

Le Seigneur des Anneaux™ DES ANNEAUX™ LE JEU DE CARTES

Le Hobbit™ AU SEUIL DE LA PORTE

« Il tremblait de peur, mais son petit visage était rigide et sévère. C'était déjà un Hobbit très différent de celui qui était parti en courant, oubliant son mouchoir, de Cul-de-Sac, voilà bien longtemps. Il y avait des siècles qu'il n'avait plus de mouchoir. Il dégacha son poignard de son fourreau, serra sa ceinture et poursuivit son chemin. »

– J. R. R. Tolkien, *Le Hobbit*

Bienvenue ! *Le Hobbit : Au Seuil de la Porte* est la seconde et dernière partie de cette extension de saga pour *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* !

Contrairement aux autres extensions du jeu, qui proposent de nouvelles aventures dans la Terre du Milieu, les extensions de saga offrent aux joueurs l'occasion de participer aux événements décrits dans les romans de J. R. R. Tolkien, et même de les recréer.

Le Hobbit : Au Seuil de la Porte permet aux joueurs d'entreprendre un voyage périlleux de la Comté au Mont Solitaire, aux côtés de Bilbon Sacquet, de Gandalf et d'une compagnie de Nains. Vous trouverez dans cette boîte trois scénarios couvrant la seconde moitié de leur récit palpitant. Pour le début de l'aventure, reportez-vous à l'extension de saga précédente, *Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains*. Ensemble, ces deux extensions vous permettront de rejouer les événements du roman *Le Hobbit* du début à la fin.

Le Hobbit : Au Seuil de la Porte propose de nouvelles cartes dont les joueurs vont pouvoir se servir pour personnaliser leur deck. La plupart de ces cartes sont parfaitement compatibles avec tous les scénarios déjà publiés du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes*, mais quelques-unes ne pourront être utilisés que dans les scénarios proposés par les extensions de saga *Le Hobbit*.

Contenu

L'extension de saga *Le Hobbit : Au Seuil de la Porte* contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
 - 5 cartes Héros
 - 45 cartes Joueur
 - 102 cartes Rencontre
 - 13 cartes Quête

Il existe un tutorial du jeu sur le site Internet de EDGE :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_public/videos/lotr_tutorial/lotr_cg_tutorial.html

Vous pouvez également enregistrer les scores obtenus sur les différents scénarios, via le *Gestionnaire de Missions du Seigneur des Anneaux JCE* :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_comunidad_gr.asp

Cartes Joueur de l'Extension de Saga

Les cartes Joueur de cette extension de saga sont parfaitement compatibles avec les autres extensions du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes*, à quelques exceptions près : les cartes ♠ (dont Bilbon Sacquet) et les six cartes Trésor (Anneau Magique de Bilbon, L'Arkenstone, Cotte de Mithril, Hache d'Armes de Thrór, Arc de Chasse de Thrór et Coupe d'Or de Thrór), qui ne sont utilisables qu'avec les scénarios de cette boîte.

Bilbon Sacquet

Dans *Le Hobbit : Au Seuil de la Porte*, vous trouverez Bilbon Sacquet, une nouvelle carte Héros qui s'accompagne d'un ensemble de règles spéciales. Cette version de Bilbon doit être utilisée avec les scénarios de cette boîte. Cette carte Héros appartient à une sphère d'influence unique, la sphère Sacquet, symbolisée par l'icône de ressource ♠. De même que Thorin et ses compagnons durent compter sur ce héros improbable, les joueurs auront besoin de son aide pour surmonter chaque scénario de cette extension.

Mise en Place

Quand vous jouez les scénarios du *Hobbit : Au Seuil de la Porte*, le premier joueur doit prendre le contrôle du héros Bilbon Sacquet de cette seconde extension au début de chaque partie. Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas utiliser une autre version de Bilbon Sacquet dans le cadre de ces scénarios. Cette version de Bilbon Sacquet a un coût de menace de 0 et ne compte pas dans le nombre maximal de héros qu'un joueur peut prendre en début de partie. Le premier joueur pourra donc commencer la partie avec un maximum de 4 héros sous son contrôle si l'un d'eux est Bilbon Sacquet.

