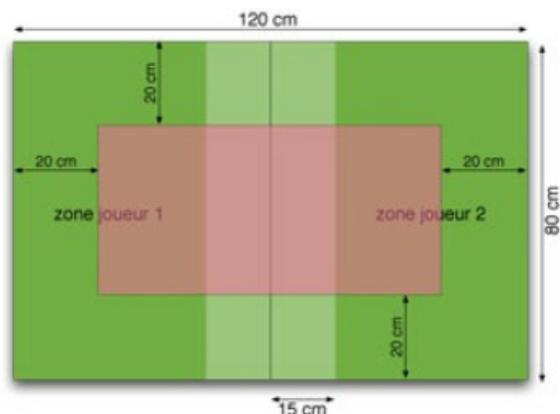


Les trois Champions.

Les champions représentent l'espoir du peuple. Afin de déstabiliser l'armée adverse il faut détruire ces faiseurs de beau temps.



Déploiement.

Les champions ne peuvent se déployer à moins de 20 cm d'un bord de table.

Durée & Décors.

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

Format.

2 joueurs, 400 PA.

Situation et objectifs.

Chaque joueur désigne 3 champions, tous de profil différent. Les personnages ou État Majors ne peuvent acquérir le titre de champion. Le but est de détruire les champions adverses tout en préservant les siens. Les champions doivent rester au palier 0 tout au long de la partie.

Conditions de victoire.

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise les points de victoire (PV) :
0.5 PV par héros (adverse) détruit ou (de son camp) conservé. Considérer le résultat 0.5-2.5 comme un 0-3 et 1.5-1.5 comme un 1-1.
Si aucun champion n'a été détruit, le score est de 0-0.

Prime.

« On a eu le vieux » : 25 points de GA pour avoir tué le chef adverse. « Héros du peuple » : 50 points de GA si le moins cher des profils est choisi comme étant l'un des champions.

Note.

S'il n'est pas possible de recruter 3 champions, tout champion non recruté est considéré comme perte.