

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

La Porte de Rubicorne™

Niveau de Difficulté = 6

Arwen souhaite rendre visite à son père Elrond, et Celeborn a demandé aux héros de l'escorter à travers les Monts Brumeux pour qu'elle atteigne Fondcombe en toute sécurité. Mais l'hiver approche et un froid brutal s'est abattu sur les trois sommets qui veillent sur le col du Caradhras.

« La Porte de Rubicorne » se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : La Porte de Rubicorne et Les Monts Brumeux (ce set se trouve dans la boîte d'extension **Khazad-dûm**).



Mise en Place

Lors de la mise en place de ce scénario, mettez de côté tous les exemplaires de la carte « Tempête de Neige », hors jeu. Ces cartes sont placées à l'écart de la zone de jeu et n'interviennent dans la partie que lorsque c'est précisé par d'autres cartes du scénario.

Carte Objectif Allié : Arwen Undómiel

Dans ce scénario, les joueurs doivent protéger une carte « objectif allié », Arwen Undómiel. Cette carte a un effet permanent stipulant : « Le premier joueur gagne le contrôle d'Arwen Undómiel, en tant qu'alliée. » Cela signifie que le premier joueur prend le contrôle d'Arwen Undómiel et qu'il peut l'utiliser de la même manière qu'il utiliserait un allié sous son contrôle. D'autres exemplaires d'une carte intitulée Arwen Undómiel ne peuvent pas entrer en jeu en aucune façon. À la fin de chaque tour, quand le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce dernier prend alors le contrôle d'Arwen Undómiel.

Si Arwen Undómiel quitte le jeu pour n'importe quelle raison, les joueurs ont perdu la partie. De plus, si le joueur qui contrôle Arwen Undómiel est éliminé, les joueurs perdent également la partie.

Caradhras

Caradhras a le texte, « Les joueurs ne peuvent pas voyager vers le Caradhras sauf si l'effet d'une carte Quête le permet ». Cela signifie qu'un effet de carte, autre qu'un effet de carte Quête, ne peut pas transformer le Caradhras en lieu actif.

Mot-Clé « Secret X »

Secret est un nouveau mot-clé sur les cartes Joueur, introduit dans ce cycle *Royaume de Cavenain*. Secret réduit de la valeur spécifiée le coût pour jouer la carte, à condition que le niveau de menace du joueur jouant cette carte soit de 20 ou moins. Secret ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée depuis la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.



©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 45 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. ATTENTION: Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge



PREUVE
D'ACHAT
La Porte
de Rubicorne
UBIJS09
978-1-61661-256-6
1172DEC11FR

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

La Route vers Fondcombe™

Niveau de Difficulté = 4

Les héros poursuivent leur périple au nord vers Fondcombe, escortant Arwen qui se rend chez son père Elrond. Mais la route est longue et des Orques les harcèlent tout au long du trajet. Avec des ennemis aux trousses, le climat de plus en plus menaçant pousse les héros à se réfugier dans les montagnes...

*La Route vers Fondcombe se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : La Route vers Fondcombe, Les Monts Brumeux et Pilleurs Gobelins (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Khazad-dûm**).*



Carte Objectif Allié : Arwen Undómiel

Dans ce scénario, les joueurs doivent protéger une carte « objectif allié », Arwen Undómiel. Cette carte a un effet permanent stipulant : « Le premier joueur gagne le contrôle d'Arwen Undómiel, en tant qu'alliée. » Cela signifie que le

premier joueur prend le contrôle d'Arwen Undómiel et qu'il peut l'utiliser de la même manière qu'il utiliserait un allié sous son contrôle. D'autres exemplaires d'une carte intitulée Arwen Undómiel ne peuvent pas entrer en jeu en aucune façon. À la fin de chaque tour, quand le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce dernier prend alors le contrôle d'Arwen Undómiel.

Si Arwen Undómiel quitte le jeu pour n'importe quelle raison, les joueurs ont perdu la partie. De plus, si le joueur qui contrôle Arwen Undómiel est éliminé, les joueurs perdent également la partie.

Mot-Clé « Embuscade »

Embuscade est un nouveau mot-clé utilisé dans le scénario La Route vers Fondcombe. Quand un ennemi ayant ce mot-clé entre en jeu, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, puis le joueur à sa gauche, et ainsi de suite en respectant le sens horaire, doit faire un test d'engagement au combat. Ce test d'engagement au combat n'est fait que contre l'ennemi qui vient d'entrer en jeu, on ignore les autres ennemis qui sont déjà dans la zone de cheminement. Dès que l'ennemi engage au combat un joueur à cause de l'effet de ce mot-clé, n'effectuez plus d'autres tests d'engagement au combat contre lui.

