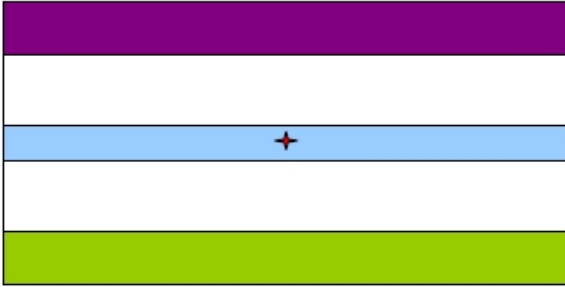


La fontaine de jouvence.

Alors qu'Abre'el et ses guerriers traversaient le fourré, ils découvrirent une étrange rivière. Abe'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. A'abrel 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 bang de sang.



Situation.

Décors de scénario :

Une rivière (8,6 cm de large) est placée sur la ligne médiane. Elle est considérée comme du terrain Encombré.

Eléments mobiles :

3 fioles sont placées en 200 PA, plus 2 par tranche (même incomplète) par tranche de 200 PA. La première fiole est placée au centre de la table, les 2 autres sont placées alternativement par les deux joueurs en commençant par le joueur ayant gagné le jet de tactique.

Règle spéciale : .

Les fioles suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Déploiement :

15cm ou moins du grand bord de table.

Objectif :

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

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier joueur qui élimine un porteur de fioles adverse. Le joueur remporte ce PV si son adverse ne ramasse pas la moindre fiole durant toute la durée de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs remplissent cette condition lors du même tour.

1 PV pour le joueur qui porte le plus grand nombre de fioles dans la rivière à la fin de la partie.

1 PV pour le premier joueur qui porte 2 fioles (ou plus) dans la zone de déploiement adverse lors d'une phase d'entretien. Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs remplissent cette condition lors du même tour.

Bonus (100 max).

100 PA pour le joueur qui contrôle la rivière (zone) à la fin de la partie..