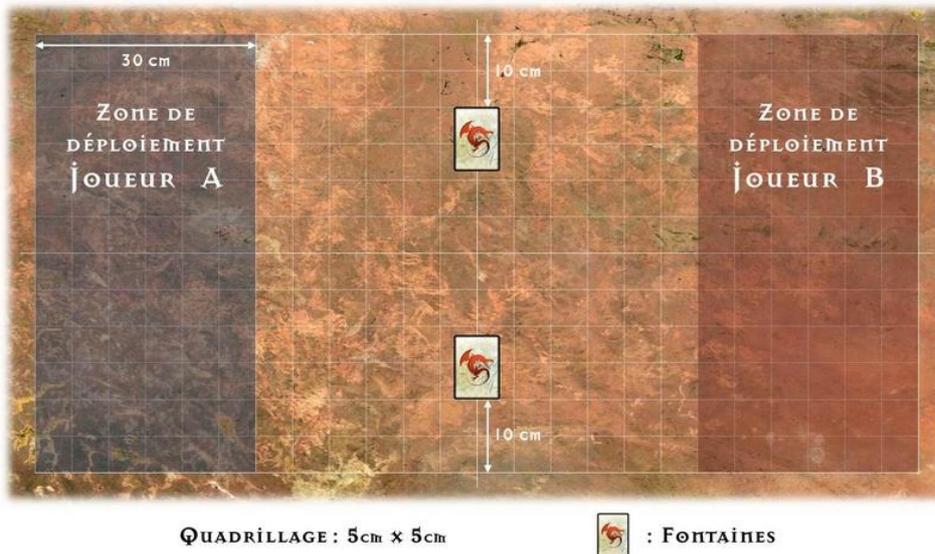


Fontaines mystiques.

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.

Décors 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.