L'Antéchrist

Grand - Prière - Terreur 2 - Immortel

Les unités dans la même zone que l'*Antéchrist* gagnent +1

Action bonus : une fois par tour, si vous dépensez 1 , désignez une Troupe ennemie jusqu'à 2 hexagones de distance et lancez . Si vous obtenez , placez cette Troupe sous votre contrôle dans la zone de l'*Antéchrist*.

3

2 4