

<p>● アラゴルン/Aragorn – 英雄 <i>ドゥネダイン、貴族、野伏</i></p> <p>歩哨</p> <p>レスポンス:アラゴルンが使命に参加した後、リソースを1点支払い、彼を活動状態にする。</p> <p>「わたしはアラゴンの子、アラゴルンだ。そしてわたしは、命にかけてあなた方を助けることができる。助けて差し上げよう。」——「旅の仲間」</p>	<p>● セオドレド/Théodred – 英雄 <i>貴族、ローハン、騎士</i></p> <p>レスポンス:セオドレドが使命に参加した後、その使命に参加している英雄を1人選ぶ。その英雄のリソースプールにリソースを1点加える。</p> <p>「すべてが暗いわけではありませぬぞ。マークの王よ、勇気をお出しなされ。」——ガンダルフ、「二つの塔」</p>	<p>● グローイン/Glóin – 英雄 <i>ドワーフ、貴族</i></p> <p>レスポンス:グローインがダメージを受けた後、彼のリソースプールに、彼が受けたダメージ1点につきリソースを1点加える。</p> <p>「たいへん長く、先が二つに分かれているその頭蓋の白いことじいたら、かれの衣裳の雪白の白さに寄りませんでした。」——「旅の仲間」</p>
<p>● ギムリ/Gimli – 英雄 <i>ドワーフ、貴族、騎士</i></p> <p>ギムリの上に置かれているダメージトークン1個につき、彼のHP+1。</p> <p>「人間は事をなす前にいろいろいふことがあるんだ。わたしの斧はわたしの手の中でむずむずしているんだよ。」——「二つの塔」</p> <p>「銀の帯を腰に締めた白い長衣の姿は背が高ほっそりしていましたが、けして弱々しは見えず、鋼のよに強固な王家の娘と見えました。」——「二つの塔」</p>	<p>● レゴラス/Legolas – 英雄 <i>貴族、シルヴァン、騎士</i></p> <p>遠距離</p> <p>レスポンス:レゴラスが参加した攻撃で敵を破壊した後、現在の使命の上に進行トークンを2個置く。</p> <p>「わたしはこの通路を歩けるとしても、ほかのみんなにはそんな技術の持ち合わせはない。」——「旅の仲間」</p>	<p>● サーリン/Thalin – 英雄 <i>ドワーフ、騎士</i></p> <p>サーリンが使命に参加している間、遭遇デッキから公開される各敵に1ダメージを与える。これは「殺到」や「公開時」効果よりも先に解決する。</p> <p>「彼は金床をうち、 / のみは割み、文字を彫った。刃は鋭えられ、柄は巻かれた。 / 坑夫は掘り、石工は建てた。」——「旅の仲間」</p>
<p>● エオウィン/Éowyn – 英雄 <i>貴族、ローハン</i></p> <p>アクション:手札のカードを1枚捨て、このフェイズの終了時までエオウィンのHP+1。この効果は、各ラウンドにつき各プレイヤーが1回ずつ発動できる。</p> <p>「今では危険な冒険的試みにはいつでもあの方が指揮をとられる。あの方は不死身だ。でなければはか目的のために運命があなたのお命を助けておるのだ。」——「シリアン」の野伏、マルング、「二つの塔」</p>	<p>● エレアノール/Eleanor – 英雄 <i>ゴンドール、貴族</i></p> <p>レスポンス:エレアノールを疲労し、遭遇デッキから公開されたばかりの危機カード1枚の「公開時」効果を打ち消す。その後、そのカードを捨て、遭遇デッキの新たなカードを公開して置き換える。</p> <p>「兼え行(ゴンドール)とあなたはいわゆるが、ゴンドールは依然として持ちこたえています。強弩の末といえども、まだまだ非常に強いのです。」——ボミア、「旅の仲間」</p>	<p>● ドゥンヘーレ/Dúnhere – 英雄 <i>ローハン、騎士</i></p> <p>ドゥンヘーレは、単独で攻撃するとき、出現エリアの敵を目標にできる。そうするとき、彼はHP+1。</p> <p>騎馬の将官たちが浅瀬にかれを出迎えて、ガンダルフからの伝言をもたらしたからです。馬鞍谷の民の族長であるドゥンヘーレが先頭にいました。——「王の帰還」</p>
<p>● デネソール/Denethor – 英雄 <i>ゴンドール、貴族、執政</i></p> <p>アクション:デネソールを疲労し、遭遇デッキの一番上のカードを見る。あなたはそのカードをデッキの一番下に置いてよい。</p> <p>「デネソール侯は並みの人間とは異なり、遠くをご覧ください。」——「レゴンド」、「王の帰還」</p>	<p>● グロールフィンデル/Glorfindel – 英雄 <i>貴族、ノルドール、騎士</i></p> <p>アクション:グロールフィンデルからリソースを1点支払い、任意のキャラクター1人のダメージを1点回復する。(1ラウンド1回まで。)</p> <p>「あなたはかれが浅瀬の向う側に立ったところを一瞥したのじゃ。かれは最初に生まれた者たちのうちのもっとすぐれた者で……」——ガンダルフ、「旅の仲間」</p>	<p>● ベラヴォール/Beravor – 英雄 <i>ドゥネダイン、野伏</i></p> <p>アクション:ベラヴォールを疲労し、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはカードを2枚引く。</p> <p>「しかしフリー村の先の荒れはたれ土地には、得難いしれない旅浪の民がいました。フリー村の人々はかれらのことを野伏と呼び、かれらの素性については何一つ知りませんでした。」——「旅の仲間」</p>
<p>城塞の近衛部隊/Guard of the Citadel – 味方 <i>ゴンドール、騎士</i></p> <p>「しかし、ミナス・テリスの諸侯は、今もなお、公然とわれらの敵に抗して戦い続け、アルゴナスから海に至る大河の通行権を確保している。」——「エルロンド」、「旅の仲間」</p>	<p>城塞の近衛部隊/Guard of the Citadel – 味方 <i>ゴンドール、騎士</i></p> <p>「しかし、ミナス・テリスの諸侯は、今もなお、公然とわれらの敵に抗して戦い続け、アルゴナスから海に至る大河の通行権を確保している。」——「エルロンド」、「旅の仲間」</p>	<p>城塞の近衛部隊/Guard of the Citadel – 味方 <i>ゴンドール、騎士</i></p> <p>「しかし、ミナス・テリスの諸侯は、今もなお、公然とわれらの敵に抗して戦い続け、アルゴナスから海に至る大河の通行権を確保している。」——「エルロンド」、「旅の仲間」</p>