Mot-Clé « Secret X »

Secret est un nouveau mot-clé sur les cartes Joueur, introduit dans ce cycle *Royaume de Cavenain*. Secret réduit de la valeur spécifiée le coût pour jouer la carte, à condition que le niveau de menace du joueur jouant cette carte soit de 20 ou moins. Secret ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée de la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.



©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Edition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 85 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. ATTENTION: Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge



PREUVE
D'ACHAT
La Route vers
Fondcombe
UBIJS10
978-1-61661-257-3
1172DEC11FR

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

Le Guetteur de l'Eau™

Niveau de Difficulté = 5

Elrond est troublé par les événements survenus au cours du voyage d'Arwen à Fondcombe. Il a demandé aux héros d'enquêter sur l'origine de l'activité croissante des Orques dans les Monts Brumeux. Cette mission entraîne la compagnie au sud de la Moria, mais les Portes de Durin sont bloquées par un lac sombre et profond. Les héros contournent le lac quand un mal ancien émerge de ses profondeurs. C'est le début d'une bataille désespérée, les héros devant repousser cette créature ou trouver refuge dans les mines.

« Le Guetteur de l'Eau » se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : Le Guetteur de l'Eau et Les Monts Brumeux (ce set se trouve dans la boîte d'extension **Khazad-dûm**).



Mise en Place

Lors de la mise en place de ce scénario, mettez de côté Le Guetteur de l'Eau et Les Portes de Durin, hors jeu. Ces cartes sont placées à l'écart de la zone de jeu et n'interviennent dans la partie que lorsque c'est précisé par d'autres cartes du scénario.

Les Portes de Durin

Cette carte a le texte : « Les marqueurs de progression qui devraient être placés sur les Portes de Durin sont mis à la place sur la quête en cours ». Cela signifie que Les Portes de Durin ne peuvent jamais quitter le jeu en tant que lieu exploré, et que pour récupérer ses points de victoire les joueurs doivent résoudre l'effet indiqué sur la carte.

Mot-Clé « Régénérer X »

Un ennemi avec ce mot-clé se soigne de X points de dégâts à chaque tour, X étant la valeur spécifiée à droite du mot-clé Régénérer. Cela se produit pendant la phase de restauration, immédiatement après le transfert du marqueur premier joueur et avant la fenêtre d'Actions des joueurs.

Mot-Clé « Secret X »

Secret est un nouveau mot-clé sur les cartes Joueur, introduit dans ce cycle *Royaume de Cavenain*. Secret réduit de la valeur spécifiée le coût pour jouer la carte, à condition que le niveau de menace du joueur jouant cette carte soit de 20 ou moins. Secret ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée de la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.

©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Edition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 85 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. ATTENTION: Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge



PRELVE
D'ACHAT
Le Guetteur
de l'Eau
UBIJS11
978-1-61661-258-0
1172DEC11FR

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

La Longue Obscurité™

Niveau de Difficulté = 7

Les Mines de la Moria sont un labyrinthe sombre de tunnels étroits et de larges passages, de cavernes naturelles et de salles taillées par les Nains. Les héros doivent se frayer un chemin vers l'est, en découvrant ce qu'ils peuvent sur les Orques, et peut-être rencontrer Balin pour obtenir plus d'informations. Mais on se perd facilement dans les ténèbres...

« La Longue Obscurité » se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : La Longue Obscurité, Tours et Détours et Profondeurs de la Moria (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension Khazad-dûm).



Test d'Orientation

Au cours de ce scénario, les joueurs doivent parfois passer des « tests d'orientation ». Ces tests représentent les tentatives des héros pour s'orienter dans les mines.

Un test d'orientation est fait par un seul joueur, comme indiqué sur la carte déclenchant ce test. Le joueur faisant le test peut choisir et défausser 1 carte de sa main pour défausser la première carte du deck de rencontre. De nombreuses cartes du deck de rencontre de ce scénario ont le mot « RÉUSSI » imprimé dans le coin inférieur droit de leur boîte de texte. Si la carte défaussée a un « RÉUSSI » imprimé, le test est alors réussi et aucun effet néfaste n'est déclenché. Si la carte défaussée n'a pas ce mot, le joueur a raté le test mais peut le repasser, répétant cette action jusqu'à ce qu'il réussisse le test ou qu'il ne veuille plus (ou ne puisse plus) défausser de cartes. Si un joueur n'a plus aucune carte à défausser ou ne veut plus en défausser pour le test, le test est alors un échec et les joueurs doivent appliquer les conséquences de cet échec qui sont indiquées sur la carte ayant déclenché le test.

Exemple : la carte Vaste et Complexe indique : **Une fois révélée :** le premier joueur fait un test d'orientation. En cas d'échec, augmentez de 7 le niveau de menace de chaque joueur, retirez du jeu tous les marqueurs de progression, et déclenchez tous les effets « Perdu : » en jeu.

