

CONJUNTO DE GUARDIÕES

Embora todos os deuses possuam poder e responsabilidade acima do conhecimento mortal, eles não foram criados igualmente. Nem todos controlam o mundo como o poderoso sol, ou comandam o reino dos mortos ou ao menos representam todos os felinos em sua majestade.

Os demônios e deuses inferiores sabiam o seu lugar e entenderam que sua sobrevivência dependia de seu apoio ao patrono que dominaria o cosmos quando tudo se resolvesse. Não era uma questão de seguidores ou de que seus deveres fossem menos importantes. Era só que os caprichos do destino e a maré cósmica os deixou sem nenhum grande monumento ou uma legião de seguidores fiéis. Essa era a natureza de uma existência divina.

Para as divindades que lhe ajudarem, esses Guardiões oferecem seus talentos em nome do seu patrono, somando à sua grandeza e protegendo seus seguidores fiéis como se fossem deles. Servir ao mais forte era o meio mais garantido de sobreviver à essa guerra divina.

MAFDET

Ao revelar uma Carta de Batalha Inundação, se a sua Mafdet estiver em algum lugar na região, você ganha o dobro de seguidores que ganharia normalmente pela carta. Se você tiver 2 Mafdets na região, você ganha o quádruplo de seguidores em vez disso.



AMMIT

Ammit pode ocupar espaços de Água, o que significa que ela pode acabar qualquer movimento em um espaço de Água. Além disso, Ammit pode ser invocada em um espaço de Água desde que ela siga as outras restrições de invocação (ex: estar adjacente a 1 de seus Monumentos ou miniaturas). Durante uma ação de Mover Miniaturas, se Ammit terminar em um espaço de Água, ela pode matar 1 miniatura inimiga adjacente, se possível.

Observação: Espaços de Água contam como parte de cada região as quais eles estejam adjacentes. Espaços de Água contam como adjacentes a todos os espaços em volta deles.



AM-HEH

Durante uma ação de Mover Miniaturas, depois que Am-He terminar seu movimento, você pode mover cada miniatura inimiga adjacente por até 1 espaço. Você não pode mover as miniaturas inimigas para espaços ocupados. Você só pode mover as miniaturas inimigas para espaços de Água se esta figura puder ocupar o espaço (ex: você não pode mover Apep para um espaço de Água, mas pode mover Ammit).

PAZUZU

Enquanto Pazuzu estiver adjacente a 2 ou mais Monumentos (não importa quem os controle) ele tem +2 de força.



SHEZMU

Guardiões inimigos não podem entrar na região onde Shezmu estiver. Isso significa que eles não podem ser invocados em nenhum espaço (incluindo os de Água) da região e não podem ser movidos para a região do Shezmu por nenhum motivo. Um Guardiã inimigo que já estava em uma região antes do Shezmu entrar nela pode se mover pela região ou pra fora dela (mas aí ele não poderá voltar para lá).

Além disso, qualquer Guardiã inimigo na região do Shezmu não tem força e nenhuma habilidade funciona enquanto estiver lá. Um Guardiã inimigo que estiver ocupando um espaço de Água na região do Shezmu ainda pode ficar nesse espaço, mesmo sem ter nenhuma habilidade. Observe que ele não terá força nem habilidades em **nenhuma** batalha na qual ele participar. Um Guardiã inimigo com uma habilidade que aconteça ao final de um movimento normal (ex: Satet, Am-Heh, Ammit) pode usar a habilidade mesmo se ele tiver iniciado na região do Shezmu, desde que ele termine o movimento fora dessa região.



GALÁPAGOS

Tradução: João José Gois

Revisão: Gabriel Novaes

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br