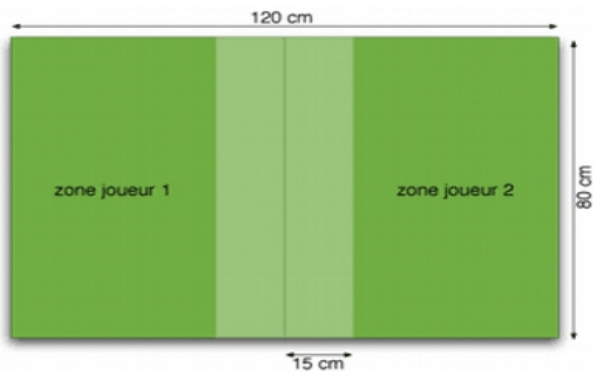


Trahison.

L'argent et les manipulations ont vite fait de convertir les esprits divergents.



Déploiement.

Ligne » de bataille.

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 pioche une carte hors personnage parmi les cartes de l'adversaire. Il s'agit des traîtres et ils doivent rester cachés à l'adversaire. Au 2e tour, quand les traîtres sont activés, ils changent de camp et sont joués par l'adversaire jusqu'à la fin de la partie.

Conditions de victoire (3 PV) :

- 1 PV pour avoir détruit au moins un traître adverse.
- +1 PV pour avoir détruit tous les traîtres adverses.
- +1 PV s'il vous reste au moins un traître à la fin de la partie.

Note.

un 2-2 sera considéré comme un 1-1 en ce qui concerne les points de victoire.