Cette nouvelle version de Bilbon Sacquet ne peut pas être utilisée en tant que héros si vous jouez d'autres scénarios que ceux de cette boîte *Le Hobbit : Au Seuil de la Porte*.

La Sphère Sacquet

En sa qualité de héros, Bilbon Sacquet collecte 1 ressource durant la phase de ressource. Cette version de Bilbon précise cependant : « ne peut pas gagner de ressources grâce à des cartes qui ne sont pas du type Trésor », limitant ainsi les ressources disponibles pour les joueurs. La gestion d'un nombre limité de ressources est donc un aspect important de chaque scénario de cette boîte.



En plus de permettre de payer le coût des cartes qui appartiennent à la sphère Sacquet (et de servir aussi pour payer des cartes neutres), il y a de nombreuses situations au cours du jeu où ces ressources seront utiles aux joueurs.

Bilbon aidera en bien des façons les joueurs durant ces scénarios, mais ceux-ci devront veiller sur lui et le protéger. **Si Bilbon Sacquet quitte le jeu, et ce quelle qu'en soit la raison, les joueurs ont immédiatement perdu la partie.**

Règles Multijoueurs

Cette version de Bilbon Sacquet précise aussi : « Le premier joueur gagne le contrôle de Bilbon Sacquet ». Quand à la phase de restauration, le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce dernier prend le contrôle de Bilbon Sacquet, de toutes les ressources de sa réserve et de toutes les cartes qui lui sont attachées.

Si Bilbon Sacquet est le dernier héros contrôlé par un joueur, ce joueur est immédiatement éliminé de la partie dès que Bilbon change de contrôleur.

Cartes Trésor

Il s'agit d'un nouveau type de carte Joueur qui représente des objets rares et précieux que vos personnages trouveront au fil de leurs aventures dans la Terre du Milieu. Ces cartes ne sont pas automatiquement intégrées dans le deck des joueurs. Ils doivent découvrir ces cartes Trésor au cours d'un scénario, après quoi elles seront utilisables lors de scénarios ultérieurs.



Un joueur a le droit d'ajouter une carte Trésor à son deck s'il remplit **les deux** conditions suivantes :

1. Le joueur a découvert la carte Trésor (*) au cours d'un scénario précédemment joué avec le même groupe de Héros qu'il va utiliser pour le scénario en cours.

(*) *Les conditions pour découvrir un trésor sont indiquées dans le texte de jeu de certaines cartes du scénario.*

2. La carte Trésor appartient à un « set de trésor » qui est autorisé dans le descriptif de présentation du scénario en cours. L'icône du « set de trésor » apparaît sur les cartes Trésor à la place d'une icône de sphère. Cette icône permet également d'identifier le scénario dans lequel ce trésor peut être découvert.

Toute carte Trésor remplissant les deux conditions ci-dessus peut être ajoutée au deck d'un joueur durant la mise en place d'un scénario. Il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire d'une même carte Trésor (c'est-à-dire ayant le même titre) dans le deck d'un joueur. Les cartes Trésor ajoutées à un deck ne comptent pas dans le minimum de 50 cartes d'un deck.

Exemple : Stéphane a découvert la carte Trésor « L'Arkenstone » dans le scénario « Le Mont Solitaire ». En s'appêtant à jouer le scénario « La Bataille des Cinq Armées », il s'aperçoit que L'Arkenstone appartient à un set de trésor utilisable lors de ce scénario. Il ajoute donc 1 carte Trésor « L'Arkenstone » à son deck.