<p>● ファラミア/Faramir – 味方 <i>ゴンドール、貴族、野伏</i></p> <p>アクション:ファラミアを疲労し、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーがコントロールする各キャラクターは、このフェイズの終了時までHP+1。</p> <p>「今では危険な冒険的試みにはいつでもあの方が指揮をとられる。あの方は不死身だ。でなければはか目的のために運命があなたのお命を助けておるのだ。」——「シリアン」の野伏、マルング、「二つの塔」</p>	<p>● ファラミア/Faramir – 味方 <i>ゴンドール、貴族、野伏</i></p> <p>アクション:ファラミアを疲労し、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーがコントロールする各キャラクターは、このフェイズの終了時までHP+1。</p> <p>「今では危険な冒険的試みにはいつでもあの方が指揮をとられる。あの方は不死身だ。でなければはか目的のために運命があなたのお命を助けておるのだ。」——「シリアン」の野伏、マルング、「二つの塔」</p>	<p>アルノールの子/Son of Arnor – 味方 <i>ドゥネダイン</i></p> <p>レスポンス:アルノールの子が場に出た後、出現エリアにいるか他のプレイヤーと接触している敵カードを1枚選ぶ。その敵と接触する。</p> <p>「……アルノールに北方王国を作り、アンドゥインの河口をさかのぼったゴンドールに南方王国を作りました。」——「旅の仲間」</p>
<p>アルノールの子/Son of Arnor – 味方 <i>ドゥネダイン</i></p> <p>レスポンス:アルノールの子が場に出た後、出現エリアにいるか他のプレイヤーと接触している敵カードを1枚選ぶ。その敵と接触する。</p> <p>「……アルノールに北方王国を作り、アンドゥインの河口をさかのぼったゴンドールに南方王国を作りました。」——「旅の仲間」</p>	<p>雪白の斥候/Snowbourn Scout – 味方 <i>ローハン、斥候</i></p> <p>レスポンス:雪白の斥候が場に出た後、場所を1つ選ぶ。その場所の上に進行トークンを1個置く。</p> <p>「かれが見たものは影でもなく、ぼろっとかすむ物でもなく、馬に乗る者たちの唇子粒ほどに見える姿でした。かれらの数は多く、彼らの持つ槍の穂先が当たる朝日のきらめきは人間の視力の及ばぬ微細な星々のまたたきのようにした。」——「二つの塔」</p>	<p>雪白の斥候/Snowbourn Scout – 味方 <i>ローハン、斥候</i></p> <p>レスポンス:雪白の斥候が場に出た後、場所を1つ選ぶ。その場所の上に進行トークンを1個置く。</p> <p>「かれが見たものは影でもなく、ぼろっとかすむ物でもなく、馬に乗る者たちの唇子粒ほどに見える姿でした。かれらの数は多く、彼らの持つ槍の穂先が当たる朝日のきらめきは人間の視力の及ばぬ微細な星々のまたたきのようにした。」——「二つの塔」</p>
<p>雪白の斥候/Snowbourn Scout – 味方 <i>ローハン、斥候</i></p> <p>レスポンス:雪白の斥候が場に出た後、場所を1つ選ぶ。その場所の上に進行トークンを1個置く。</p> <p>「かれが見たものは影でもなく、ぼろっとかすむ物でもなく、馬に乗る者たちの唇子粒ほどに見える姿でした。かれらの数は多く、彼らの持つ槍の穂先が当たる朝日のきらめきは人間の視力の及ばぬ微細な星々のまたたきのようにした。」——「二つの塔」</p>	<p>銀筋の射手/Silverlode Archer – 味方 <i>射手、シルヴァン</i></p> <p>遠距離</p> <p>「われらはもう何日も前、山々の裾野沿いに、オークどもの大部隊がモリアに向かって北に進むのを目にして以来、ずっと二つの川を見張ってきたのです。」——「ロリエンのハルディア」、「旅の仲間」</p>	<p>銀筋の射手/Silverlode Archer – 味方 <i>射手、シルヴァン</i></p> <p>遠距離</p> <p>「われらはもう何日も前、山々の裾野沿いに、オークどもの大部隊がモリアに向かって北に進むのを目にして以来、ずっと二つの川を見張ってきたのです。」——「ロリエンのハルディア」、「旅の仲間」</p>
<p>長鬚族のオーク殺し/Longbeard Orc Slayer – 味方 <i>ドワーフ、騎士</i></p> <p>レスポンス:長鬚族のオーク殺しが場に出た後、場の各オークに1ダメージ。</p> <p>「オークが五人死んで転がっていたのです。かれらはみんな手ひどく減多切りにされ、そのうち二人は頭をはねられていました。地面はかれらの黒い血で濡れていました。」——「二つの塔」</p>	<p>長鬚族のオーク殺し/Longbeard Orc Slayer – 味方 <i>ドワーフ、騎士</i></p> <p>レスポンス:長鬚族のオーク殺しが場に出た後、場の各オークに1ダメージ。</p> <p>「オークが五人死んで転がっていたのです。かれらはみんな手ひどく減多切りにされ、そのうち二人は頭をはねられていました。地面はかれらの黒い血で濡れていました。」——「二つの塔」</p>	<p>● 石拳族のプロク/Brok Ironfist – 味方 <i>ドワーフ、騎士</i></p> <p>レスポンス:あなたのドワーフの英雄が場を離れた後、石拳族のプロクをあなたの手札から場に出す。</p> <p>「……ドワーフというのはあだうちをたり、家がらをふるいおこしたりするため、どんなことをやりますかは、悪いのほかのことでした。」——「ホビットの冒険」</p>
<p>重々警戒/Ever Vigilant – イベント</p> <p>アクション:味方カードを1枚選び、それを活動状態にする。</p> <p>「「……どの道であらうと、もはや安全に面してるとはいえぬのじゃ。油断されるな！」——ガンダルフ、「王の帰還」</p>	<p>重々警戒/Ever Vigilant – イベント</p> <p>アクション:味方カードを1枚選び、それを活動状態にする。</p> <p>「「……どの道であらうと、もはや安全に面してるとはいえぬのじゃ。油断されるな！」——ガンダルフ、「王の帰還」</p>	<p>共通の利害/Common Cause – イベント</p> <p>アクション:あなたがコントロールする英雄を1人疲労し、異なる英雄1人を選び、それを活動状態にする。</p> <p>「われらは、エルフ、ドワーフ、人間、この三種族の間でも奇跡とみなされるような追跡ぶりを見せてやるぞ。」——アラゴルン、「二つの塔」</p>
<p>共通の利害/Common Cause – イベント</p> <p>アクション:あなたがコントロールする英雄を1人疲労し、異なる英雄1人を選び、それを活動状態にする。</p> <p>「われらは、エルフ、ドワーフ、人間、この三種族の間でも奇跡とみなされるような追跡ぶりを見せてやるぞ。」——アラゴルン、「二つの塔」</p>	<p>ゴンドールの味方!/For Gondor! – イベント</p> <p>アクション:このフェイズの終了時まで、すべてのキャラクターはHP+1。さらに、このフェイズの終了時まで、すべてのゴンドールのキャラクターはHP+1。</p> <p>かの枯れし木は、甦らん。王はそを高さ処に植えん。かくて城市は祝福されん。——「王の帰還」</p>	<p>ゴンドールの味方!/For Gondor! – イベント</p> <p>アクション:このフェイズの終了時まで、すべてのキャラクターはHP+1。さらに、このフェイズの終了時まで、すべてのゴンドールのキャラクターはHP+1。</p> <p>かの枯れし木は、甦らん。王はそを高さ処に植えん。かくて城市は祝福されん。——「王の帰還」</p>

