

# КЕМЕТ

## ТА-СЕТИ

Авторы дополнения: Жак Барьо и Гийом Монтьяж.

Художники: Димитри Бьелак и Эмиль Дени.

К югу от Кемета, в краю Та-сети, возник таинственный город. Но путь туда долог и опасен. И пока ваши жрецы направляются к загадочному месту, в самом Кемете ни на минуту не утихает пламя войны.

Призовите под свои знамёна новых существ, ощутите могущество волшебных предметов и высвободите силу чёрных пирамид!

### ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

«Кемет. Та-сети» — первое дополнение к игре «Кемет». Оно не является самостоятельным, поэтому вам понадобится базовая игра «Кемет». Дополнение включает в себя 5 модулей, которые можно использовать как все вместе, так и в любых сочетаниях. Решите перед началом партии, какие модули добавить к базовой игре.

- **Модуль 1:** пирамида ещё одного цвета и связанные с ней 16 новых жетонов способностей.
- **Модуль 2:** новая фаза — рассвет.
- **Модуль 3:** дополнительное игровое поле — путь в Та-сети.
- **Модуль 4:** новое условие победы.
- **Модуль 5:** новые карты сражения и божественного вмешательства.

### ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

#### Модуль 1. Чёрная пирамида и её способности

Добавив этот модуль, игроки смогут воспользоваться способностями пирамиды нового — чёрного — цвета. Однако города игроков по-прежнему могут вместить лишь 3 пирамиды. Следовательно, игрок может построить только 3 из 4 пирамид. Тем не менее он, как и прежде, может захватить чужую пирамиду 4-го цвета и получить доступ к её способностям.

#### Подготовка к игре

- Перед началом игры участники, как и обычно, распределяют 3 очка высоты между своими пирамидами. Если игрок решает построить пока только 2 пирамиды, он сможет выбрать цвет 3-й в процессе партии.
- Поместите жетоны чёрных способностей рядом с жетонами способностей из базовой игры. Участник, построивший в своём городе чёрную пирамиду, сможет приобрести её способности по тем же правилам, что и способности других цветов.

#### Важное правило!

Три чёрные способности из этого дополнения («Тёмный ритуал», «Двойная церемония», «Форсированный марш») приносят своим владельцам золотую фишку действия (как и синяя способность «Божья воля»).

Если игрок приобретает несколько таких способностей, он получает только 1 золотую фишку — за первую полученную способность. В каждой фазе дня он может использовать только одну из таких способностей. Помещая золотую фишку на клетку в верхнем ряду действий своего планшета, игрок выбирает, какой из его соответствующих жетонов способностей активируется. В следующей фазе дня он вновь сможет выложить золотую фишку на планшет и активировать 1 соответствующую способность (активированную в прошлый раз или другую).

#### Состав игры:

- 4 двусторонних поля пути в Та-сети.
- 16 жетонов чёрных способностей.
- 5 чёрных пирамид.
- 5 жетонов с клетками действия «Покупка чёрной способности».
- 3 фигурки существ.
- 6 фигурок наёмников.
- 15 фигурок жрецов (по 3 на игрока).
- 1 серебряная и 3 золотые фишки действий.
- 12 новых карт божественного вмешательства (БВ).
- 33 жетона пути в Та-сети.
- 15 двусторонних жетонов рассвета.
- 3 жетона временных способностей пути в Та-сети.
- 10 новых карт сражения (по 2 на игрока).
- 5 жетонов победных очков Та-сети.
- 4 двусторонних жетона победных очков за обоюдоострый кинжал.
- 1 жетон победных очков за способность.
- Памятка по способностям жетонов, картам, навыкам, предметам и временным способностям.



➤ Каждый игрок добавляет жетон «Покупка чёрной способности» к 4 нижним клеткам действий своего планшета. Для удобства накройте им клетку пирамиды неиспользуемого цвета. Если в процессе партии вы захватите пирамиду этого цвета, просто сдвиньте с неё жетон.

## Модуль 2. Фаза рассвета

Этот модуль заменяет этап смены очередности хода базовой игры (4-й этап фазы ночи).

