



28

3 

3 

1 

4

27/29

WARG DES NEIGES

Créature. Neige.

Les alliés ne peuvent pas défendre tant que le Warg des Neiges attaque.

Forcé : quand un personnage est déclaré comme défenseur contre le Warg des Neiges, infligez 1 point de dégâts à ce personnage.

ENNEMI

12

2



3



0



3

20/30

TENTACULE AGRIPPANT

Tentacule.

Forcé : quand le Tentacule Agrippant est attaqué, défaussez la première carte du deck de rencontre. Si cette carte a un effet ombre ou est un ennemi *Tentacule*, attachez le Tentacule Agrippant à un personnage attaquant en tant qu'attachement *Tentacule* avec le texte :

« La  et la  du personnage attaché sont réduits à 0. »

ENNEMI



3

0 

1 

1 

2



MAÎTRE DE BATAILLE D'EREBOR

Nain. Guerrier.

Le Maître de Bataille d'Erebor gagne +1  pour chaque autre allié *Nain* que vous contrôlez.

ALLIÉ

5

HORS DE VUE

Secret 3.

Action : les ennemis engagés au combat avec vous ne peuvent pas vous attaquer durant cette phase.

ÉVÉNEMENT

AMOUR DES HISTOIRES

O



Condition.

Attachez cette carte à un héros . (Limite : 1 par héros).

Réponse : quand une carte **Chant** est jouée, inclinez Amour des Histoires pour ajouter 1 ressource à la réserve du héros attaché.

« J'ai écouté parce que j'ai pas pu m'en empêcher, si vous voyez ce que je veux dire. Lor me bénisse, monsieur, mais j'aime tellement les histoires comme ça. »

- Sam Gamegie, La Communauté de l'Anneau

ATTACHEMENT

4

A ELDERETH ! GILTHONIEL !

Secret 4.

Réponse : quand un ennemi non-unique vous attaque, mettez cet ennemi sous le deck de rencontre. Si votre niveau de menace est inférieur au coût d'engagement au combat de cet ennemi, ajustez votre niveau de menace pour qu'il soit égal au coût d'engagement au combat de cet ennemi.

ÉVÉNEMENT