

LE DESTIN DE L'ANNEAU

3441 2A

La Bataille de l'Ultime Alliance vient de se terminer, Isildur a vaincu Sauron et a l'Anneau Unique en sa possession. Elrond et Círdan l'emmènent a la Montagne du Destin pour qu'il détruise l'Anneau à tous jamais. Mais Isildur refuse...

Forces en présence :

- Joueur 1 (J1):
 - Troupe 1 : Isildur

- Joueur 2 (J2):
 - Troupe 1 : Elrond
 - Troupe 2 : Círdan

Décors et positions de départ :

Pour les décors, il faut représenter l'intérieur de la Montagne du Destin, à savoir la langue de pierre qui surplombe une rivière de lave en fusion. Cette partie se joue sur une table de 60x60 cm. Isildur est placé sur au bord de l'abysse. Les elfes sont près de la porte

Objectifs :

- J1 : Survivre pendant 6 tours
- J2 : Tuer Isildur avant la fin du tour 6

Règles spéciales :

- Isildur n'a aucun point de puissance ou de volonté, il n'a que 2 points de destin
- Elrond et Círdan n'ont aucun point de puissance. Ils n'ont que 1 point de volonté et 1 point de destin.
- Diplomates : Les elfes peuvent utiliser leur point de volonté pour ramener Isildur a la raison. Pour cela ils doivent faire un 6.

Nouveaux profils :

Aucun