※《エレアノール》《サーリン》にはエラッタが適用されています。シールはそのエラッタ込みです。

不意打ち/Sneak Attack – イベント

アクション: あなたの手札の味方カードを1枚場に出す。このフェイズの終了時に、その味方がまだ場にいるなら、それをあなたの手札に戻す。

一粒の勇氣の種子は、たとえ一番でぶの一番脆弱なホビットの心の中にさえ隠されていて(たしかに深く埋もれていることが多いですが)、もうどうにもならない絶体絶命の危機が迫ってくるのを待っているあいだに、その種子が育っていくのです。——「旅の仲間」

勇敢な犠牲/Voliant Sacrifice – イベント

レスポンス: 味方カードが場を離れた後、そのカードをコントロールしていたプレイヤーはカードを2枚引く。

「わたしが丘の上に行っている間に、かれはホビットたちをかばって死んだ。」——アラゴルン、「二つの塔」

● ゴンドールの執政/Steward of Gondor – 付帯
ゴンドール、称号

英雄1人につける。
つけられている英雄はゴンドールの特性を得る。
アクション: ゴンドールの執政を疲労し、つけられている英雄のリソースプールにリソースを2点加える。
「昨日いいつけておいたのだ。」——デネソール、「王の帰還」

不意打ち/Sneak Attack – イベント

アクション: あなたの手札の味方カードを1枚場に出す。このフェイズの終了時に、その味方がまだ場にいるなら、それをあなたの手札に戻す。

一粒の勇氣の種子は、たとえ一番でぶの一番脆弱なホビットの心の中にさえ隠されていて(たしかに深く埋もれていることが多いですが)、もうどうにもならない絶体絶命の危機が迫ってくるのを待っているあいだに、その種子が育っていくのです。——「旅の仲間」

断固とした決意/Grim Resolve – イベント

アクション: 場のすべてのキャラクターを活動状態にする。

「もし道が一つしかないとしたら、その道を行くほかはない。あとはなるようになる。」——プロドバギンス、「二つの塔」

● ゴンドールの執政/Steward of Gondor – 付帯
ゴンドール、称号

英雄1人につける。
つけられている英雄はゴンドールの特性を得る。
アクション: ゴンドールの執政を疲労し、つけられている英雄のリソースプールにリソースを2点加える。
「昨日いいつけておいたのだ。」——デネソール、「王の帰還」

勇敢な犠牲/Voliant Sacrifice – イベント

レスポンス: 味方カードが場を離れた後、そのカードをコントロールしていたプレイヤーはカードを2枚引く。
「わたしが丘の上に行っている間に、かれはホビットたちをかばって死んだ。」——アラゴルン、「二つの塔」

● ケレブリーアの石/Celebrian's Stone – 付帯
遺物、アイテム

英雄1人につける。制限。
つけられている英雄は●+2。
つけられている英雄がアラゴルンなら、彼はさらに★のリソースアイコンを得る。
「その必要はないよ。」と、ビルボは言いました。「本当は全部わたしが書いたんだ。ただアラゴルンがどうして緑の石を入れろってきかないんだ。かれはそのことを重大に考えてるらしいのだ。わけは知らないが。」——「旅の仲間」

古強者の斧手/Veteran Axehand – 味方

ドワーフ、戦士

「君がいるんで気が強いよ。その頑丈な脚と、堅固な斧を持って君がそばに立って(くれると……)」——レ格拉斯、「二つの塔」

古強者の斧手/Veteran Axehand – 味方

ドワーフ、戦士

「君がいるんで気が強いよ。その頑丈な脚と、堅固な斧を持って君がそばに立って(くれると……)」——レ格拉斯、「二つの塔」

古強者の斧手/Veteran Axehand – 味方

ドワーフ、戦士

「君がいるんで気が強いよ。その頑丈な脚と、堅固な斧を持って君がそばに立って(くれると……)」——レ格拉斯、「二つの塔」

ゴンドールの槍兵/Gondorian Spearman – 味方

ゴンドール、戦士

歩哨
レスポンス: ゴンドールの槍兵を防御キャラクターとして宣言した後、その攻撃している敵に1ダメージ。
集まった者は一千余騎。槍は突如として生じた林のようでした。
——「二つの塔」

ゴンドールの槍兵/Gondorian Spearman – 味方

ゴンドール、戦士

歩哨
レスポンス: ゴンドールの槍兵を防御キャラクターとして宣言した後、その攻撃している敵に1ダメージ。
集まった者は一千余騎。槍は突如として生じた林のようでした。
——「二つの塔」

ゴンドールの槍兵/Gondorian Spearman – 味方

ゴンドール、戦士

歩哨
レスポンス: ゴンドールの槍兵を防御キャラクターとして宣言した後、その攻撃している敵に1ダメージ。
集まった者は一千余騎。槍は突如として生じた林のようでした。
——「二つの塔」

騎馬弓兵/Horseback Archer – 味方

ローハン、射手

遠距離
騎士隊の中には走る馬から矢を射ることに長けた弓使いたちもいるようでした。
——「二つの塔」

騎馬弓兵/Horseback Archer – 味方

ローハン、射手

遠距離
騎士隊の中には走る馬から矢を射ることに長けた弓使いたちもいるようでした。
——「二つの塔」

● ビヨルン/Beorn – 味方

ビヨルン一党、戦士

アクション: このフェイズの終了時まで、ビヨルンは★+5。この効果を発動したフェイズの終了時、ビヨルンをあなたのデッキに戻してシャッフルする。(1ラウンド1回まで)。
「かたけいなが、お役に立って(いた)くもない。むしろこちらの助けが(い)らうが。」——「ホビットの冒険」

剣の熟達/Blade Mastery – イベント

アクション: キャラクターを1人選ぶ。このフェイズの終了時まで、そのキャラクターは★+1、●+1。
かれはマントの前をさっと開き、今まで人目に触れずに脇に下げられていた剣の柄に手をやりました。ホビットたちはだれも動こうとはしませんでした。
——「旅の仲間」

剣の熟達/Blade Mastery – イベント

アクション: キャラクターを1人選ぶ。このフェイズの終了時まで、そのキャラクターは★+1、●+1。
かれはマントの前をさっと開き、今まで人目に触れずに脇に下げられていた剣の柄に手をやりました。ホビットたちはだれも動こうとはしませんでした。
——「旅の仲間」

剣の熟達/Blade Mastery – イベント

アクション: キャラクターを1人選ぶ。このフェイズの終了時まで、そのキャラクターは★+1、●+1。
かれはマントの前をさっと開き、今まで人目に触れずに脇に下げられていた剣の柄に手をやりました。ホビットたちはだれも動こうとはしませんでした。
——「旅の仲間」

矢の雨/Rain of Arrows – イベント

アクション: あなたがコントロールする「遠距離」のキーワードを持つキャラクターを1人疲労し、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーと接触している各敵に1ダメージ。
雨霞と降る矢が胸壁越しに唸りおけて飛んできました。そして音を立てて石にぶつかり、あるいは石をかすめて落ちました。的に当たったものもありました。
——「二つの塔」

矢の雨/Rain of Arrows – イベント

アクション: あなたがコントロールする「遠距離」のキーワードを持つキャラクターを1人疲労し、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーと接触している各敵に1ダメージ。
雨霞と降る矢が胸壁越しに唸りおけて飛んできました。そして音を立てて石にぶつかり、あるいは石をかすめて落ちました。的に当たったものもありました。
——「二つの塔」

