



9

2 

1 

2 

4

 **NORI**

Nain.

Réponse : quand vous jouez un allié *Nain* de votre main, réduisez de 1 votre niveau de menace.

« *Nori, pour vous servir.* » – *Nori, Le Hobbit*

 **HÉROS**

1

CARTE DE THRÓR

**Artéfact. Objet.**

Attachez cette carte à un héros.

[Voyage] Action : inclinez la Carte de Thrór pour choisir un lieu dans la zone de cheminement. Celui-ci devient le lieu actif. (Si un autre lieu est déjà actif, renvoyez-le dans la zone de cheminement).

« Ceci fut tracé par Thoror, votre grand-père, Thorin, dit-il en réponse aux questions impatientes des nains. C'est un plan de la Montagne. » – Gandaf, Le Hobbit

ATTACHEMENT



PORTE-MONNAIE DES TROLLS

IL NOUS FAUT ALLER AVANT LE LEVER DU JOUR



Objet.

Si le Porte-monnaie des Trolls est défaussé, placez-le dans la zone de cheminement. Si le Porte-monnaie des Trolls n'est pas attaché et se trouve dans la zone de cheminement, attachez-le à un ennemi *Troll*, si possible.

Réponse : quand l'ennemi *Troll* attaché est détruit, le premier joueur peut dépenser 1 ressource ♣ pour récupérer cet objectif et l'attacher à Bilbon Sacquet.

OBJECTIF



CLEF DES TROLLS

IL NOUS FAUT ALLER AVANT LE LEVER DU JOUR



5/29

Objet.

Si la Clef des Trolls est défaussée, placez-la dans la zone de cheminement. Si la Clef des Trolls n'est pas attachée et se trouve dans la zone de cheminement, attachez-la à un ennemi Troll, si possible.

Réponse : quand l'ennemi *Troll* attaché subit des dégâts infligés par une attaque, le premier joueur peut incliner Bilbon Sacquet pour récupérer cet objectif et le lui attacher.

OBJECTIF