acompanha podem ser feitos  
gratuitamente e de uma zona  
contendo um Obelisco.



**MARCHA FORÇADA**

Pegue 1 ficha de Ação de Ouro se  
você não possuir nenhuma.  
Jogue sua ficha de Ação de Ouro  
para fazer um ação Mover,  
durante a qual você não pode usar  
qualquer Teleporte.



**ARMADILHA MORTAL**

Na Batalha:  
quando você for o defensor, suas  
Tropas ganham:  
+1 de Força e  
+1 Dano não bloqueável.



**DOMINAÇÃO**

1 PF Divino.  
Você não pode comprar outra ficha  
Dominação de cor diferente.

## Ônix Nível 4



**AMOU, O DEVORADOR DE ALMAS**

A Tropa que acompanha ganha:  
+1 de Movimento e  
+2 de Força. Na Batalha: durante  
a etapa Recompensa, se você for o  
Vencedor e você tiver removido no  
mínimo 2 Unidades da Tropa do  
oponente com seu Dano, ganhe 1  
PF de Batalha extra.



**FÚRIA BESTIAL**

Durante suas ações de mover: suas  
Tropas ganham  
+1 de Movimento  
Na Batalha: suas Tropas ganham  
+1 de Força e  
+1 de Dano.



**PODER DIVINO**

Na Fase de Dia, toda vez que que  
outro efeito além deste fizer com  
que você ganhe no mínimo 1PO:  
ganhe 2 PO extras.



**ATO DE DEUS**

Pegue 1 ficha de Ação de Prata.  
Você não pode comprar outro Ato  
de Deus de cor diferente.

# CARTAS DE INTERVENÇÃO DIVINA

## Cartas de Intervenção Divina – Jogo Base



### IRA DE GUERRA (x5)

Na Batalha: suas Tropas ganham +1 de Força.



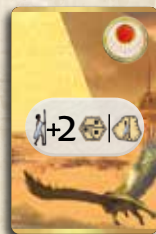
### BATALHA SANGRENTO (x3)

Na Batalha: sua Tropa ganha +1 de Dano.



### MURALHA DE BRONZE (x3)

Na Batalha: sua Tropa ganha +1 de Defesa.



### APOIO TÁTICO (x4)

Coloque até 2 Unidades em seus Distritos e/ou em suas Tropas.

### FÚRIA DE GUERRA (x2)

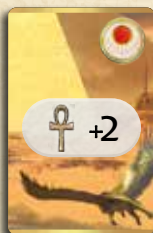
Na Batalha: suas Tropas ganham +2 de Força.

### BANHO DE SANGUE (x2)

Na Batalha: sua Tropa ganha +2 de Dano.

### MURALHA DE FERRO (x2)

Na Batalha: sua Tropa ganha +2 de Defesa.



### ORAÇÃO (x3)

Ganhe +2 PO.



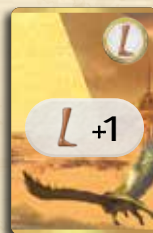
### CHUVA DE FOGO (x4)

Remove 1 Unidade oponente.



### TRANSFERÊNCIA (x3)

Durante suas ações Mover: teleporte gratuitamente sua Tropa, de qualquer zona para uma zona contendo um Obelisco.



### RAPIDEZ (x2)

Durante suas ações Mover: suas Tropas ganham +1 de Movimento.

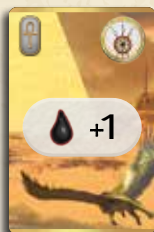


### DISTRACÇÃO (x5)

Na Batalha: sem efeito. Esta carta não pode ser descartada.

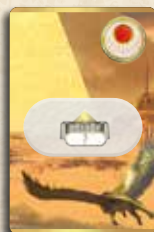
## Cartas de Intervenção Divina – “Game Up”

“Se você jogar com o ‘Game Up’: Obeliscos”.



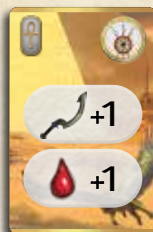
### FERIDA MORTAL (x2)

Na Batalha: suas Tropas ganham +1 de Dano não bloqueável.