フェイント/Feint – イベント

戦闘アクション: いずれかのプレイヤーと接触している敵1体を選ぶ。このフェイズ、その敵は攻撃できない。
いたりかの勇ましい戦士が、いつわって(い)どめるふりをして、ゴブリン軍の前におどり出しましたが、うま(ひき)あげて(山)に(に)げ(お)き(い)こ、(に)げ(お)けて(う)ち死(に)した者も(か)なり(出)ました。——「ホビットの冒険」

フェイント/Feint – イベント

戦闘アクション: いずれかのプレイヤーと接触している敵1体を選ぶ。このフェイズ、その敵は攻撃できない。
いたりかの勇ましい戦士が、いつわって(い)どめるふりをして、ゴブリン軍の前におどり出しましたが、うま(ひき)あげて(山)に(に)げ(お)き(い)こ、(に)げ(お)けて(う)ち死(に)した者も(か)なり(出)ました。——「ホビットの冒険」

鋭い一撃/Quick Strike – イベント

アクション: あなたがコントロールするキャラクターを1人疲労し、ただちにいずれかの可能な敵目標に対してそれによる攻撃を宣言する(そして攻撃を解決する)。
「何故なら、最初の一撃を身える者は、もしその一撃が十分に強ければ、それで事足りるかも知れぬからな。」——ガンダルフ、「二つの塔」

鋭い一撃/Quick Strike – イベント

アクション: あなたがコントロールするキャラクターを1人疲労し、ただちにいずれかの可能な敵目標に対してそれによる攻撃を宣言する(そして攻撃を解決する)。
「何故なら、最初の一撃を身える者は、もしその一撃が十分に強ければ、それで事足りるかも知れぬからな。」——ガンダルフ、「二つの塔」

槍ぶすま/Thicket of Spears – イベント

このカードの支払いは、3人の異なる英雄のプールのリソースを使用しなければならぬ。
アクション: プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーに接触している敵は、このフェイズは攻撃しない。
一言も一声も発せず、不意に騎士たちは立ち止まりました。槍ぶすまが異邦人達に切っ先を向けて突き出されました。——「二つの塔」

槍ぶすま/Thicket of Spears – イベント

このカードの支払いは、3人の異なる英雄のプールのリソースを使用しなければならぬ。
アクション: プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーに接触している敵は、このフェイズは攻撃しない。
一言も一声も発せず、不意に騎士たちは立ち止まりました。槍ぶすまが異邦人達に切っ先を向けて突き出されました。——「二つの塔」

すばやい一撃/Swift Strike – イベント

レスポンス: いずれかのキャラクターを防御キャラクターとして宣言した後、その攻撃している敵に2ダメージ。
すばやい一撃を(は)知(え)ました。熟練した致命的な一撃でした。
——「王の帰還」

共に耐える/Stand Together – イベント

アクション: プレイヤーを1人選ぶ。このフェイズ、そのプレイヤーは、そのプレイヤーを攻撃する各敵に対し、望む数の可能なキャラクターを防御キャラクターとして宣言できる。
そして任務が遂行されたあと、かれらはそこで終ることになるのです。恐ろしい砂漠の真っ只中で、ただ二人、宿る所なく、食べるものなく、果てるのです。帰ることはできません。——「王の帰還」