**Примечание:** в первом раунде фаза рассвета пропускается, так как порядок хода по-прежнему определяется случайным образом.

### Жетоны рассвета

Игроки получают жетоны рассвета в сражениях. Игрок, проигравший сражение или потерявший в нём всех воинов, получает жетон рассвета «+1 к силе» в конце этого сражения. У одного игрока может быть сколько угодно жетонов рассвета.

### Рассветная мощь

В фазе рассвета игроки проводят обязательное сражение за определение порядка хода в ближайшей фазе дня. Каждый игрок, начиная с того, кто занимает последнее деление на шкале очередности хода, и далее в обратном порядке хода:

- ОБЯЗАН разыграть одну карту сражения лицевой стороной вверх;
- ОБЯЗАН сбросить другую карту сражения лицевой стороной вниз;
- МОЖЕТ потратить один или несколько жетонов рассвета.

**Примечание:** если игроки договорились сбрасывать карты сражения лицевой стороной вверх, то они делают так же и в фазе рассвета.

**Рассветная мощь игрока** определяется как сумма величины силы его разыгранной карты сражения и бонусов потраченных жетонов рассвета.

### Важное правило!

Учитывается лишь величина силы сыгранной карты. Остальные значения на карте игнорируются.

Игрок с наибольшей рассветной мощью помещает свой маркер хода на любое деление шкалы очередности хода. Затем в порядке уменьшения рассветной мощи то же самое делают остальные игроки, занимая маркерами хода пустые деления шкалы. В случае равенства рассветной мощи сначала размещает маркер тот, кто ходил раньше в прошлой фазе дня.

Все жетоны рассвета, потраченные в фазе рассвета, сбрасываются.



➤ На обратной стороне жетонов рассвета указано «+2 к силе». В любой момент игры вы можете поменять 2 жетона «+1 к силе» на 1 жетон «+2 к силе» и наоборот. В игре нет ограничений на количество жетонов рассвета у одного игрока.

➤ Чтобы не забыть прошлый порядок хода, сместите маркеры игроков в сторону от шкалы и берите их оттуда при определении нового порядка хода. Так вы всегда будете видеть, кто помещает маркер первым при ничьих.

## Модуль 3. Путь в Та-сети

### Подготовка к игре

Игровое поле пути в Та-сети состоит из 4 частей, которые соединяются так, чтобы все дороги продолжали друг друга (см. пример ниже).

Каждая из 4 частей двусторонняя. Перед началом партии выберите случайным образом сторону для каждой части и сложите из них путь в Та-сети. Поместите поле пути в Та-сети рядом с базовым.

**На путь в Та-сети поместите:**

- жетоны временных способностей на все предназначенные для них клетки **1**;
- по 1 жетону предмета уровня 1 на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **2**;
- по 1 жетону предмета уровня 2 на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **3**;
- по 1 жетону навыка на все предназначенные для них клетки лицевой стороной вверх **4**;
- 1 жетон постоянного ПО в конец пути в Та-сети **5**.

Отложите оставшиеся жетоны в запас.

Поместите 3 фигурки жрецов каждого игрока рядом с началом пути в Та-сети **6**. Это резерв пути в Та-сети.



## Процесс игры

Выполняя действие перемещения (и атаки), игрок может также **активировать одного из своих жрецов на поле (или в резерве) пути в Та-сети**. Перемещение на базовом игровом поле осуществляется после применения всех эффектов активации жреца.

### Важное правило!

Единственный способ активировать жреца на пути в Та-сети — это воспользоваться одной из двух клеток действия перемещения на личном планшете. Действие перемещения, выполняемое при помощи золотой фишки, не активирует жреца.



## Активация жреца

Игрок активирует жреца, находящегося либо на поле пути в Та-сети, либо в резерве пути в Та-сети. В последнем случае жрец выставляется на поле пути в Та-сети — на начало любой дороги в левой части поля. Активированный жрец идёт по своей дороге в Та-сети и **делает остановку** в ближайшей локации. Управляющий им игрок решает, продолжит ли он путешествие или воспользуется преимуществами локации и покинет поле пути в Та-сети.