Symbole d'extension

Les cartes de l'extension de saga *Le Hobbit : Au Seuil de la Porte* sont identifiées par ce symbole, qui précède leur numéro d'identification :



Description d'une carte Trésor

1. Titre de la carte
2. Coût
3. Icône du set de trésor
4. Traits
5. Texte de jeu
6. Type de carte
7. Information d'édition



Mouches et Araignées

Après avoir été sauvés des Gobelins et de leurs alliés Wargs par les Aigles des Monts Brumeux, et avoir été accueillis dans la maison de Beorn, Bilbon Sacquet et ses compagnons de voyage reprirent leur quête du Mont Solitaire. Toutefois, pour atteindre la demeure ancestrale de Thorin, Bilbon et les Nains durent se frayer un chemin dans la dangereuse Forêt Noire, où des Araignées Géantes tissaient leurs toiles entre les arbres pour y piéger les voyageurs imprudents.

Le deck de rencontre Mouches et Araignées est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Mouches et Araignées, et Milieu Sauvage. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Durant la mise en place du scénario, un joueur peut ajouter à son deck toute carte Trésor précédemment découverte et dont l'icône est la suivante :



Venin, poison et empoisonné

« Venin » est un nouveau mot-clé du scénario Mouches et Araignées, qui représente les tactiques meurtrières utilisées par les Araignées de la Forêt Noire pour neutraliser les Nains et les empêtrer dans leurs toiles.

Quand un ennemi ayant le mot-clé Venin inflige des dégâts à un personnage, le contrôleur de celui-ci doit lui donner 1 poison. Pour ce faire, il prend la première carte de son deck et l'attache face cachée à ce personnage. Les cartes face cachée attachées aux personnages sont appelées « poison ». Les cartes Poison sont des attachements **Condition**, et les personnages auxquels est attachée au moins une carte Poison sont considérés comme « empoisonnés ».

Personnages inconscients

Dans ce scénario, quand un personnage a un nombre de cartes Poison attachées égal à ses points de vie imprimés, il sombre aussitôt dans l'inconscience. On effectue une

rotation de 180° du personnage pour représenter cet état. Quand un personnage sombre dans l'inconscience, les cartes Poison attachées sont mises dans la pile de défausse de leur propriétaire. Chaque étape du scénario Mouches et Araignées inclut le texte suivant : « *Les personnages inconscients ne peuvent pas s'engager dans une quête, attaquer, défendre, collecter des ressources, déclencher des capacités, être empoisonnés ou se redresser (sauf par des effets ciblant les personnages inconscients)* ». Ces personnages sont tout simplement neutralisés par les Araignées.

Exemple : Bombur a déjà 4 cartes Poison attachées au moment de l'incliner pour défendre contre Lob la Molle. Il subit 1 point de dégâts. Comme Lob la Molle a le mot-clé Venin, le contrôleur de Bombur doit donner 1 poison à son personnage. Bombur a maintenant 5 cartes Poison attachées, soit autant que ses points de vie imprimés. Son contrôleur le tourne donc de 180° et place les 5 cartes Poison qui lui étaient attachées dans sa pile de défausse.

Si des cartes Poison sont retirées d'un personnage, ou si le personnage quitte le jeu, les cartes Poisons sont mises dans la pile de défausse de leur propriétaire (les cartes sont mises face visible dans la défausse).

Redresser un personnage inconscient

Quand un effet de carte demande à un joueur de « redresser un personnage inconscient », ce joueur choisit un personnage inconscient et le tourne de 180°, afin de le mettre en position redressée. Ce personnage est maintenant redressé, il peut être utilisé normalement et n'est plus considéré « inconscient ».

Création d'une zone de cheminement

Durant l'étape 2B, il est demandé aux joueurs : « *révélez l'étape 3 et créez une zone de cheminement séparée pour le premier joueur avec cette étape 3* ». Pour ce faire, le premier joueur délimite une zone devant lui, qui devient sa zone de

cheminement personnelle. Les autres joueurs se partagent toujours la zone de cheminement d'origine. Seuls les joueurs qui partagent une même zone de cheminement 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, mais chaque phase est résolue comme si seul le joueur ou les joueurs partageant une même zone de cheminement étaient 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 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 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, 3 joueurs se partagent la zone de cheminement d'origine. Le premier joueur révélera donc 1 carte de rencontre pour sa zone de cheminement personnelle et les autres joueurs en révéleront 3.
- 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 placée la carte de rencontre.