<p> Gondolinの剣/Blade of Gondolin – 付帯 <i>アイテム、武器</i></p> <p>英雄1人につける。制限。 つけられている英雄は、オークを攻撃するとき、✳️+1。 レスポンス:つけられている英雄が攻撃して敵を破壊した後、現在の使命に進行トークンを1個置く。 あれほどかすかすの歌にうたわれたゴブリン戦争のためにGondolinで作られた剣を、こけて身につけているのは、すばらしいことでした。 ——「ホビットの冒険」</p>	<p> Gondolinの剣/Blade of Gondolin – 付帯 <i>アイテム、武器</i></p> <p>英雄1人につける。制限。 つけられている英雄は、オークを攻撃するとき、✳️+1。 レスポンス:つけられている英雄が攻撃して敵を破壊した後、現在の使命に進行トークンを1個置く。 あれほどかすかすの歌にうたわれたゴブリン戦争のためにGondolinで作られた剣を、こけて身につけているのは、すばらしいことでした。 ——「ホビットの冒険」</p>	<p> 城塞の甲冑/Citadel Plate – 付帯 <i>アイテム、鎧</i></p> <p>英雄1人につける。制限。 つけられている英雄は体力+4。 「城塞の武器庫に行き、白の塔の制服と装備一式をもらいけよ。」 ——アネソール、「王の帰還」</p>
<p> 城塞の甲冑/Citadel Plate – 付帯 <i>アイテム、鎧</i></p> <p>英雄1人につける。制限。 つけられている英雄は体力+4。 「城塞の武器庫に行き、白の塔の制服と装備一式をもらいけよ。」 ——アネソール、「王の帰還」</p>	<p> ドワーフの斧/Dwarven Axe – 付帯 <i>アイテム、武器</i></p> <p>英雄1人につける。制限。 つけられている英雄は✳️+1。(つけられた英雄がドワーフである場合、代わりに✳️+2。) 「だけど、弓をいつも手に用意してくれよ。わたしはいつでもベルトから斧が外せるようにしとくから。」 ——ギムリ、「二つの塔」</p>	<p> ドワーフの斧/Dwarven Axe – 付帯 <i>アイテム、武器</i></p> <p>英雄1人につける。制限。 つけられている英雄は✳️+1。(つけられた英雄がドワーフである場合、代わりに✳️+2。) 「だけど、弓をいつも手に用意してくれよ。わたしはいつでもベルトから斧が外せるようにしとくから。」 ——ギムリ、「二つの塔」</p>
<p> ● Gondorの角笛/Horn of Gondor – 付帯 <i>アイテム、遺物</i></p> <p>英雄1人につける。制限。 レスポンス:キャラクターが1人場を離れた後、つけられている英雄のプールにリソースを1点加える。 「ボミアよ。」と、エルロンドがいいました。「ふたが脚身の土地を踏まれるまでは、また真実必要に迫れた時でなければ、その角笛を二度と再び軽々しく吹き鳴らさぬがよからう。」 ——「旅の仲間」</p>		
<p> 放浪するトック/Wandering Took – 味方 <i>ホビット</i></p> <p>アクション:あなたの脅威を-3し、放浪するトックのコントロールを他のプレイヤーに与える。そのプレイヤーの脅威+3。 ……トック家には、まったのホビド族らしくないところが残っていて、時おり、この一族のひとりか家をどび出して、冒険をします。——「ホビットの冒険」</p>	<p> 放浪するトック/Wandering Took – 味方 <i>ホビット</i></p> <p>アクション:あなたの脅威を-3し、放浪するトックのコントロールを他のプレイヤーに与える。そのプレイヤーの脅威+3。 ……トック家には、まったのホビド族らしくないところが残っていて、時おり、この一族のひとりか家をどび出して、冒険をします。——「ホビットの冒険」</p>	<p> ロリエンの案内人/Lórien Guide – 味方 <i>シルヴァン、斥候</i></p> <p>レスポンス:ロリエンの案内人が使命に参加した後、対処中の場所に進行トークンを1個置く。 「たしかに森の奥深くからは住まっている。」 ——アラゴルン、「旅の仲間」</p>
<p> ロリエンの案内人/Lórien Guide – 味方 <i>シルヴァン、斥候</i></p> <p>レスポンス:ロリエンの案内人が使命に参加した後、対処中の場所に進行トークンを1個置く。 「たしかに森の奥深くからは住まっている。」 ——アラゴルン、「旅の仲間」</p>	<p> ロリエンの案内人/Lórien Guide – 味方 <i>シルヴァン、斥候</i></p> <p>レスポンス:ロリエンの案内人が使命に参加した後、対処中の場所に進行トークンを1個置く。 「たしかに森の奥深くからは住まっている。」 ——アラゴルン、「旅の仲間」</p>	<p> 北方の嗅ぎ手/Northern Tracker – 味方 <i>ドゥネダイン、野伏</i></p> <p>レスポンス:北方の嗅ぎ手が使命に参加した後、出現エリアの各場所に進行トークンを1個ずつ置く。 「もしわれらドゥネダインが情報をおぼっていたとしたら、あるいは一人残らず死に絶えてしまったとしたら、人はどの道を安心して通ったらいいのだからか？ 平和な国々や、素朴な人々の家々に、夜分どのような安全が保証されているのだろうか？」 ——アラゴルン、「旅の仲間」</p>
<p> 北方の嗅ぎ手/Northern Tracker – 味方 <i>ドゥネダイン、野伏</i></p> <p>レスポンス:北方の嗅ぎ手が使命に参加した後、出現エリアの各場所に進行トークンを1個ずつ置く。 「もしわれらドゥネダインが情報をおぼっていたとしたら、あるいは一人残らず死に絶えてしまったとしたら、人はどの道を安心して通ったらいいのだからか？ 平和な国々や、素朴な人々の家々に、夜分どのような安全が保証されているのだろうか？」 ——アラゴルン、「旅の仲間」</p>	<p> 北方の嗅ぎ手/Northern Tracker – 味方 <i>ドゥネダイン、野伏</i></p> <p>レスポンス:北方の嗅ぎ手が使命に参加した後、出現エリアの各場所に進行トークンを1個ずつ置く。 「もしわれらドゥネダインが情報をおぼっていたとしたら、あるいは一人残らず死に絶えてしまったとしたら、人はどの道を安心して通ったらいいのだからか？ 平和な国々や、素朴な人々の家々に、夜分どのような安全が保証されているのだろうか？」 ——アラゴルン、「旅の仲間」</p>	<p> 意志の力/Strength of Will – イベント </p> <p>レスポンス:あなたがいずれかの場所に旅した後、★のキャラクターを1人疲労し、その場所に進行トークンを2個置く。 こうしてアラゴルンは先頭に立って道を進みました。この時のかれの意志の力たるや、ドゥネダイン全員とその馬たちを否応なくついて来させるほどのものでした。——「王の帰還」</p>
<p> 意志の力/Strength of Will – イベント </p> <p>レスポンス:あなたがいずれかの場所に旅した後、★のキャラクターを1人疲労し、その場所に進行トークンを2個置く。 こうしてアラゴルンは先頭に立って道を進みました。この時のかれの意志の力たるや、ドゥネダイン全員とその馬たちを否応なくついて来させるほどのものでした。——「王の帰還」</p>	<p> 意志の力/Strength of Will – イベント </p> <p>レスポンス:あなたがいずれかの場所に旅した後、★のキャラクターを1人疲労し、その場所に進行トークンを2個置く。 こうしてアラゴルンは先頭に立って道を進みました。この時のかれの意志の力たるや、ドゥネダイン全員とその馬たちを否応なくついて来させるほどのものでした。——「王の帰還」</p>	<p> 意志の力/Strength of Will – イベント </p> <p>レスポンス:あなたがいずれかの場所に旅した後、★のキャラクターを1人疲労し、その場所に進行トークンを2個置く。 こうしてアラゴルンは先頭に立って道を進みました。この時のかれの意志の力たるや、ドゥネダイン全員とその馬たちを否応なくついて来させるほどのものでした。——「王の帰還」</p>
<p> 西の意志/Will of the West – イベント </p> <p>アクション:プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーの捨て札パイルを、そのプレイヤーのデッキに戻してシャッフルする。 「衰退の一端を辿ってきた今日のGondorに今なおあのような方々がおられるとしたら、その興隆期には勢威赫々たるものがあつたにちがいない。」 ——レ格拉斯、「王の帰還」</p>	<p> 西の意志/Will of the West – イベント </p> <p>アクション:プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーの捨て札パイルを、そのプレイヤーのデッキに戻してシャッフルする。 「衰退の一端を辿ってきた今日のGondorに今なおあのような方々がおられるとしたら、その興隆期には勢威赫々たるものがあつたにちがいない。」 ——レ格拉斯、「王の帰還」</p>	<p> 意志の試練/A Test of Will – イベント </p> <p>レスポンス:遭遇デッキから公開されたばかりのカード1枚の「公開時」効果を打ち消す。 「今あなた方にできることは、望みの有る無しを問わず、ただ抵抗あるのみです。」 ——エルロンド、「旅の仲間」</p>
<p> 意志の試練/A Test of Will – イベント </p> <p>レスポンス:遭遇デッキから公開されたばかりのカード1枚の「公開時」効果を打ち消す。 「今あなた方にできることは、望みの有る無しを問わず、ただ抵抗あるのみです。」 ——エルロンド、「旅の仲間」</p>	<p> 断固とした戦い/Stand and Fight – イベント </p> <p>アクション:いずれかのプレイヤーの捨て札パイルの表記コストがXの味方を1人選ぶ。その味方を、あなたのコントロール下で場に出す。(選ぶ味方はどの影響分野のものであってもよい。) 「……われわれは戦い続けるでありますよ。」 ——ボミア、「旅の仲間」</p>	<p> 断固とした戦い/Stand and Fight – イベント </p> <p>アクション:いずれかのプレイヤーの捨て札パイルの表記コストがXの味方を1人選ぶ。その味方を、あなたのコントロール下で場に出す。(選ぶ味方はどの影響分野のものであってもよい。) 「……われわれは戦い続けるでありますよ。」 ——ボミア、「旅の仲間」</p>
<p> 断固とした戦い/Stand and Fight – イベント </p> <p>アクション:いずれかのプレイヤーの捨て札パイルの表記コストがXの味方を1人選ぶ。その味方を、あなたのコントロール下で場に出す。(選ぶ味方はどの影響分野のものであってもよい。) 「……われわれは戦い続けるでありますよ。」 ——ボミア、「旅の仲間」</p>	<p> 闇の中の光/A Light in the Dark – イベント </p> <p>アクション:いずれかのプレイヤーと接触している敵1体を選ぶ。その敵を出現エリアに戻す。 たいまつとそだ火のあかりが、あたりをちらちらと色どり…… ——「ホビットの冒険」</p>	<p> 闇の中の光/A Light in the Dark – イベント </p> <p>アクション:いずれかのプレイヤーと接触している敵1体を選ぶ。その敵を出現エリアに戻す。 たいまつとそだ火のあかりが、あたりをちらちらと色どり…… ——「ホビットの冒険」</p>

