



## LA PIERRE D'ERECH



**À jouer sur la table.**

Placez trois figurines des Morts sur cette carte. À chaque fois que vous utilisez un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions, pour l'Action Diplomatique afin d'avancer une Nation sur l'Échelle Politique, recrutez une de ces figurines dans l'Armée des Morts (ou ajoutez-la à la mise en place de départ). Vous pouvez utiliser n'importe quel résultat de dé de Faction pour recruter une de ces figurines normalement.

*Vous devez immédiatement défausser cette carte de la table dès qu'il n'y a plus de figurines dessus.*

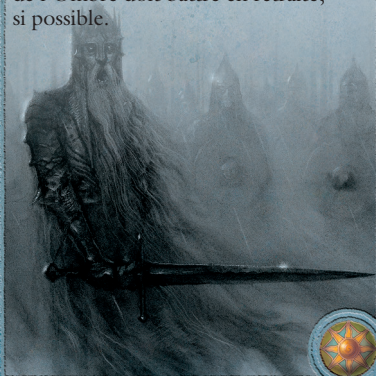


## SPECTRES DE LA PEUR

Retirez une ou plusieurs figurines de l'Armée des Morts pour la déplacer d'un nombre égal de régions.

Puis, vous pouvez éliminer une figurine de l'Armée des Morts pour attaquer une Armée de l'Ombre dans une région adjacente. Lancez trois dés et obtenez des succès pour chaque résultat de 4 ou plus. Vous pouvez répéter l'attaque plusieurs fois.

À la fin de la dernière attaque, l'Armée de l'Ombre doit battre en retraite, si possible.



## SPECTRES DE LA PEUR

Retirez une ou plusieurs figurines de l'Armée des Morts pour la déplacer d'un nombre égal de régions.

Puis, vous pouvez éliminer une figurine de l'Armée des Morts pour attaquer une Armée de l'Ombre dans une région adjacente. Lancez trois dés et obtenez des succès pour chaque résultat de 4 ou plus. Vous pouvez répéter l'attaque plusieurs fois.

À la fin de la dernière attaque, l'Armée de l'Ombre doit battre en retraite, si possible.