Fusionner les zones de cheminement

L'étape 3B précise : « Une fois cette étape achevée, ne passez pas à l'étape 4 avant la fin de la phase de quête. (Fusionnez les zones de cheminement si nécessaire) ». Quand le premier joueur place le marqueur de progression final sur cette étape, il doit attendre la fin de la phase de quête pour passer à l'étape suivante, afin de permettre aux autres joueurs de résoudre leur phase de quête. Ensuite, il les rejoint à l'étape 4. Les cartes Lieu et Ennemi de la zone de cheminement du premier joueur sont placées dans la zone de cheminement d'origine. Les ennemis engagés au combat avec le premier joueur restent engagés avec ce joueur lorsque les zones de cheminement sont fusionnées.

Le Mont Solitaire

Après avoir échappé aux Araignées, pour se faire ensuite capturer par les Elfes de la Forêt Noire, les Nains furent enfermés dans les geôles du Roi des Elfes, jusqu'à ce que l'intrépide M. Sacquet trouve un moyen des plus invraisemblables pour organiser leur évasion. Ainsi arrivèrent-ils à la Ville du Lac, à l'embouchure de la Rivière Courante, enfermés dans de gros tonneaux conduits en aval par les Elfes Sylvains, qui ne se doutaient de rien. Ils y reçurent un accueil chaleureux et se réapprovisionnèrent pour la dernière partie de leur voyage. En arrivant au Mont Solitaire, Thorin rappela à Bilbon qu'il était de son devoir de cambrioleur d'inspecter l'ancre du Dragon et de délester Smaug de son butin.

Le deck de rencontre Le Mont Solitaire est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Mont Solitaire et Milieu Sauvage. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Durant la mise en place du scénario, un joueur peut ajouter à son deck toute carte Trésor précédemment découverte et dont l'icône est l'une des suivantes :



« Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs »

Les cartes comportant la mention « Immunisé aux effets de carte des joueurs » ignorent les effets de toutes les cartes Joueur. Les joueurs ne peuvent pas non plus choisir une carte immunisée comme cible d'un effet de carte Joueur.

Mot-clé « Indestructible »

Un ennemi avec le mot-clé Indestructible ne peut pas être détruit en subissant des dégâts, même si ses points de vie tombent à 0.

Cambriolage

« **Cambriolage** » est un nouvel effet de jeu apparaissant sur certaines cartes de rencontre de ce scénario. Ne tenez pas compte de cet effet, à moins d'effectuer une « tentative de cambriolage ».

Les tentatives de cambriolage simulent les efforts que Bilbon Sacquet déploie pour puiser allègrement dans le trésor du Dragon sans réveiller ce dernier. Pour effectuer une telle tentative, le premier joueur doit observer les étapes suivantes :

- 1 – Quand une carte demande au premier joueur d'effectuer une tentative de cambriolage, il doit défausser des cartes du sommet du deck de rencontre jusqu'à ce qu'il défausse une carte ayant un effet **Cambriolage**. Lisez et résolvez l'effet de cambriolage comme indiqué aux étapes 2 et 3.
- 2 – Le premier joueur mélange son deck et révèle la première carte. S'il n'a plus de cartes dans son deck, la tentative de cambriolage échoue automatiquement.
- 3 – Chaque effet de cambriolage demande au premier joueur de défausser un certain nombre de cartes qui correspondent à la sphère, au type ou au coût de la carte révélée, ou encore à une combinaison de ces critères. Si le premier joueur défausse le nombre de cartes requises de sa main, la tentative de cambriolage est couronnée de succès. Dans le cas contraire, elle échoue.