Quand cette carte est révélée, Eric, le premier joueur, doit faire un test d'orientation. Il peut choisir de rater le test immédiatement en ne défaussant aucune carte de sa main, mais il décide de le faire. Il défausse 1 carte de sa main et la première carte du deck de rencontre. Cette carte n'a pas le mot « RÉUSSI » imprimé, le test pour l'instant est raté. Eric décide de réessayer, il défausse une autre carte de sa main. Cette fois la carte de rencontre défaussée a le mot « RÉUSSI » imprimé. Eric a réussi le test, il ignore le texte suivant « En cas d'échec, ... » et défausse la carte Vaste et Complexe.

Effets « Perdu : »

Certaines cartes ont un effet « Perdu : ». Ces effets ne sont déclenchés que par des effets d'autres cartes, et ne sont pas liés à une phase de jeu particulière.

Torche des Cavernes

Ce scénario utilise la carte Objectif Torche des Cavernes. Durant la mise en place, le premier joueur choisit n'importe quel héros pour lui attacher la Torche des Cavernes. Ce héros portera la Torche jusqu'à la fin de la partie. Si la Torche des Cavernes doit quitter le jeu, elle est retirée de la partie. Les cartes « retirées de la partie » ne sont pas mises dans la pile de défausse. Les effets qui ramènent des cartes de la pile de défausse ne peuvent donc pas cibler des cartes « retirées de la partie ».

Joueur Suivant

Le « joueur suivant » est le joueur assis directement à la gauche du joueur qui est ciblé par l'effet de la carte. S'il n'y a qu'un seul joueur dans la partie, il n'y a pas de joueur suivant.

Mot-Clé « Secret X »

Secret est un nouveau mot-clé sur les cartes Joueur, introduit dans ce cycle *Royaume de Cavenain*. Secret réduit de la valeur spécifiée le coût pour jouer la carte, à condition que le niveau de menace du joueur jouant cette carte soit de 20 ou moins. Secret ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée de la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

Fondations de Pierre™

Niveau de Difficulté = 6

De l'eau ruisselle sur les murs et l'air devient moite. Un faible grondement provient des niveaux inférieurs, accompagné d'un bruit d'eaux tumultueuses. Il existe de nombreux cours d'eau souterrains dans la Moria qui plongent vers des profondeurs insondables et bien d'autres choses...

« Fondations de Pierre » se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : Fondations de Pierre, Périls du Puits, Tours et Détours et Gobelins des Profondeurs (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Khazad-dûm**).



Mise en Place

Ce scénario utilise la carte Objectif Torche des Cavernes. Durant la mise en place, le premier joueur choisit n'importe quel héros pour lui attacher la Torche des Cavernes. Ce héros portera la Torche jusqu'à la fin de la partie. Si la Torche des Cavernes doit quitter le jeu, elle est retirée de la partie. Les cartes « retirées de la partie » ne sont pas mises dans la pile de défausse. Les effets qui ramènent des cartes de la pile de défausse ne peuvent donc pas cibler des cartes « retirées de la partie ».

Lors de la mise en place de ce scénario, ne mélangez pas le set de rencontre Fondations de Pierre dans le deck de rencontre, mais mettez-le de côté, hors jeu. Ce set de rencontre sera mélangé dans le deck de rencontre plus tard au cours du scénario.

Créer une Zone de Cheminement

Quand un joueur doit « créer sa propre zone de cheminement », il délimite une zone devant lui qui va devenir sa zone de cheminement personnelle. Seuls les joueurs partageant une zone de cheminement commune peuvent interagir entre eux. Les joueurs continuent de résoudre chaque phase du jeu selon la séquence normale du tour, en commençant par le premier joueur (qui continue de changer à chaque fin de tour), mais chaque phase est résolue comme si le ou les joueurs partageant une zone de cheminement commune étaient les seuls à être présents dans la partie :

- Un joueur ne peut pas cibler des joueurs (ou des cartes contrôlées par ces joueurs) ne partageant pas une zone de cheminement commune avec lui. Autrement dit, vous ne pouvez pas diminuer le niveau de menace d'un joueur, jouer un attachement sur un de ses personnages, etc. si ce joueur ne partage pas une zone de cheminement commune avec vous.

- Lors de la phase de quête, les joueurs ne révèlent qu'une carte par joueur partageant leur zone de cheminement. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs où les 4 joueurs seraient séparés, chaque joueur place 1 seule carte dans sa zone de cheminement personnelle.

- Les effets des cartes de rencontre sont limités à chaque zone de cheminement. Par exemple, si un effet fait référence à « chaque joueur », cet effet ne ciblera que les joueurs partageant la zone de cheminement où a été révélée la carte de rencontre.

