

# INTERVENTION DIVINE

Une carte à icône JOUR se joue obligatoirement en phase Jour (et donc pas en phase Combat).  
Une carte à icône COMBAT se joue obligatoirement en phase Combat (et donc pas en phase Jour).  
Une carte à icône CARTOUCHE NOIRE se joue obligatoirement pendant le tour de l'adversaire.



## Rage guerrière

Coût : 0 ♣  
Effet : vous bénéficiez de +1 Force en combat.



## Furie guerrière

Coût : 1 ♣  
Effet : vous bénéficiez de +2 Force en combat.



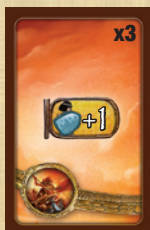
## Bataille sanglante

Coût : 0 ♣  
Effet : vous bénéficiez de +1 Dégât en combat.



## Bain de sang

Coût : 1 ♣  
Effet : vous bénéficiez de +2 Dégât en combat.



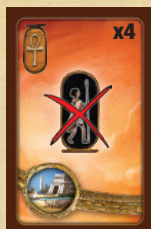
## Mur de Bronze

Coût : 0 ♣  
Effet : vous bénéficiez de +1 Protection en combat.



## Mur de Fer

Coût : 1 ♣  
Effet : vous bénéficiez de +2 Protection en combat.



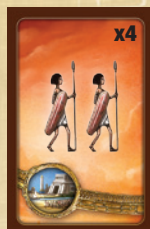
## Pluie de feu

Coût : 1 ♣  
Effet : Détruisez une unité adverse.



## Prière

Coût : 0 ♣  
Effet : gagnez 2 ♣



## Renforcement

Coût : 0 ♣  
Effet : Vous pouvez ajouter deux unités dans votre cité ou sur une troupe existante.



## Vol de Mana

Coût : 0 ♣  
Effet : enlevez 1 ♣ à chaque adversaire et gagnez 1 ♣.



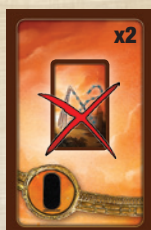
## Téléportation

Coût : 1 ♣  
Effet : téléportez directement une troupe vers un obélisque. Se joue combinée avec une action Mouvement.



## Passe muraille

Coût : 1 ♣  
Effet : ignorez l'effet des murailles. Se joue combinée avec une action Mouvement.



## Véto

Coût : 0 ♣  
Effet : annulez l'effet de l'intervention divine qui vient d'être jouée. Se joue en dehors de son tour mais jamais en phase combat.



## Fuite

Coût : 0 ♣  
Effet : aucun combat n'a lieu, vous abandonnez le territoire, et déplacez votre troupe sur un territoire adjacent. Se joue en dehors de son tour, au moment où un adversaire pénètre sur un territoire que vous contrôlez.

# TUILES POUVOIR ROUGES

Rappel : Il est interdit d'acquérir deux tuiles avec le même Pouvoir.

## NIVEAU 1



### CHARGEZ!

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous attaquez.



### CHARGEZ!

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous attaquez.



### PORTE ASTRALE

Quand vous utilisez **l'action** Mouvement, vous pouvez vous téléporter pour -1.



### CÉLÉRITÉ

Quand vous utilisez **l'action** Mouvement, toutes vos troupes ont une capacité de +1 Déplacement.

## NIVEAU 2



### CARNAGE

En **combat**, toutes vos troupes bénéficient de +1 Dégât.



### STRATÉGIE OFFENSIVE

Reprenez en main vos **cartes Combat** défaussées. Remplacez une d'entre elles par la carte Spéciale +3 Force / 3 Dégât.



### PASSE MURAILLE

Toutes vos troupes ignorent les effets des murailles.



### TELEPORT

Quand vous utilisez **l'action** Mouvement, vous pouvez téléporter vos troupes depuis un obélisque.

## NIVEAU 3



### SCARABÉE ROYAL

Pour la troupe liée : +2 Déplacement +2 Force.



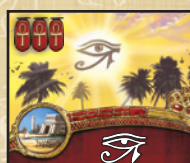
### LAMES DE NEITH

En **combat**, toutes vos troupes bénéficient de +1 Force.



### BLESSURE DIVINE

En **combat**, après que les cartes soient dévoilées, ajoutez +1 Force pour chaque carte ID que vous défaussez.



### POINT DE VICTOIRE

1 Point de Victoire.

## NIVEAU 4



### SCORPION GÉANT

Pour la troupe liée : +1 Déplacement +2 Force +2 Dégât.



### INITIATIVE

Quand vous attaquez, détruisez deux unités ennemies de la troupe attaquée avant le début de la bataille.



### PHENIX

Pour la troupe liée : +1 Déplacement +2 Force  
La troupe ignore les effets des murailles.



### ACTION DIVINE

Prenez un **Jeton d'Action** argenté supplémentaire. Il doit être placé et joué en même temps qu'un jeton normal.

