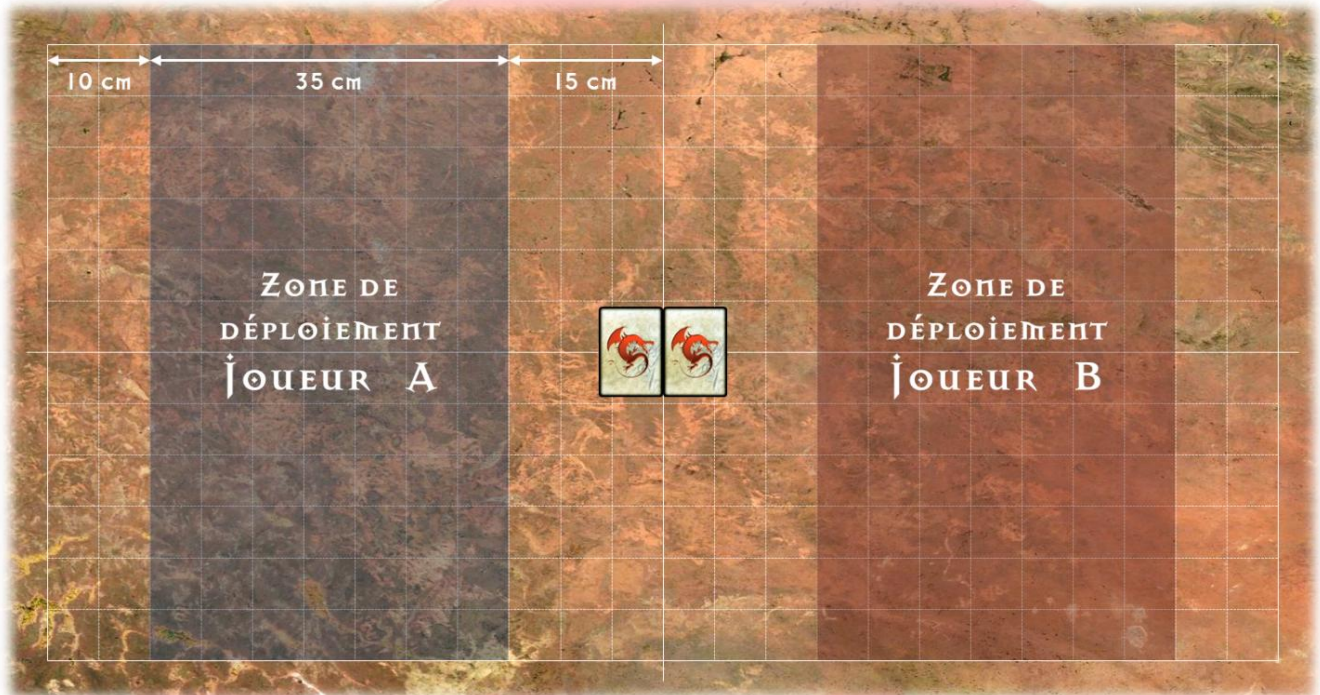


La fontaine de vie.

La nuit précédente, les anciens ennemis avaient célébré la signature d'un traité de paix & avaient bu ensemble jusqu'à l'aube. A peine quelques heures plus tard, les chefs étaient en train d'agoniser dans leurs campements. Pas le moindre doute possible : le festin avait été empoisonné & seule l'eau magique d'une ancienne fontaine pourrait sauver leurs vies.

A peine capable de tenir debout, les chefs rassemblaient leurs hommes pour les mener à la fontaine. A l'instant précis où ils atteignaient leur objectif, les troupes ennemies débouchaient à leur tour dans la clairière.

Alliés la nuit précédente, presque amis, aujourd'hui ennemis mortels pour la possession de la fontaine.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

 : FONTAINE

I. Situation.

Décor de scénario :

Une fontaine est placée au centre de la table, elle est représentée par 2 cartes de Confrontation. Elle est considérée comme ayant 5cm de haut (grande taille) et est Inaltérable, Indestructible & Infranchissable.

Décor : 6 à 8

II. Règles spéciales.

Les 2 Commandeurs gagnent la compétence « Éphémère/5 ».

Un Commandeur regagne 1 cran de blessure s'il est en contact de la fontaine lors de la phase d'Entretien.

Tout combattant au contact de la fontaine gagne la compétence « Soin /5 ».

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Le joueur doit protéger son Commandeur, le mener jusqu'à la fontaine & tuer le Commandeur ennemi.

V. Conditions de victoires (3 PV).

- 1 PV si le Commandeur ennemi est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.
- 1 PV pour le joueur dont le Commandeur est au contact de la fontaine (sans être en déroute) à la fin de la partie.
Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs sont en vie (sans être en déroute) & au contact de la fontaine.
- 1 PV pour le joueur qui contrôle la fontaine (contact).

VI. Bonus (max = 100).

10PA chaque fois qu'un combattant ami se soigne d'un cran de blessure au contact de la fontaine.

