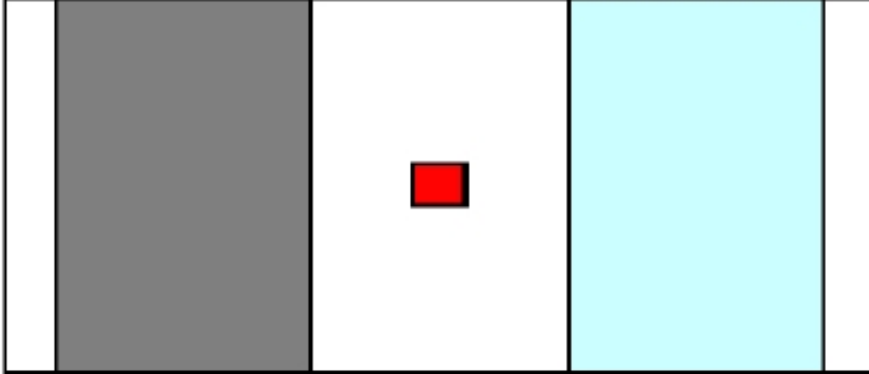


## La fontaine de vie.

*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.*



### Situation.

**Décors de scénario :** Une fontaine est placée au centre de la table, elle est représentée par 2 cartes de Confrontation & est considérée comme ayant 5cm de haut (grande taille). La fontaine est infranchissable.

**Règles spéciales :** Les 2 Commandeurs gagnent la compétence « Ephémère/4 ». Les blessures des Commandeurs ne peuvent être soignées que par l'intermédiaire de la fontaine, par aucun autre effet de jeu (quel qu'il soit).

Tout combattant au contact de la fontaine gagne la compétence « Soins/3 », il ne peut cependant l'utiliser que sur lui-même, pas sur un combattant adjacent.

### Déploiement.

Ligne de bataille.

### Objectif.

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

### Conditions de victoire (3 PV).

1 PV si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs ne sont plus en vie.

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).

### Bonus (max = 100).

20PA chaque fois que votre Commandeur se soigne d'un cran de blessure.