CAJA DE CUSTODIOS

Si bien todos los dioses poseen una responsabilidad y un poder incognoscible para los simples mortales, ninguno de ellos fue creado igual. No todos destruyeron el mundo como el todopoderoso sol, ni comandaron el reino de los muertos, ni tampoco fueron el adalid de todos los felinos en su divina majestad.

Los dioses y los demonios menores saben cuál es su lugar y dedujeron que su supervivencia pasaba por conseguir el favor del único dios que dominaría el cosmos cuando la guerra terminara. No era cuestión de adoradores o de que sus deberes fueran de menor importancia. Sin embargo, los caprichos del destino y la marea cósmica les habían dejado sin grandes monumentos y legiones de devotos. Tal era la naturaleza de una existencia divina.

Estos custodios despliegan sus talentos en nombre de su patrono, aumentando su grandeza y protegiendo a sus devotos como si fueran suyos. Servir a los poderosos es su principal senda para sobrevivir a esta guerra y terminar con cualquier otro conflicto.

MAFDET

Si tienes una miniatura de Mafdet en cualquier lugar de la región, cuando reveles una carta de Batalla *Inundación*, ganas el doble de Adoradores que normalmente ganarías con el efecto de esa carta. Si tienes 2 miniaturas de Mafdet en la región, ganas cuatro veces esa cantidad de Adoradores en su lugar.

AMMIT

Ammit puede ocupar casillas de Agua, lo que significa que puede terminar cualquier movimiento en ese tipo de casillas. Además, Ammit puede ser invocada en una casilla de Agua siempre y cuando siga las demás restricciones de invocación, como, por ejemplo, estar adyacente a uno de sus Monumentos o miniaturas. Durante la acción de *Mover miniaturas*, si Ammit termina su movimiento en una casilla de Agua, puede, siempre que sea posible, matar a 1 miniatura enemiga adyacente.

Atención: *las casillas de Agua pertenecen a cada región a la que están adyacentes. Las casillas de Agua se consideran adyacentes a todas las casillas que las rodean.*

AM-HEH

Durante la acción de *Mover miniaturas*, cuando Am-heh termine su movimiento, puedes mover cada una de las miniaturas enemigas adyacentes a Am-heh un máximo de 1 casilla. No puedes mover miniaturas enemigas a casillas que se encuentren ocupadas. Solo puedes mover miniaturas enemigas a una casilla de Agua si la miniatura tiene la capacidad de ocuparla (por ejemplo, no puedes mover a Apep a una casilla de Agua, pero sí puedes mover allí a Ammit).

PAZUZU

Pazuzu tiene una fuerza de +2 siempre que esté adyacente a 2 o más Monumentos (sin importar quién los controle).

SHESMU

Los Custodios enemigos no pueden entrar en la región de Shesmu. Esto significa que no pueden ser invocados en ninguna casilla de la región (incluyendo las casillas de Agua) y que no pueden moverse a la región de Shesmu por ninguna razón. Si Shesmu entra en una región que contenga Custodios enemigos, esos Custodios pueden moverse dentro de la región o fuera de ella, aunque si salen de la región, no podrán regresar a ella.

Los Custodios enemigos en la región de Shesmu no tienen fuerza ni capacidades. Los Custodios enemigos que estén ocupando casillas de Agua en la región de Shesmu pueden permanecer en esa casilla, aunque hayan perdido sus capacidades. Ten en cuenta que los Custodios en la región de Shesmu no tienen fuerza ni capacidades en ninguna de las Batallas en las que puedan llegar a participar. Los Custodios enemigos con capacidades que ocurren al final de su movimiento, como la capacidad de Satet, Am-heh o Ammit, pueden usar su capacidad aunque comenzaran su movimiento en la región de Shesmu, siempre y cuando terminen de moverse fuera de esa región.