※【断固とした戦い】にはエラッタが適用されています。シールはそのエラッタ込みです。

ドワーフの墳墓/Dwarven Tomb – イベント

アクション: あなたの捨て札パイルの★カードを1枚、あなたの手札に戻す。

ドワーフたちは、もう何者にも屈しない。
そのかみドワーフたちは、強き魔法を使って、
黄金うつつちをなりひびかせた。
ものみな眠る暗きころ、鐘の音のよびに、
山のふとこころにつち音をなりひびかせた。 ——「ホビットの冒険」

奥方のお気に入り/The Favor of the Lady – 付帯

状態

英雄1人につける。
つけられている英雄は●+1。
「まった(あなた方は奥方にずいぶんお気に入りに入れておいてですね！)
——ロリエンのエルフ、「旅の仲間」

幸運か宿運か/Fortune or Fate – イベント

アクション: いずれかのプレイヤーの捨て札パイルの英雄を1人選ぶ。そのカードを、その持ち主のコントロール下で場に出す。

「さうも、幸運か宿運かに助けられたのじゃ。」と、ガンダルフは言いました。
「勇気に助けられたことは申すまでもない。」 ——「旅の仲間」

奥方のお気に入り/The Favor of the Lady – 付帯

状態

英雄1人につける。
つけられている英雄は●+1。
「まった(あなた方は奥方にずいぶんお気に入りに入れておいてですね！)
——ロリエンのエルフ、「旅の仲間」

大地の中の力/Power in the Earth – 付帯

状態

場所1つにつける。
つけられている場所は■-1。
「われらの敵に刃向かう力はかれにはないでしょう。このような力が大地そのものの中にあるとすれば別ですが。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

大地の中の力/Power in the Earth – 付帯

状態

場所1つにつける。
つけられている場所は■-1。
「われらの敵に刃向かう力はかれにはないでしょう。このような力が大地そのものの中にあるとすれば別ですが。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

突然の勇気/Unexpected Courage – 付帯

状態

英雄1人につける。
アクション: 突然の勇気を疲労し、つけられている英雄を活動状態にする。
ほれほれこたぞ、ちっちいハエぞ。
きさまら、ふとちと、のろまアモ。
きさまらの糸は、だらしなくて、
そんなものに、おれさまはかからない。
——ビルボバギンス、「ホビットの冒険」

ニムロデルの娘/Daughter of the Nimrodel – 味方

シルヴァン

アクション: ニムロデルの娘を疲労し、英雄1人のダメージを最大2点回復する。

「ニムロデルだ！ この流れのことを、シルヴァン・エルフたちが昔た(さんの歌に作りましたよ。われら北の者たちは今でもそれを歌って……わたしはこの流れに足をひたそう。この水は疲れを癒やすといわれているのだから。」
——レゴラス、「旅の仲間」

エレボールの槌鍛冶/Erebor Hammersmith – 味方

ドワーフ、職人

レスポンス: あなたがエレボールの槌鍛冶をプレイした後、いずれかのプレイヤーの捨て札パイルの、一番上の付帯カードをそのプレイヤーの手札に戻す。

「ダインの王国エレボールにはその技術がある。」
——アラゴルン、「王の帰還」

ニムロデルの娘/Daughter of the Nimrodel – 味方

シルヴァン

アクション: ニムロデルの娘を疲労し、英雄1人のダメージを最大2点回復する。

「ニムロデルだ！ この流れのことを、シルヴァン・エルフたちが昔た(さんの歌に作りましたよ。われら北の者たちは今でもそれを歌って……わたしはこの流れに足をひたそう。この水は疲れを癒やすといわれているのだから。」
——レゴラス、「旅の仲間」

エレボールの槌鍛冶/Erebor Hammersmith – 味方

ドワーフ、職人

レスポンス: あなたがエレボールの槌鍛冶をプレイした後、いずれかのプレイヤーの捨て札パイルの、一番上の付帯カードをそのプレイヤーの手札に戻す。

「ダインの王国エレボールにはその技術がある。」
——アラゴルン、「王の帰還」

ニムロデルの娘/Daughter of the Nimrodel – 味方

シルヴァン

アクション: ニムロデルの娘を疲労し、英雄1人のダメージを最大2点回復する。

「ニムロデルだ！ この流れのことを、シルヴァン・エルフたちが昔た(さんの歌に作りましたよ。われら北の者たちは今でもそれを歌って……わたしはこの流れに足をひたそう。この水は疲れを癒やすといわれているのだから。」
——レゴラス、「旅の仲間」

● 川歌のヘナマース/Henamarth Riversong – 味方

シルヴァン

アクション: 川歌のヘナマースを疲労し、遭遇デッキの一番上のカードを見る。

「あっちにもこっちにもエルフはいっぱいいるようです。みんないかにエルフらしいエルフです。だかみんなおんなじじゃない。」
——サム・ギャムジー、「旅の仲間」

くろがね連山の鉱夫/Miner of the Iron Hills – 味方

ドワーフ

レスポンス: くろがね連山の鉱夫が場に出た後、場の状態の付帯カードを1枚選んで捨てる。

……四人のドワーフ小夫たちがテーブルをかこんでこしかけて、金山のこと、ゴブリン小人とのいざこざのこと…… ——「ホビットの冒険」

くろがね連山の鉱夫/Miner of the Iron Hills – 味方

ドワーフ

レスポンス: くろがね連山の鉱夫が場に出た後、場の状態の付帯カードを1枚選んで捨てる。

……四人のドワーフ小夫たちがテーブルをかこんでこしかけて、金山のこと、ゴブリン小人とのいざこざのこと…… ——「ホビットの冒険」

● グレオヴィネ/Gléowine – 味方

素人、ローハン

アクション: グレオヴィネを疲労し、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはカードを1枚引く。

そのあと王家直属の騎士たちが白馬にまたがって塚山の周りを巡り、王の吟遊詩人グレオヴィネの作った、セングルの息子セオデンの歌を声を合わせて歌いました。 ——「王の帰還」

● グレオヴィネ/Gléowine – 味方

素人、ローハン

アクション: グレオヴィネを疲労し、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはカードを1枚引く。

そのあと王家直属の騎士たちが白馬にまたがって塚山の周りを巡り、王の吟遊詩人グレオヴィネの作った、セングルの息子セオデンの歌を声を合わせて歌いました。 ——「王の帰還」

イムラドリスの知恵/Lore of Imladris – イベント

アクション: キャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのすべてのダメージを回復する。

「……理解すること、作ること、癒やすこと……このような力の中つ国のエルフたちはある程度まで身につけることができた。もともそれは悲しみが伴ったが。」 ——エルロンド、「旅の仲間」

イムラドリスの知恵/Lore of Imladris – イベント

アクション: キャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのすべてのダメージを回復する。

「……理解すること、作ること、癒やすこと……このような力の中つ国のエルフたちはある程度まで身につけることができた。もともそれは悲しみが伴ったが。」 ——エルロンド、「旅の仲間」

イムラドリスの知恵/Lore of Imladris – イベント

アクション: キャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのすべてのダメージを回復する。

「……理解すること、作ること、癒やすこと……このような力の中つ国のエルフたちはある程度まで身につけることができた。もともそれは悲しみが伴ったが。」 ——エルロンド、「旅の仲間」