### 1. Перемещение по пути в Та-сети

Жрец всегда движется вперёд по дороге в направлении жетона ПО, выложенного в городе в конце пути. Жрец перемещается, пока не достигнет локации — деревни, города или храма. Сделав это, он заканчивает перемещение.

**Награды.** Игрок немедленно получает бонус, изображённый на дороге между двумя локациями. Он также берёт жетон временной способности (если есть), который сможет использовать на текущем ходу (см. с. 4 памятки) до того, как жетон вернётся на путь в Та-сети.

### 2. Остановка в локации

Когда жрец достигает локации, игрок прекращает перемещение и выбирает одно из двух:

- ничего не брать. В этом случае жрец остаётся на поле пути в Та-сети;
- взять доступный в локации жетон и поместить его рядом с личным планшетом. В этом случае жрец покидает поле пути в Та-сети.

Если игрок берёт жетон навыка (см. ниже), жрец переносится на базовое игровое поле, заменяя одного из воинов игрока (который возвращается в резерв). Если игрок берёт предмет (см. с. 3 памятки) или победное очко, жрец выставляется в резерв поля Та-сети.

**Примечание:** если по какой-то причине жрец остановился на последней локации поля пути в Та-сети и игрок не взял жетон победных очков, то он может сделать это во время своего следующего перемещения по пути в Та-сети.

Полученные игроком жетоны предметов убираются в коробку после использования, а жетоны навыков остаются до конца партии. Жетоны временных способностей возвращаются на свои клетки поля пути в Та-сети после использования или в конце текущего действия перемещения игрока. Подробнее о том, как использовать тот или иной жетон, см. в памятке.

### Важные правила!

- Одним действием перемещения можно активировать лишь одного жреца.
- Одновременно на пути в Та-сети может быть несколько жрецов одного игрока.
- В одной локации может находиться несколько жрецов (одного или нескольких игроков).

### Подробнее о получении жетона навыка жрецом

Если игрок решает взять жетон навыка, он убирает активированного жреца с поля пути в Та-сети и переносит его фигурку на базовое игровое поле. Этот жрец становится воином, заменяя одного из уже находящихся на поле воинов игрока. Заменённый воин возвращается в резерв игрока. Если у игрока нет воинов на поле, он добавляет жреца в резерв, к фигуркам воинов.

Жрец на базовом игровом поле считается обычным воином и подчиняется всем соответствующим правилам. Однако присутствие жреца наделяет его войско навыками, полученными на пути в Та-сети. Если жрец покидает базовое поле (погибнув в бою или из-за жертвоприношения), он переносится в резерв, к фигуркам воинов; впоследствии игрок сможет завербовать его снова как обычного воина.

**Эффекты навыков.** Навыки приобретаются навсегда и действуют сразу на всех жрецов игрока. Иными словами, если игрок получил несколько навыков, каждое его войско хотя бы с 1 жрецом может пользоваться ВСЕМИ этими навыками. Но обратите внимание: если в войске два (или три) жреца, эффекты навыков не удваиваются (и не утраиваются).

### Важное правило!

Если на базовом поле и/или в резерве игрока присутствуют все 3 его жреца, он может в любой момент во время выполнения действия перемещения убрать одного из них в резерв пути в Та-сети.

**Пример:** Светлана решает переместить жреца по нижней дороге. Это приносит ей 1 ♀ и жетон временной способности «+1 к урону», который она сможет использовать, если вступит в сражение в рамках текущего действия перемещения. Вне зависимости от того, использует Светлана этот жетон или нет, он вернётся на путь в Та-сети в конце её действия.

В конце каждой фазы ночи (или после этапа применения ночных способностей, но до фазы рассвета, если вы играете с модулем 2) поле пути в Та-сети обновляется. Если в прошлом раунде с него брали предметы, навыки или ПО, то на пустые места поля выкладываются соответствующие жетоны из запаса (если они остались). Если в запасе недостаточно жетонов, выкладывайте их на поле от города и далее к началу пути сверху вниз.

## Модуль 4. Новое условие победы

Несмотря на то, что этот модуль вполне самостоятелен, мы рекомендуем использовать его вместе с модулем 2 (фаза рассвета). В отличие от базовой игры, где вы побеждали в конце фазы дня, теперь вы побеждаете перед размещением одной из фишек действия.