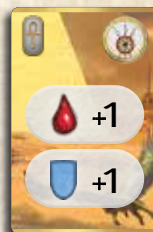
### CERIMÔNIA MILITAR (x2)

Ganhe os benefícios dos efeitos de um Templo que você controla e ganhe seu correspondente PO. Remova 1 Unidade se for o Templo Delta.



### ATAQUE SANGRENTO (x2)

Na Batalha: sua Tropa ganha +1 de Força e +1 de Dano.



### GOLPE DEFENSIVO (x2)

Na Batalha: sua Tropa ganha +1 de Dano e +1 de Defesa.

## “Se você jogar com a expansão: Livro dos Mortos”

### Esmeralda Nível 1



#### CULTO SOMBRIO

Pegue 1 ficha de Ação de Ouro se você não possuir nenhuma. Use sua ficha de Ação de Ouro: sacrifique 1 Unidade para ganhar 1 Ação de Oração.



#### DE VOLTA DO ALÉM

Na fase de Noite: durante a etapa Despertar, coloque 2 Unidades Sacrificadas em sua reserva OU ganhe 1 Ponto de Honra.



### Esmeralda Nível 2



#### DRENAR FORÇA

Na Batalha: durante a etapa Resolução, você pode Sacrificar 1 Unidade para ganhar +1 PO para cada ponto de Força que você exceder a de seu oponente.



#### SERVOS DA ESCLURIDÃO

Durante suas Ações Recrutar: Recrute gratuitamente até 3 Unidades para cada um de seus Níveis de Putrefação.



#### BARCA SOLAR

Durante suas Ações Mover: suas Tropas ganham +1 Movimento. Você pode sacrificar 1 unidade e gastar 1 Movimento para mover uma Tropa de uma zona à margem do Nilo, para outra zona também à margem do Nilo.



#### ESFINGE REBAIXADA

A Tropa que a acompanha: +1 de Movimento e +1 de Força. Na Batalha: durante a etapa resolução, você pode sacrificar 1 unidade para aumentar seu Dano em valor equivalente ao seu nível de Putrefação.

### Esmeralda Nível 3



#### RITUAL DA MORTE

Em batalha: ao final da etapa Confronto, você pode sacrificar 1 Unidade para ganhar +1 de Força, +1 de Defesa ou +1 de Dano.



#### CAPELA FUNERÁRIA

Na fase de Noite: durante a etapa Despertar, você pode Sacrificar 1 Unidade para completar 2 ações de Erguer, erguendo em 1 nível 2 pirâmides diferentes. Reduza o custo de cada uma destas ações em 1 PO (mínimo de 0).



#### REFORÇO MISTERIOSO

Na Batalha: durante a etapa Conselho de Guerra, se você for o atacante: Coloque 1 Unidade diretamente na Tropa atacante. Essa Unidade pode ser uma Unidade Sacrificada. O limite da Tropa não se aplica durante a Batalha.



#### DOMINAÇÃO

1 PF Divino. Você não pode comprar outra ficha Dominação de cor diferente

### Esmeralda Nível 4



#### PODER PÚTRIDO

Na Batalha: durante a etapa Resolução, se você for o atacante, suas Tropas ganham Força adicional igual a seu nível de Putrefação.



#### ATO DE DEUS

Pegue 1 ficha de Ação de Prata. Você não pode comprar outro Ato de Deus de cor diferente

**THOTH**

Divindade,  
2 pontos de Vida,  
+1 de movimento e  
+4 de Força. Pegue uma ficha de  
Ação de Ouro se você não possuir  
nenhuma.

Jogue sua ficha de Ação de Ouro  
para conjurar Thoth: coloque-o em  
um zona de deserto livre e adicione  
1 Unidade por ponto de Putrefação.  
Essas Unidades podem ser Unidades  
sacrificadas.

Na Batalha: durante a etapa Conselho  
de Guerra, nomeie uma carta de  
Batalha por suas características  
(Força, Dano e Defesa). Seu oponente  
não pode jogá-la durante esta etapa  
de Conselho de Guerra.

**APOPHIS**

Divindade,  
2 pontos de Vida  
e +5 de Força.