ロリエンの富/Lórien's Wealth – イベント

アクション: プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはカードを3枚引く。

「エルフ族の住まいの中でも一番美しいところ。あの土地の木々に似た木はどこにもない。」 ——レゴラス、「旅の仲間」

ロリエンの富/Lórien's Wealth – イベント

アクション: プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはカードを3枚引く。

「エルフ族の住まいの中でも一番美しいところ。あの土地の木々に似た木はどこにもない。」 ——レゴラス、「旅の仲間」

ラダガストの狡猾/Radagast's Cunning – イベント

使命アクション: 出現エリアの敵を1体選ぶ。このフェイズの終了時まで、その敵の■は加算されない。

「ラダガストもちろなりばな魔法使じゃ。色の変化と形の大家であり、また薬草とけものたちのことには(わしい。とりわけ鳥たちはかれの友じゃ。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

ラダガストの狡猾/Radagast's Cunning – イベント

使命アクション: 出現エリアの敵を1体選ぶ。このフェイズの終了時まで、その敵の■は加算されない。

「ラダガストもちろなりばな魔法使じゃ。色の変化と形の大家であり、また薬草とけものたちのことには(わしい。とりわけ鳥たちはかれの友じゃ。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

秘密の抜け道/Secret Paths – イベント

使命アクション: 出現エリアの場所を1つ選ぶ。このフェイズの終了時まで、その場所の■は加算されない。

……ビオルンはそこへい(ようにすめました。見張り岩から北へ数日間馬を進めれば、やみの森をつらぬく、あまり知られていない通路の入口へ出て…… ——「ホビットの冒険」

秘密の抜け道/Secret Paths – イベント

使命アクション: 出現エリアの場所を1つ選ぶ。このフェイズの終了時まで、その場所の■は加算されない。

……ビオルンはそこへい(ようにすめました。見張り岩から北へ数日間馬を進めれば、やみの森をつらぬく、あまり知られていない通路の入口へ出て…… ——「ホビットの冒険」

ガンダルフの探索/Gandalf's Search – イベント

アクション: いずれかのプレイヤーのデッキの一番上からX枚のカードを見て、それらのカードのうち1枚を持ち主の手札に加え、残りをそのデッキの一番上に好きな順番で戻す。

「わしがたずねていくと、デネソール侯は昔のように暖か(は迎えて(れず、その秘蔵する本や巻物類を調べてみたいというわ(れの頼みをいやいやながら許して(くれた。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

ガンダルフの探索/Gandalf's Search – イベント

アクション: いずれかのプレイヤーのデッキの一番上からX枚のカードを見て、それらのカードのうち1枚を持ち主の手札に加え、残りをそのデッキの一番上に好きな順番で戻す。

「わしがたずねていくと、デネソール侯は昔のように暖か(は迎えて(れず、その秘蔵する本や巻物類を調べてみたいというわ(れの頼みをいやいやながら許して(くれた。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

ビオルンのもてなし/Beorn's Hospitality – イベント


アクション: プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーがコントロールする各ヒーローのすべてのダメージを回復する。