### Процесс игры

Если перед тем, как выложить фишку действия на планшет в фазе дня, у **активного игрока** оказывается **не менее 8 ПО** (или 10 ПО в случае длинной партии), возможны 2 ситуации:

1. Если ни у кого из его противников нет большего числа ПО, он **немедленно** побеждает.
2. Если у одного или нескольких противников больше ПО, чем у него, в данный момент никто не побеждает. **Текущая фаза дня становится последней в игре.**

Если к концу этой фазы дня никто не победил, победитель определяется так, как это делалось в базовой игре с учётом приоритета разрешения ничейных ситуаций:

- претендент с большим числом ПО;
- в случае ничьей — претендент с большим числом боевых ПО;
- если по-прежнему ничья — претендент, ходивший раньше в последней фазе дня.

## Модуль 5. Новые карты сражения и божественного вмешательства

### Карты сражения

Перед началом партии каждый игрок добавляет 2 новые карты сражения к своим 6 базовым картам. Теперь у игроков будет по 8 карт для определения итога сражения.

### Карты божественного вмешательства

Перед началом партии новые карты БВ добавляются к соответствующей колоде из базовой игры. Участники, как обычно, получают по карте БВ перед началом партии; возможно, среди них окажутся новые карты. Колода оставшихся карт БВ, как всегда, кладётся рядом с базовым полем.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Огромное спасибо всей команде «Матаго» (Сабрине, Фабьену, Янну, Матье и др.), а в особенности Арно и Ишаму — за тысячи писем, которыми мы обменялись в период работы над «Та-сети».

Мы также от всего сердца благодарим всех, кто тестировал это дополнение, и неважно, играли они всего один раз или несколько. Особая благодарность нашим неутомимым тестировщикам: Клер Монтъяж, Оливье Басарану, Яну Клеви, Пьеру Фре и Этьену Шафферу. Без ваших замечаний, обратной связи и анализа «Та-сети» никогда не стал бы таким, какой он есть.

И мы не благодарим человека, который обманул нас фразой: «Вот увидите, делать дополнение намного проще, чем базовую игру!»

*Жак и Гийом*

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский

**Выпускающий редактор:** Филипп Кан

**Редактор:** Катерина Шевчук

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Корректор:** Алёна Миронова

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

*В процессе игры Георгий получил два навыка:*



*«Заклание»*



*и «В атаку!»*

*Войска, в состав которых входят его жрецы, получают +1 к силе при атаке и +1 к урону.*

*Участники условились играть до 8 ПО. В начале очередного раунда у них получились следующие результаты: Иван — 8 ПО, Кира — 9 ПО, Георгий и Светлана — по 7 ПО.*

*Первым ходит Иван. На момент размещения его первой фишки действия у Киры больше ПО, чем у него. Следовательно, Иван пока не побеждает.*

*Кира ходит третьей. Если к началу её хода ситуация с ПО не изменится (она по-прежнему будет лидировать с 9 ПО), она немедленно победит в игре.*

*В любом случае текущая фаза дня становится последней, и в ней так или иначе определится победитель.*



# ЧЁРНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Напоминание: нельзя получить больше 1 жетона одной и той же способности.



## УРОВЕНЬ 1



### Наёмники

Получив этот жетон, поместите 3 мужчин-наёмников в свой город. Они считаются обычными воинами.

У игрока не может быть одновременно жетонов «Наёмники» и «Наёмницы»



### Наёмницы

Получив этот жетон, поместите 3 женщин-наёмников в свой город. Они считаются обычными воинами.



### Активная вербовка

Выполняя действие вербовки, вы можете помещать новых воинов не только в город, но и на любые клетки со своими войсками.



### Тёмный ритуал Золотая фишка действия\*

(см. сноску ниже).  
Выполните действие молитвы.



## УРОВЕНЬ 2



### Боевая слава

В конце сражения вы получаете 1 ♀ за каждого своего воина, уничтоженного противником в этом сражении.



