

# WÄCHTER

Obleich die Macht und Verantwortung aller Götter die der Menschen überstieg, waren sie einander nie ebenbürtig. Nicht jeder von ihnen beherrschte die Welt wie die mächtige Sonne, regierte das Reich der Toten oder repräsentierte alle Katzen in ihrer majestätischen Eleganz.

Die geringeren Gottheiten und Dämonen kannten ihren Platz in der Rangordnung und wussten, dass ihr Überleben davon abhing, sich als Wächter mit dem einen Gott gutzustellen, der am Ende den gesamten Kosmos beherrschen würde. Es hatte nichts damit zu tun, wie wichtig ihre Aufgaben waren. Einzig das Schicksal und die Launen des Kosmos waren dafür verantwortlich, dass es ihnen an großen Monumenten und Legionen von Anhängern mangelte. Das ist der Lauf aller göttlicher Existenzen.

Im Namen der Gottheiten, die ihnen halfen, dienten diese Wächter mit ihren Talenten jenen Gottheiten und schützten deren hingebungsvolle Anhänger, als wären es ihre eigenen. Dadurch konnten wiederum die Gottheiten selbst in ihrer Erhabenheit wachsen. Den Mächtigen zu dienen war für sie der beste Weg, diesen ultimativen Krieg zu überstehen.



Falls du eine Mafdet in der Kampfregion hast, gewinnst du beim Aufdecken der Kampfkarte „Nilschwemme“ doppelt so viele Anhänger wie gewohnt durch diese Kampfkarte. Falls du zwei Mafdets in der Region hast, gewinnst du stattdessen viermal so viele Anhänger.



**AMMIT**

Ammit darf Wasserfelder belegen, sie kann ihre Bewegung also auf einem Wasserfeld beenden. Außerdem darfst du Ammit auf einem Wasserfeld aufstellen, solange du die Bedingungen für das Aufstellen beachtest (du sie also benachbart zu einer deiner Figuren oder Monumente aufstellst). Bei der Aktion „Figuren bewegen“ darf Ammit, nachdem sie ihre Bewegung auf einem Wasserfeld beendet hat, 1 benachbarte gegnerische Figur töten, falls möglich.

**Hinweis:** Wasserfelder gehören zu allen Regionen, zu denen sie benachbart sind. Jedes Feld, das an ein Wasserfeld angrenzt, ist benachbart zu ihm.

## AM-HEHU



Nachdem Am-hehu bei der Aktion „Figuren bewegen“ seine Bewegung beendet hat, darfst du beliebig viele zu ihm benachbarte gegnerische Figuren um 1 Feld bewegen. Du kannst sie nicht auf bereits belegte Felder bewegen. Du darfst gegnerische Figuren nur dann auf ein Wasserfeld bewegen, wenn sie Wasserfelder belegen dürfen. (Beispielsweise kannst du Apophis nicht auf ein Wasserfeld bewegen, Ammit hingegen schon.)



## SCHESEMU

Gegnerische Wächter können Schesemus Region nicht betreten. Sie können dort also nicht aufgestellt werden (auch nicht auf Wasserfeldern) und auch durch keinen Effekt in Schesemus Region bewegt werden. Ein gegnerischer Wächter, der bereits in Schesemus Region war, bevor Schesemu sie betreten hat, darf sich innerhalb der Region oder hinaus bewegen (aber nicht zurückkehren).

Außerdem haben gegnerische Wächter in Schesemus Region weder Stärke noch Fähigkeiten, solange sie sich dort befinden. Ein gegnerischer Wächter auf einem Wasserfeld in Schesemus Region kann auf dem Feld bleiben, obwohl er die Fähigkeit dazu nicht mehr hat. Er hat aber in **keinem** Kampf, an dem er teilnimmt, Stärke oder Fähigkeiten. Ein gegnerischer Wächter mit einer Fähigkeit, die nach einer normalen Bewegung abgehandelt wird (z.B. Satis, Am-hehu, Ammit), kann diese nutzen, obwohl er in Schesemus Region gestartet ist, solange er sich aus der Region herausbewegt.



## PAZUZU

Solange Pazuzu zu mindestens 2 Monumenten benachbart ist,fügst du seiner Stärke 2 hinzu (unabhängig davon, wer die Monumente kontrolliert).