Rejoindre un Autre Joueur

Lors de l'étape 4B, les joueurs se voient demander de « rejoindre un autre joueur » après avoir complété leur carte Quête. Rejoindre un autre joueur se produit au début de la phase de voyage. Le joueur (ou les joueurs) qui en rejoint un autre doit ajouter les cartes de rencontre de sa zone de cheminement à la zone de cheminement du (ou des) joueur(s) qu'il rejoint, tout en conservant les ennemis avec lesquels il est engagé au combat et en défaussant le lieu actif de la zone de cheminement qu'il abandonne. Si plusieurs joueurs complètent leur carte Quête au cours de la même phase, ils rejoignent les autres quêtes, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire. S'il n'y a plus aucun joueur à rejoindre, les joueurs continuent le scénario en passant à l'étape 5.

Mot-Clé « Secret X »

Secret est un nouveau mot-clé sur les cartes Joueur, introduit dans ce cycle *Royaume de Cavenain*. Secret réduit de la valeur spécifiée le coût pour jouer la carte, à condition que le niveau de menace du joueur jouant cette carte soit de 20 ou moins. Secret ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée de la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.



©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 45 19 06. Cartes et informations pour vos archives. ATTENTION: Ne conviez pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge



PREUVE
D'ACHAT
Fondations
de Pierre
UBIJS13
978-1-61661-260-3
1172DEC11FR

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

L'Ombre et la Flamme™

Niveau de Difficulté = 8

Les héros se sont échappés des ténèbres sous les mines et se sont retrouvés dans la Troisième Profondeur, près de la porte Est. Mais les Orques commencent à pulluler et un terrible adversaire se tient devant eux. Le Fléau de Durin est sorti des profondeurs pour sévir dans le royaume des Nains une fois de plus...

« L'Ombre et la Flamme » se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : l'Ombre et la Flamme, Profondeurs de la Moria et Gobelins des Profondeurs (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Khazad-dûm**).



Mot-Clé « Régénérer X »

Un ennemi avec ce mot-clé se soigne de X points de dégâts à chaque tour, X étant la valeur spécifiée à droite du mot-clé Régénérer. Cela se produit pendant la phase de restauration, immédiatement après le transfert du marqueur premier joueur et avant la fenêtre d'Actions des joueurs.

Mot-Clé « Indestructible »

Indestructible est un nouveau mot-clé utilisé dans le scénario L'Ombre et la Flamme. Un ennemi ayant ce mot-clé ne peut pas être détruit par des points de dégâts, même si ses points de vie tombent à 0.

Fléau de Durin

Le Fléau de Durin reste dans la zone de cheminement et est considéré comme engagé au combat avec tous les joueurs dont le niveau de menace est de 1 ou plus, ce qui lui permet à la fois d'ajouter sa menace à la zone de cheminement et aussi d'attaquer. Le Fléau de Durin attaque une fois chaque joueur avec lequel il est engagé au combat durant l'étape de résolution des attaques ennemies qui concernent ce joueur. (On attribue au Fléau de Durin une nouvelle carte ombre au début de chaque attaque). Chaque carte ombre ne peut être utilisée qu'une seule fois, et est

immédiatement défaussée une fois l'attaque terminée (*donc le Fléau de Durin ne reçoit le bonus que d'une seule carte ombre à la fois*).

Si un joueur dont le niveau de menace est inférieur à 1 voit son niveau de menace augmenter durant un combat, alors le Fléau de Durin l'attaque, si ce joueur n'a pas terminé de résoudre les attaques des ennemis engagés avec lui (*mais le Fléau de Durin ne reçoit pas de carte Ombre*).

Les joueurs peuvent attaquer le Fléau de Durin selon les règles normales de combat. Les joueurs ne peuvent pas regrouper leurs attaques contre le Fléau de Durin sans utiliser le mot-clé à distance ou un effet de carte similaire.

Cartes Rencontre Uniques

Une carte de rencontre qui est unique (comme l'Épée Enflammée et le Fouet à Multiples Lanières) ne peut pas entrer en jeu s'il y a déjà un autre exemplaire de cette carte en jeu. Dans ce cas, on ignore les effets de la carte et on la place dans la pile de défausse de rencontre.

Mot-Clé « Secret X »

Secret est un nouveau mot-clé sur les cartes Joueur, introduit dans ce cycle *Royaume de Cavenain*. Secret réduit de la valeur spécifiée le coût pour jouer la carte, à condition que le niveau de menace du joueur jouant cette carte soit de 20 ou moins. Secret ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée de la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.



©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 45 19 06. Consultez ces informations pour vos archives. ATTENTION: Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge



FANTASY FLIGHT GAMES



PREUVE
D'ACHAT
L'Ombre et la
Flamme
UBJCS14
978-1-61661-261-0
1172DEC11FR