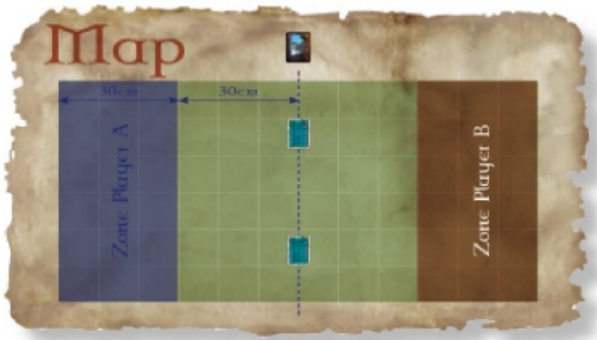


## Fontaines mystiques.

*En certains endroits où d'anciens artefacts ont été enterrés puis oubliés, l'eau recèle des aptitudes magiques & les donne à quiconque est assez fou pour s'aventurer assez près.*



### Situation.

**Décor de scénario :** Deux fontaines sont placées sur la ligne médiane, à 10cm du petit bord de table. Elles sont représentées par 1 carte de Confrontation (chacune), sont infranchissables & ne bloquent pas les lignes de vue.

**Règle spéciale :** Durant la phase d'entretien, tout combattant blessé en contact avec une fontaine peut tenter de se soigner en buvant son eau. Le joueur lance alors 1d6 :

- 1 : le niveau de Blessure du combattant est aggravé d'un cran (cela peut le tuer).
- 2 à 4 : rien ne se passe.
- 5 & 6 : le niveau de Blessure du combattant est diminué d'un cran.

### Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

### Objectif.

Le joueur doit contrôler le maximum de fontaines & tuer le Commandeur adverse.

### Conditions de victoire (3 PV).

1 PV par fontaine contrôlée (contact)

1 PV si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie et que votre propre Commandeur est vivant (& pas en déroute) à la fin de la partie.

### Bonus (max = 100).

20PA chaque fois qu'un combattant se soigne d'un cran de blessure en buvant à l'eau d'une fontaine.