Exemple : Hervé est le premier joueur et il obtient un succès de quête à l'étape 2B, qui dit : « **Forcé** : après avoir obtenu un succès de quête, placez 1 marqueur de progression sur Smaug le Doré. Ensuite, le premier joueur effectue une tentative de cambriolage. En cas de réussite, le premier joueur ajoute à sa main la première carte trésor située sous Le Mont Solitaire. Ensuite, les joueurs peuvent passer à l'étape 3 ». Hervé défausse donc la première carte du deck de rencontre : Chauve-Souris Noires. Elle n'a aucun effet de cambriolage, si bien qu'il défausse la carte suivante du deck de rencontre : Désolation de Smaug. Celle-ci a un effet de cambriolage, qui dit : « **Cambriolage** : le premier joueur mélange son deck et en révèle la première carte. Il peut défausser 2 cartes de sa main correspondant au coût de la carte révélée ». Hervé révèle la première carte de son deck, c'est la Clef de Thrór qui a un coût de 1. Il n'a qu'une carte en main, avec un coût de 1, aussi décide-t-il de profiter du texte du lieu Le Mont Solitaire : « **Action** : Tant qu'il effectue une tentative de cambriolage, le premier joueur peut dépenser 2 ressources ♣ pour ajouter la carte révélée à sa main et révéler la carte suivante de son deck ». Hervé dépense 2 ressources ♣ de la réserve de Bilbon Sacquet pour prendre la Clef de Thrór dans sa main et révéler la carte suivante de son deck : Roi Sous la Montagne, qui a un coût de 2 (c'est elle qui est maintenant la carte révélée). Il a dans sa main 2 cartes qui correspondent au coût de la carte révélée, aussi les défausse-t-il toutes deux pour réussir sa tentative de cambriolage et prendre la première carte trésor sous Le Mont Solitaire.



La Bataille des Cinq Armées

Rendu furieux par le vol de son trésor, Smaug lança une attaque brutale contre la Ville du Lac pour se venger de ceux qui, à ses yeux, étaient responsables de ce forfait. S'ensuivit une série d'événements imprévisibles, et Smaug fut tué par Bard l'Archer, grâce à une vieille grive qui lui révéla le point faible du Dragon, qu'elle-même avait appris de Bilbon Sacquet. Après la mort du monstre et la destruction d'Esgaroth, les armées des Hommes, des Elfes et des Nains convergèrent sur le Mont Solitaire pour s'emparer de leur part du butin du Dragon. Mais une menace plus grande encore surgit du Nord avant qu'ils n'aient eu le temps d'en venir aux mains : une armée d'Orques et de Wargs venue elle aussi faire main basse sur le trésor d'Erebor.

Le deck de rencontre La Bataille des Cinq Armées est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Bataille des Cinq Armées et Milieu Sauvage. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Durant la mise en place du scénario, un joueur peut ajouter à son deck toute carte Trésor précédemment découverte et dont l'icône est l'une des suivantes :



multiples étapes en jeu

Lors de La Bataille des Cinq Armées, les étapes 2, 3 et 4 sont en jeu en même temps. Tant qu'une carte quête est en jeu, son texte de jeu est actif.

Étape de quête en cours

Au début de chaque tour, avant que les joueurs ne collectent les ressources, le premier joueur doit décider quelle étape

sera la *quête en cours* pour la durée du tour. Les marqueurs de progression ne peuvent être placés que sur l'étape de quête en cours, et les effets de carte affectant la *quête en cours* ne peuvent affecter que l'étape de quête choisie pour ce tour.

S'il y a un lieu actif en jeu, il n'est pas associé à une étape de quête en particulier et il sert de zone tampon quelle que soit l'étape de quête choisie pour ce tour.

Bataille

Quand une carte Quête a le mot-clé Bataille, les personnages engagés dans cette quête additionnent leur valeur d'attaque (♣) au lieu de leur valeur de volonté (♣) au moment de la résolution de la quête. Les ennemis et lieux de la zone de cheminement additionnent leur valeur de menace (♣), comme d'habitude.

