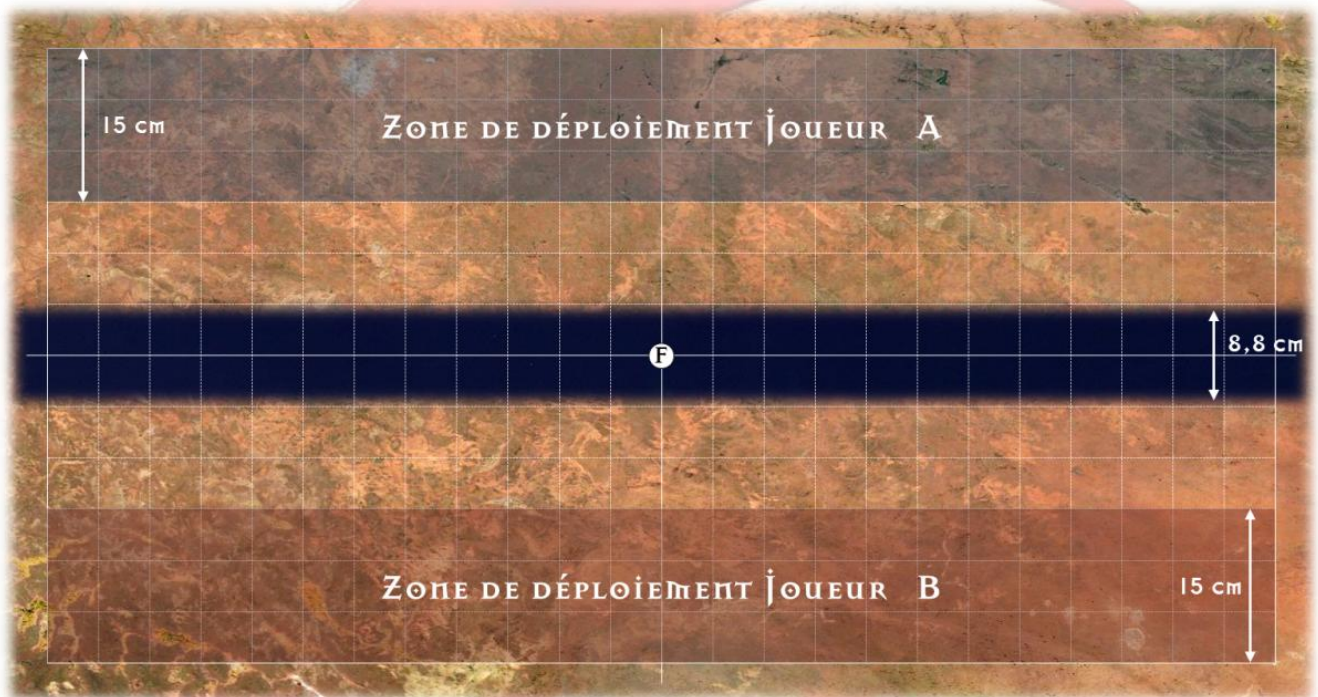


La fontaine de jouvence.

Alors qu'Abre'el et ses guerriers traversaient le fourré, ils découvrirent une étrange rivière. Abre'el savait qu'en cet instant, il avait trouvé la mythique fontaine de Jouvence. Cette rivière a été cherchée à maintes reprises, mais aucun aventurier n'a été capable de la trouver. L'eau de cette fontaine est réputée pour redonner vigueur et vitalité à quiconque s'y abreuve. Abre'el avait toujours su que la mystérieuse carte qu'il avait volée au vieux druide lui apporterait gloire et richesse. Tandis qu'il réfléchissait à toutes les femmes qu'il pourrait s'offrir avec toutes les richesses qu'il tirerait de sa découverte, un second groupe de combattants émergea de l'autre côté du fourré.

Pour Abre'el, il était clair que la possession de la fontaine de jouvence s'obtiendrait uniquement après un bain de sang.



QUADRILLAGE : 5 cm x 5 cm

ⓕ : MARQUEURS FIOLE

I. Situation.

Décor de scénario :

Une rivière (8,8 cm de large) est placée sur la ligne médiane. Elle est considérée comme du terrain Encombré.

Décor : 6 à 8

Éléments mobiles :

3 marqueurs 'Fiole' sont placés en 200 PA, plus 2 par tranche (même incomplète) par tranche de 200 PA. Le premier marqueur 'Fiole' est placé au centre de la table, les autres sont placées alternativement dans la rivière par les deux joueurs en commençant par le joueur ayant gagné le jet de Tactique.

II. Règles spéciales.

Les marqueurs 'Fiole' suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Tout combattant qui porte un marqueur 'Fiole' bénéficie de la compétence « Soins/6 ».

III. Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

IV. Objectif.

Chaque joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de fioles et les protéger.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui a tué le plus de combattants ennemis portant un marqueur 'Fiole' durant la partie. Un joueur ne peut pas remporter ce PV si aucun combattant ami n'a porté de marqueur 'Fiole' durant la partie. Un joueur remporte automatiquement ce PV si aucun combattant ennemi n'a porté de marqueur 'Fiole' durant la partie.
- 1 PV pour le joueur qui porte le plus grand nombre de marqueurs 'Fiole' dans la rivière à la fin de la partie.
- 1 PV pour le premier joueur qui porte au moins 2 marqueurs 'Fiole' dans la zone de déploiement ennemi lors d'une phase d'Entretien sans que son adversaire ne remplisse cette même condition.

VI. Bonus (max = 100).

- 20PA pour chaque zone de déploiement contrôlée (zone) à la fin de la partie.
- 20PA lors de chaque phase d'Entretien pour le joueur qui contrôle (zone) la rivière.