### Благословлённая битва

Выполняя действие перемещения, вы получаете 2 ♀, когда попадаете на клетку с войском противника. Эти ♀ вы получаете, даже если сражения не происходит.



### Сфинкс Хнума

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения, +1 к силе. Чтобы переместиться на клетку со сфинском Хнума, противник должен потратить 2 ♀ (это применимо для любого вида перемещения).



### Двойная церемония Золотая фишка действия\*

(см. сноску ниже).  
Вы можете повторно выполнить действие покупки способности, уже выполненное вами в этом раунде, потратив на 1 ♀ больше.



## УРОВЕНЬ 3



### Сфинкс-грифон

У сопровождаемого войска: +2 к силе.  
Выполняя действие перемещения войском со сфинском-грифоном, вы можете перенести его к обелиску (вы тратите столько же ♀, сколько и при перемещении через пирамиду).



### Форсированный марш Золотая фишка действия\*

(см. сноску ниже).  
Выполните действие перемещения.



### Смертельная ловушка

Переместив войско на клетку с вашим войском, противник тут же (перед началом сражения) выбирает 1 из своих воинов и уничтожает его.



### Победное очко

1 победное очко.

\* Возьмите золотую фишку действия, если у вас её ещё нет. Вы можете выложить её в то же время, что и обычную фишку, и выполнить ею действие. Если у вас несколько жетонов способностей, дающих золотую фишку, то в каждой фазе дня вы можете использовать только один из них.



### Пожирательница

У сопровождаемого войска: +1 к дальности перемещения, +2 к силе. Сопровождаемое войско невосприимчиво к любому урону, наносимому вне сражения. Победив в сражении, в котором вы уничтожили хотя бы 2 вражеских воинов, вы получаете ещё 1 боевое ПО.



### Звериная ярость

У каждого вашего войска: +1 к дальности перемещения, +1 к силе, +1 к урону.



### Божественная сила

Всякий раз, получая хотя бы 1 ♀ в фазе дня, вы получаете ещё 1 ♀.



### Закон божий

Возьмите 1 дополнительную серебряную фишку действия. Выкладывая её в то же время, что и обычную фишку, и выполняйте ею действие.

## БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕЩАТЕЛЬСТВО



### Проворство

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту, начав выполнять действие перемещения. На время этого действия у вашего войска +1 к дальности перемещения.



### Слава

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту вместе с картой сражения. Победив в сражении, получите 4 ♀.



### Священное знание

Стоимость: 1 ♀. Эффект: тайно выберите и возьмите 1 любую карту БВ из сброса.



### Божественное покровительство

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту вместе с картой сражения. Победив в сражении, вы не получаете

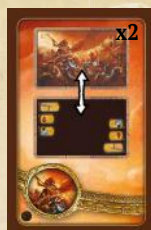
никакого урона. Эта карта не отменяет урон от вашей карты сражения «5/-2».



### Рекруты

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту вместе с картой сражения. Победив в сражении, можете взять не более 3 воинов из резерва

и поместить их в свой город и/или существующие войска. Эффект применяется после подсчёта потерь, но до отступления.



### Стратегическое решение

Стоимость: 0 ♀. Эффект: разыграйте эту карту после открытия карт сражения, но до определения его исхода.

Вы можете заменить свою открытую карту на свою сброшенную в этом сражении карту. Если оба игрока одновременно используют это БВ, первым его применяет атакующий игрок.

## КАРТА СРАЖЕНИЯ



Эта карта даёт игроку +5 к силе на время текущего сражения, однако после определения исхода сражения (после жертвоприношения войска) он обязан уничтожить 2 своих воинов. Считается, что этот урон игрок наносит себе сам, без участия противника. Таким образом, получение этого урона отменить нельзя.

# ПРЕДМЕТЫ

## УРОВЕНЬ 1



х3 **Статуэтка ибиса**  
Возьмите 1 карту БВ из колоды.



х3 **Огненный хопеш**  
+1 к силе.



х3 **Статуэтка зайца**  
+1 к дальности перемещения.



х3 **Кожаный щит**  
+1 к защите.

## УРОВЕНЬ 2



х2 **Статуэтка быка**  
Возьмите 2 карты БВ из колоды.