Exemple : Hervé a engagé les personnages Gandalf et Bilbon Sacquet dans la quête La Bataille de Dale (3B), qui a le mot-clé Bataille. Lors de la résolution de cette quête, au lieu d'additionner la volonté (♣) de ses personnages, Hervé doit faire le total de leur ♣. Gandalf a 4 ♣ et Bilbon Sacquet a 1 ♣, pour un total de 5 ♣. Hervé compare ce total au total de menace (♣) de la zone de cheminement qui est actuellement de 3. Hervé obtient donc un succès de quête et place 2 marqueurs de progression sur la quête.

Siège

Quand une carte Quête a le mot-clé Siège, les personnages engagés dans cette quête additionnent leur valeur de défense (♣) au lieu de leur valeur de volonté (♣) au moment de la résolution de la quête. Les ennemis et lieux de la zone de cheminement additionnent leur valeur de menace (♣), comme d'habitude.

Le Seigneur des anneaux - Le Jeu de Cartes - Le Hobbit : Au Seuil de la Porte ©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Hobbit, Au Seuil de la Porte, Le Seigneur des Anneaux, 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, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées et enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 55 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. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de 14 ans ou moins.

Illustration de couverture de Chris Rahn



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge

PRELVE
D'ACHAT
LE HOBBIT: ASP
UBIJCS24
978-1-61661-540-6
0011DEC12FR

Decks Historiques : Le Hobbit

Les scénarios de cette extension *Le Hobbit : Au Seuil de la Porte* se déroulent pendant la période chronologique du roman *Le Hobbit*, soixante ans avant les événements décrits dans *Le Seigneur des Anneaux*. Nombre des héros et alliés du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* n'existaient tout simplement pas à cette époque. Pour rester fidèle à l'œuvre de l'auteur, nous vous invitons à ne jouer ces scénarios qu'avec des cartes qui s'intègrent dans la période chronologique du roman *Le Hobbit*. Pour vous aider, voici une liste de cartes pour construire deux decks historiques à partir d'une boîte de base du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* et des deux extensions de Saga *Le Hobbit (Par Monts et par Souterrains et Au Seuil de la Porte)*.

Deck Tactique et Connaissance

Héros

Gimli
Bombur
Ori

Alliés

Gandalf (Boîte de base) x3
Bifur x2
Bofur x2
Dori x1
Beorn x1
Vétéran à la Hache x3
Forgeron d'Erebor x2
Mineur des Monts du Fer x2

Événements

Fendoir à Gobelins x3
Marteau à Ennemis x3
Un Sacquet Cambrioleur x3
Feinte x2
Un Mauvais Tour x3
Chemins Secrets x2
Ruse de Radagast x2
Savoir d'Imladris x2
Corbeaux de la Montagne x3

Attachements

Cor du Gondor x1
Lame de Gondolin x2
Carte de Thrór x1
Chasseur de Trésor Expert x2
Protecteur de la Lórien x2
Hache de Nain x2
Armure de la Citadelle x1

Deck Commandement et Énergie

Héros

Thorin Écu-de-Chêne
Balin
Nori

Alliés

Gandalf (Par Monts et par Souterrains) x3
Tueur d'Orques Longue-Barbe x2
Fili x3
Kili x2
Archer du Cours d'Argent x2
Touque Aventureux x2
Dwalin x2
Glóin x1
Éclaireur du Snowbourn x3
Brok Poing-de-Fer x1

Événements

Une très Bonne Histoire x3
Aventurier Inattendu x3
Le Bon Numéro x3
Tester sa Volonté x2
Coup Précipité x2
À Moi ! Ô Tous les Miens ! x3
Attaque Furtive x2
Salutations des Galadhrim x2
Détermination Acharnée x1

Attachements

Cram x3
Capuchon et Cape de Rechange x2
Roi Sous la Montagne x2
Intendant du Gondor x2
Clef de Thrór x1

