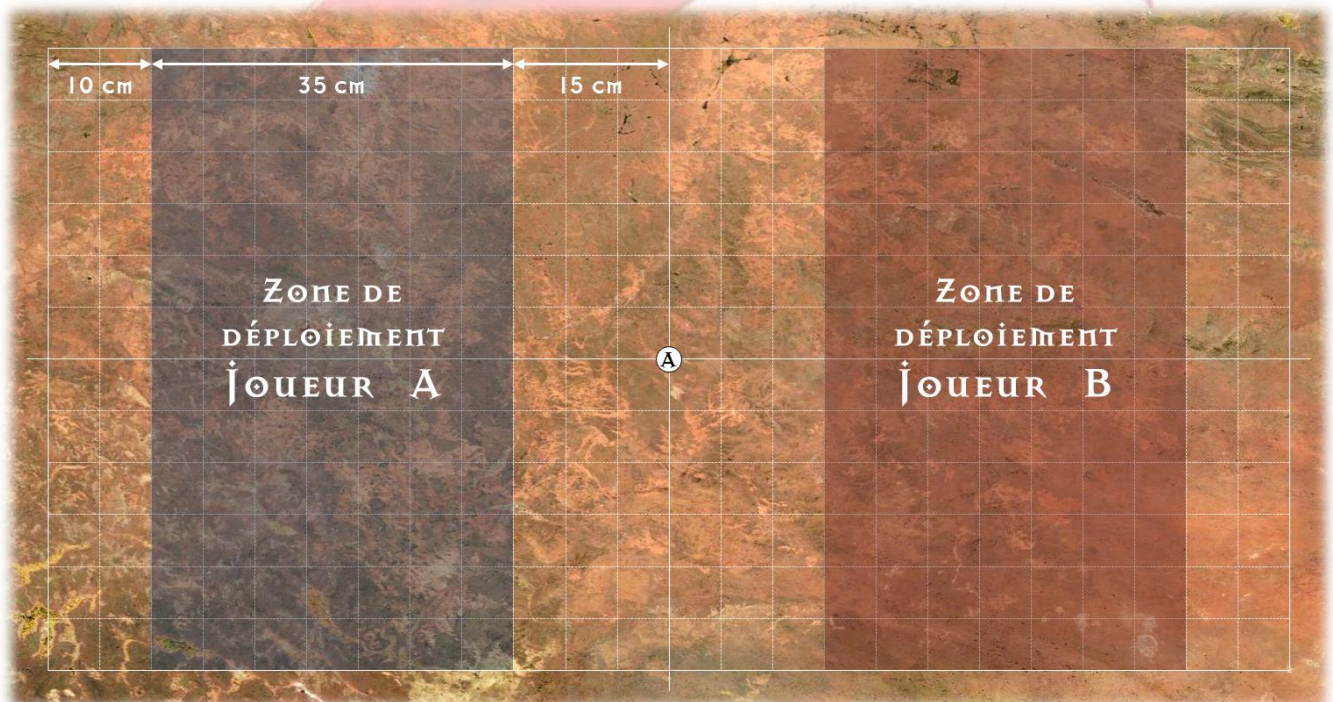


Les anneaux de pouvoir.

« Les Mineures n'existent qu'accordées à leur porteur. Longue vie et fécondité seront toujours offertes aux porteurs d'une Mineure, mais malheur à celui dont le doigt s'ornera de la seule Majeure. Deux Mineures ne valent pas mieux qu'une, mais deux Mineures accouplés avec une Majeure prendront vie et s'entrelaceront avec icelle pour ne donner plus qu'une Unique, frémissante, s'épanouissant dans l'harmonique cordiale d'icelui qui les aura toutes trois réunies, pour disparaître dans la félicité des limbes. »

Extrait d'un codex ophidien à propos des 3 anneaux de pouvoir

Toujours avec des noms différents en fonction des peuples qui les trouvèrent et les retrouvèrent à travers les siècles, la possession des anneaux de pouvoir ne pourra que servir aux desseins de son porteur. C'est pourquoi il ne manque jamais sur les traces des 3 anneaux de pouvoir.



QUADRILLAGE : 5cm x 5cm

Ⓐ : ANNEAU CENTRAL

I. Situation.

Décors : 6 à 10

Éléments mobiles :

Un marqueur 'Anneau/Principal' est placé au centre de la table.

II. Règles spéciales.

Un marqueur 'Anneau/Secondaire' est porté au déploiement par un combattant de chaque armée. Le combattant est choisi par le joueur, mais ne peut pas l'être parmi ceux possédant l'une des 2 Valeurs stratégiques les plus élevées de l'armée.

Les marqueurs 'Anneau' suivent les règles de prise (« Prise/3 »).

Le marqueur 'Anneau/Principal' ne peut être ramassé que si un combattant ami portant un marqueur 'Anneau/Secondaire' se trouve (même partiellement) dans la zone de déploiement adverse.

Un combattant qui porte un marqueur 'Anneau' bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 ».

Un combattant qui porte le marqueur 'Anneau/Principal' bénéficie de la compétence « Vulnérable », sauf s'il porte aussi (au moins) un marqueur 'Anneau/secondaire'.

Un combattant qui porte les 3 marqueurs 'Anneau' bénéficie de la compétence « Éthéré ».

III. Déploiement.

Ligne de bataille.

IV. Objectif.

Le joueur doit récupérer un maximum d'anneaux.

V. Conditions de victoires (3 PV).

1 PV pour chaque marqueur 'Anneau' porté par un combattant ami à la fin de la partie.

VI. Bonus (max = 100).

- 50PA pour le premier joueur à s'emparer du marqueur 'Anneau/Principal'.
- 10PA lorsque l'armée du joueur réussit à porter les 3 marqueurs 'Anneau' durant la phase d'Entretien.