х3 **Священная печать**  
Выложите этот жетон на любой жетон способности противника. Эффект этой способности

не применяется до первого хода этого противника в следующей фазе дня.



х2 **Обоюдоострый кинжал**  
Разыграйте этот предмет перед выбором карт сражения. Если

вы выиграете текущее сражение, то получите ещё 1 ПО (используйте лицевую сторону жетона ПО с кинжалом). Если вы проигрываете текущее сражение, то потеряете 1 ПО (используйте обратную сторону жетона ПО с кинжалом с числом -1).



х3 **Маска**  
В текущем сражении учитываются лишь воины и карты. Жрецы и наёмники считаются

обычными воинами. Навыки жрецов в текущем сражении не учитываются (за исключением навыка «Легион», позволяющего собрать в 1 войске до 7 воинов).

## Как пользоваться предметами

Игрок, получивший предмет на пути в Та-сети, кладёт его рядом с личным планшетом. Воспользовавшись предметом, он убирает его в коробку. Если у участников сражения есть предметы, связанные со сражением, то сначала атакующий игрок объявляет, какими из них он будет пользоваться, а затем то же делает его противник.

### Когда разыгрывать предметы

- «Статуэтка ибиса» и «Статуэтка быка» разыгрываются немедленно.
- «Огненный хопеш», «Кожаный щит», «Маска» и «Обоюдоострый кинжал» используются только в сражении. Они разыгрываются в начале сражения до выбора карт.
- «Статуэтка зайца» разыгрывается в тот момент, когда игрок помещает фишку действия на клетку действия перемещения.
- «Священную печать» можно разыграть:
  - до размещения фишки действия игрока;
  - после размещения фишки действия игрока, но до выполнения соответствующего действия;
  - перед выбором карт сражения;
  - перед применением способностей в фазе ночи.

# НАВЫКИ



## Заклание

Это войско получает +1 к урону.



## В атаку!

Это войско получает +1 к силе, если атакует.



## Открытые ворота

Это войско игнорирует эффект внешних стен.



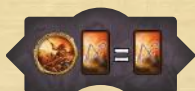
## Блестящая оборона

Если это войско выигрывает сражение, будучи атакованным, вы получаете 1 боевое ПО.



## Легион

Это войско вмещает не более 7 воинов (вместо 5).



## Компенсация

Если вы разыграли 1 или несколько карт БВ в сражении с участием этого войска,

то в конце сражения возьмите столько же карт БВ из колоды.



## Расторопность

Это войско получает +1 к дальности перемещения.



## Оборонительная позиция

Это войско получает +1 к силе, если защищается.



## Священная жертва

В конце сражения возьмите по 1 карте БВ из колоды за каждые 2 воинов противника, уничтоженных этим войском.



## Насильственная вербовка

Каждый воин (включая жрецов и наёмников) этого войска, уничтоженный противником в сражении, может быть бесплатно завербован в вашем городе или любом существующем войске сразу же после этого сражения.



## Предчувствие

В сражении противник обязан показать вам свою выбранную карту сражения, прежде чем вы выберете свои.

Если у вас обоих есть этот навык, атакующий игрок показывает свою карту сражения первым.

# ВРЕМЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ ПУТИ В ТА-СЕТИ

Игрок получает такой жетон немедленно, как только его жрец проходит мимо него. Жетон можно использовать лишь до конца выполнения текущего действия.

Эти эффекты применяются немедленно, как только жрец игрока проходит мимо их символа.



+1 к силе во время сражения, начинающегося после текущего действия перемещения.



Уничтожьте 1 воина противника.



Возьмите 1 карту БВ из колоды.



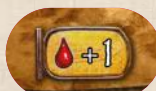
+1 к защите во время сражения, начинающегося после текущего действия перемещения.



Вы можете бесплатно завербовать 1, 2 или 3 воинов (в зависимости от количества символов) в свой город или одно из войск.



Вы получаете 1, 2 или 3 ♀ (в зависимости от количества символов).



+1 к урону во время сражения, начинающегося после текущего действия перемещения.

Если из-за этого должно начаться сражение, то сначала завершите его, а затем закончите перемещение жреца.