Pegue uma ficha de Ação de Ouro se  
você não possuir nenhuma.

Jogue sua ficha de Ação de Ouro para  
conjurar Apophis: coloque-o em uma  
zona livre ao longo do Nilo e adicione  
Unidades até o valor de seu nível de  
Putrefação. Essas Unidades podem ser  
Unidades sacrificadas.

Durante suas ações *Mover*, você pode  
mover Apophis e seus Adoradores para  
qualquer zona livre ao longo do Nilo.  
Apophis só pode ser movido para uma  
zona ao longo do Nilo. A miniatura de  
Apophis tem 2 partes. A parte de trás da  
miniatura sempre permanece no Nilo  
sem nenhum efeito na partida.

“Se você jogar com o «Game up»: Os Grandes Ancestrais, você pode trocar as fichas de Thoth e Apophis e suas miniaturas por Nyarlathotep e Cthulhu. Os efeitos das fichas permanecem os mesmos”.

**NYARLATHOTEP****CTHULHU**

# FICHAS DE PODER RENOVADAS

“Se você jogar com o ‘Game Up’: O Touro Sagrado ou o ‘Game Up’: O Verme da Areia”.

Na etapa Preparação Padrão (2.1), deixe de lado as Fichas de Poder Dominação das Pirâmides das cores selecionadas para sua partida.

Para cada cor de Pirâmide, pegue a Ficha de Poder Dominação colocada de lado anteriormente e as misture com as 2 Fichas de Poder Renovação da cor correspondente. Aleatoriamente pegue 1 destas 3 Fichas de Poder e coloque-a no espaço reservado à Ficha de Poder Dominação que ficou em aberto.



## Safira Nível 3



### ARQUITETURA PERFEITA

Cada Pirâmide de nível 3 ou 4 pontua 1 PF.



### VERME DA AREIA

A Tropa que acompanha ganha: +1 de Movimento e +2 de Força.

Seja por qualquer motivo for, o Verme da Areia não pode estar em uma Cidade. Quando comprado, coloque o Verme da Areia em seu suprimento. Quando recrutado, coloque o Verme da Areia em uma zona livre do mapa junto e gratuitamente com 2 Unidades. Quando o Verme da Areia for recrutado, você também pode recrutar Unidades como o de costume para a mesma zona do Verme da Areia, pagando-se 1 PO por Unidade.



## Rubi Nível 3



### ONISIÊNCIA

Na Batalha: durante a etapa Conselho de Guerra, seu oponente deve escolher e revelar sua carta de Intervenção Divina antes de você escolher sua carta de Batalha e suas cartas ID.



### TOURO SAGRADO

A Tropa que acompanha ganha: +2 de Movimento e +1 de Força. Quando recrutado ou comprado, o Touro Sagrado e a Tropa que acompanha recebe gratuitamente uma ação Mover.



## Diamante Nível 3



### ESTRATÉGIA SEGURA

Ao final da Batalha: se você não convocar sua Tropa, ganhe uma quantidade de PO igual a quantidade de Unidades em sua Tropa.



### CERIMÔNIA NOTURNA

Na Fase de Noite: durante a etapa Intervenção Divina, descarte x cartas de Intervenção Divina para ganhar X PO e sacar X+1 cartas de Intervenção Divina.



## Ônix Nível 3



### APOIO DIVINO

Ao final da Batalha: se você não convocar sua Tropa, ganhe 1 carta de Intervenção Divina.



### REFORÇO TÁTICO

Ao final da Batalha: se você não convocar sua Tropa e tiver sobrando na zona no mínimo 1 Unidade, você pode gastar X PO para colocar X Unidades na zona, até o limite de Tropa.



## Esmeralda Nível 3



### ASPIRAÇÃO MACABRA

Ao final da Batalha: se o seu oponente tiver jogado no mínimo 1 carta de Intervenção Divina, ganhe 1 delas ou saque 1 carta de Intervenção Divina.



### CONHECIMENTO SOMBRIO

Quando você compra uma Ficha de Poder: qualquer Ficha de Poder que não seja Esmeralda custa a você 2 PO a menos, ao custo mínimo de zero.