# TUILES POUVOIR BLEUES

Rappel : Il est interdit d'acquérir deux tuiles avec le même Pouvoir.

## NIVEAU 1



### SCRIBE RECRUTEUR

L'action Recrutement vous fait gagner +2 unités.



### SCRIBE RECRUTEUR

L'action Recrutement vous fait gagner +2 unités.



### POSITION DÉFENSIVE

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous défendez.



### POSITION DÉFENSIVE

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous défendez.

## NIVEAU 2



### LÉGIION

Vos troupes peuvent maintenant accueillir 7 unités maximum au lieu de 5.



### ELEPHANT ANCESTRAL

Pour la troupe liée :  
+1 Déplacement  
+1 Force  
+1 Protection.



### STRATÉGIE DÉFENSIVE

Reprenez en main vos **cartes Combat** défaussées. Remplacez une d'entre elles par la carte Spéciale +3 Force / 3 Protection.



### GUIVRE DU DÉSERT

Pour la troupe liée :  
+1 Déplacement.  
Annule les effets des autres créatures **en combat**.

## NIVEAU 3



### BOUCLIERS DE NEITH

Au combat, toutes vos troupes bénéficient de +1 Protection.



### VICTOIRE DÉFENSIVE

Si vous gagnez un **Combat** en défense, vous gagnez aussi un point de Victoire.



### PRÉSIENCE

Au combat, votre adversaire doit vous montrer sa carte combat avant que vous ne jouiez.



### POINT DE VICTOIRE

1 Point de Victoire.

## NIVEAU 4



### RENFORT

Pendant la **phase de nuit**, vous pouvez ajouter 4 unités sur une troupe et/ou sur votre cité.



### SPHINX

Pour la troupe liée :  
+2 Force  
1 Point de Victoire.



### VOLONTÉ DIVINE

Prenez le **Jeton d'Action** doré. Se joue en même temps et comme un jeton normal mais se place sur la case au sommet de la pyramide. Choisissez alors une action de mouvement ou de recrutement.



### ACTION DIVINE

Prenez un **Jeton d'Action** argenté supplémentaire. Il doit être placé et joué en même temps qu'un jeton normal.

# TUILES POUVOIR BLANCHES

Rappel : Il est interdit d'acquérir deux tuiles avec le même Pouvoir.

## NIVEAU 1



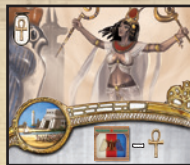
### PRÊTRE

Quand vous utilisez l'action **Prier**, vous gagnez +1 $\uparrow$ .



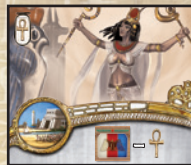
### PRÊTRE

Quand vous utilisez l'action **Prier**, vous gagnez +1 $\uparrow$ .



### PRÊTESSE

Quand vous achetez un Pouvoir, son coût est de -1 $\uparrow$ .



### PRÊTESSE

Quand vous achetez un Pouvoir, son coût est de -1 $\uparrow$ .

## NIVEAU 2



### ESCLAVES

Quand vous utilisez l'action **Evolution** de Pyramide, chaque niveau coûte -1 $\uparrow$ .



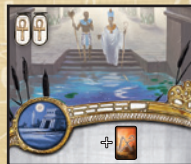
### GRAND PRÊTRE

Durant la **phase de nuit**, vous recevez 2 $\uparrow$  supplémentaires au moment de la distribution des  $\uparrow$ .



### CROISADE

Gagnez 2 $\uparrow$  pour chaque unité que vous détruisez en **Combat**.



### DON DIVIN

Durant la **phase de nuit**, piochez une carte ID supplémentaire au moment de la distribution des cartes ID.

## NIVEAU 3



### MAIN DE DIEU

Durant la **phase de nuit**, vous pouvez faire évoluer une pyramide d'un niveau gratuitement.



### VISION

Durant la **phase de nuit**, quand vous piochez une carte ID, choisissez en 1 parmi 5.



### GUERRE SAINTE

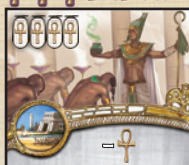
Gagnez 4 $\uparrow$  pour chaque **Combat** que vous gagnez (Attaque & Défense).



### POINT DE VICTOIRE

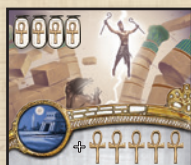
1 Point de Victoire.

## NIVEAU 4



### PRÊTRE DE RA

Quand vous dépensez des  $\uparrow$ , chaque coût est réduit de 1.



### PRÊTRE D'AMON

Durant la **phase de nuit**, vous recevez 5 $\uparrow$  supplémentaires au moment de la distribution des  $\uparrow$ .



### LA MOMIE

Pour la troupe liée :  
+1 Déplacement  
+2 Force  
+1 carte ID  
(durant la **phase de nuit**).



### ACTION DIVINE

Prenez un **Jeton d'Action** argenté supplémentaire. Il doit être placé et joué en même temps qu'un jeton normal.