「もしあなたがたがこの道をもとることがあったら、いつでも、おれのやしきはよこんでむかえさる。」 ——ビオルン、「ホビットの冒険」

<p>森の捕らえ罠/Forest Snare – 付帯</p> <p>アイテム、罠</p> <p>いずれかのプレイヤーと接触している敵1体につける。 つけられている敵は攻撃できない。 「罠にかかった鬼のようにひっ捕らえてくれよう。そのあとでやつが一体いかなる生きものなのか問いたすじよう。」 ——ゴンドールの兵、「二つの塔」</p>	<p>森の捕らえ罠/Forest Snare – 付帯</p> <p>アイテム、罠</p> <p>いずれかのプレイヤーと接触している敵1体につける。 つけられている敵は攻撃できない。 「罠にかかった鬼のようにひっ捕らえてくれよう。そのあとでやつが一体いかなる生きものなのか問いたすじよう。」 ——ゴンドールの兵、「二つの塔」</p>	<p>ロリエンの守護者/Protector of Lórien – 付帯</p> <p>称号</p> <p>英雄1人につける。 アクション:手札のカードを1枚捨て、このフェイズの終了時までつけられている英雄の$\text{●}+1$か$\text{●}+1$。 「ガラドリエルの奥方のことを一言なりと悪くいはならぬ！」アラゴルンがびりいいました。「奥方にもこの国にも悪くいはならぬ。もしあるとすれば、それは人が自分でここに持ち込んだものだ。その時はその人間にこそきをつけさせねばならぬ！」——「旅の仲間」</p>
<p>ロリエンの守護者/Protector of Lórien – 付帯</p> <p>称号</p> <p>英雄1人につける。 アクション:手札のカードを1枚捨て、このフェイズの終了時までつけられている英雄の$\text{●}+1$か$\text{●}+1$。 「ガラドリエルの奥方のことを一言なりと悪くいはならぬ！」アラゴルンがびりいいました。「奥方にもこの国にも悪くいはならぬ。もしあるとすれば、それは人が自分でここに持ち込んだものだ。その時はその人間にこそきをつけさせねばならぬ！」——「旅の仲間」</p>	<p>暗い知識/Dark Knowledge – 付帯</p> <p>状態</p> <p>英雄1人につける。つけられている英雄の$\text{●}-1$。 レスポンス:暗黒の知識を疲労し、あなたを攻撃しているいずれかの敵に配られたばかりの影カードを1枚見る。 「それなら話してください！」と、フロドはいいました。「あなたは知っていますか？」 「あまりにも数多くの暗いことを、知りすぎるくらいに。」馳夫はさびしい口調でいいました。——「旅の仲間」</p>	<p>自衛本能/Self Preservation – 付帯</p> <p>技能</p> <p>キャラクター1人につける。 アクション:自衛本能を疲労し、つけられているキャラクターのダメージを2点回復する。 ……あどどの位辛抱しなきゃならないでしょう。それとも辛抱しきれないのでしょか？ ——「二つの塔」</p>
<p>自衛本能/Self Preservation – 付帯</p> <p>技能</p> <p>キャラクター1人につける。 アクション:自衛本能を疲労し、つけられているキャラクターのダメージを2点回復する。 ……あどどの位辛抱しなきゃならないでしょう。それとも辛抱しきれないのでしょか？ ——「二つの塔」</p>		
<p>● ガンダルフ/Gandalf – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ラウンド終了時に、ガンダルフを場から捨てる。 レスポンス:ガンダルフが場に出た後、(1つ選ぶ):カードを3枚引く、または場の敵1体に4ダメージ、またはあなたの脅威-5。</p>	<p>● ガンダルフ/Gandalf – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ラウンド終了時に、ガンダルフを場から捨てる。 レスポンス:ガンダルフが場に出た後、(1つ選ぶ):カードを3枚引く、または場の敵1体に4ダメージ、またはあなたの脅威-5。</p>	<p>● ガンダルフ/Gandalf – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ラウンド終了時に、ガンダルフを場から捨てる。 レスポンス:ガンダルフが場に出た後、(1つ選ぶ):カードを3枚引く、または場の敵1体に4ダメージ、またはあなたの脅威-5。</p>
<p>● ガンダルフ/Gandalf – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ラウンド終了時に、ガンダルフを場から捨てる。 レスポンス:ガンダルフが場に出た後、(1つ選ぶ):カードを3枚引く、または場の敵1体に4ダメージ、またはあなたの脅威-5。</p>		
<p>王蜘蛛/King Spider – 敵</p> <p>生物、蜘蛛</p> <p>公開時:各プレイヤーは、自分がコントロールするキャラクターを1人選んで疲労する。 影:防御プレイヤーは、自分がコントロールするキャラクターを1人選んで疲労する。(この攻撃が防御されていない場合、代わりにキャラクターを2人疲労する。)</p> <p>ウングリアントの子/Ungoliant's Spawn – 敵</p> <p>生物、蜘蛛</p> <p>公開時:現在使命に参加している各キャラクターは、このフェイズの終了時まで$\text{●}-1$。 影:防御プレイヤーの脅威+4。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに防御プレイヤーの脅威+8。)</p>	<p>王蜘蛛/King Spider – 敵</p> <p>生物、蜘蛛</p> <p>公開時:各プレイヤーは、自分がコントロールするキャラクターを1人選んで疲労する。 影:防御プレイヤーは、自分がコントロールするキャラクターを1人選んで疲労する。(この攻撃が防御されていない場合、代わりにキャラクターを2人疲労する。)</p>	<p>ハンマーホーン/Hammerhorns – 敵</p> <p>生物、昆虫</p> <p>強制:ハンマーホーンがあなたと接触した後、あなたがコントロールする英雄1人に5ダメージ。 影:防御プレイヤーがコントロールする各キャラクターに1ダメージ。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに2ダメージ。)</p> <p style="text-align: right;">勝利 5</p>
<p>大いなる森の蜘蛛の巣/Great Forest Web – 場所</p> <p>森</p> <p>旅:ここに旅するためには、各プレイヤーは自分がコントロールする英雄を1人疲労しなければならない。 近づいて、そこは、ごちゃごちゃもつれあい、上下や横にならびあっているクモの巣だということがわかりました。——「ホビットの冒険」</p>	<p>大いなる森の蜘蛛の巣/Great Forest Web – 場所</p> <p>森</p> <p>旅:ここに旅するためには、各プレイヤーは自分がコントロールする英雄を1人疲労しなければならない。 近づいて、そこは、ごちゃごちゃもつれあい、上下や横にならびあっているクモの巣だということがわかりました。——「ホビットの冒険」</p>	<p>闇の森の山々/Mountains of Mirkwood – 場所</p> <p>森、山</p> <p>旅:ここに旅するためには、遭遇デッキの一番上のカードを公開し、それを出現エリアに加えなければならない。 レスポンス:闇の森の山々が探索済みの場所として場を離れた後、各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードの中からカードを1枚探して自分の手札に加える。探した残りのカードを持ち主のデッキに加えてシャッフルする。</p>
<p>闇の森の山々/Mountains of Mirkwood – 場所</p> <p>森、山</p> <p>旅:ここに旅するためには、遭遇デッキの一番上のカードを公開し、それを出現エリアに加えなければならない。 レスポンス:闇の森の山々が探索済みの場所として場を離れた後、各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードの中からカードを1枚探して自分の手札に加える。探した残りのカードを持ち主のデッキに加えてシャッフルする。</p>	<p>闇の森の山々/Mountains of Mirkwood – 場所</p> <p>森、山</p> <p>旅:ここに旅するためには、遭遇デッキの一番上のカードを公開し、それを出現エリアに加えなければならない。 レスポンス:闇の森の山々が探索済みの場所として場を離れた後、各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードの中からカードを1枚探して自分の手札に加える。探した残りのカードを持ち主のデッキに加えてシャッフルする。</p>	
<p>森の目/Eyes of the Forest – 危機</p> <p>公開時:各プレイヤーは、自分の手札にあるすべてのイベントカードを捨てる。 ……あたりのやみのなかに、光るものを見かけました。ときどきは、一つかいくつ(二つならんだ)黄色い眼、赤い眼、緑の眼が、くさくさ(まるでよってきてビルボをじっと見つめる)こともあり、そんな時はまもなく、光がかすかになり消えてしましますが、またべつこのころで、ゆくり(り)はじめるのです。 ——「ホビットの冒険」</p>	<p>蜘蛛の巣に捕まる/Caught in a Web – 危機</p> <p>公開時:脅威レベルの最も高いプレイヤーは、このカードを自分の英雄1人につける。(「つけられている英雄は、その英雄のリソースプールから2点のリソースを支払わないかぎり、回復フェイズに活動状態にならない。)」を持つ状態の付帯として扱う。)</p>	<p>蜘蛛の巣に捕まる/Caught in a Web – 危機</p> <p>公開時:脅威レベルの最も高いプレイヤーは、このカードを自分の英雄1人につける。(「つけられている英雄は、その英雄のリソースプールから2点のリソースを支払わないかぎり、回復フェイズに活動状態にならない。)」を持つ状態の付帯として扱う。)</p>

狼の乗り手/Wolf Rider – 敵
ゴブリン、オーク

殺到



影:狼の乗り手は防御プレイヤーを攻撃する。そのプレイヤーはキャラクターを1人防御キャラクターとして宣言してよい。狼の乗り手に影カードを配る。戦闘後、狼の乗り手を遭遇デッキの一番上に戻す。

勝利 4

丘トロール/Hill Troll – 敵
トロール

丘トロールからの余剰の戦闘ダメージ(この攻撃のダメージを受けるキャラクターの残り体力を超えるダメージ)は、あなたの脅威を増加する分として割り振る。

「きのうもヒツジ、きょうもヒツジ。あしたは、ヒツジは見たかねえなあ、おい。」
 ——トロール、「ホビットの冒険」

勝利 4

丘トロール/Hill Troll – 敵
トロール

丘トロールからの余剰の戦闘ダメージ(この攻撃のダメージを受けるキャラクターの残り体力を超えるダメージ)は、あなたの脅威を増加する分として割り振る。

「きのうもヒツジ、きょうもヒツジ。あしたは、ヒツジは見たかねえなあ、おい。」
 ——トロール、「ホビットの冒険」

勝利 4

ゴブリンの狙撃手/Goblin Sniper – 敵
ゴブリン、オーク

遭遇フェイズ中、プレイヤーは出現エリアのゴブリンの狙撃手を自ら接触させることを選択できない。

強制:戦闘フェイズの終了時に、ゴブリンの狙撃手が出現エリアにいる場合、各プレイヤーは自分がコントロールする英雄1人に1ダメージ。

ワーグ/Wargs – 敵
生物

強制:ワーグに配られた影カードが効果を持たない場合、その攻撃の後、ワーグを出現エリアに戻す。

影:攻撃している敵は $\heartsuit+1$ 。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに $\heartsuit+2$ 。)

ゴブリンの狙撃手/Goblin Sniper – 敵
ゴブリン、オーク

遭遇フェイズ中、プレイヤーは出現エリアのゴブリンの狙撃手を自ら接触させることを選択できない。

強制:戦闘フェイズの終了時に、ゴブリンの狙撃手が出現エリアにいる場合、各プレイヤーは自分がコントロールする英雄1人に1ダメージ。

ワーグ/Wargs – 敵
生物

強制:ワーグに配られた影カードが効果を持たない場合、その攻撃の後、ワーグを出現エリアに戻す。

影:攻撃している敵は $\heartsuit+1$ 。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに $\heartsuit+2$ 。)

沼地の毒蛇/Marsh Adder – 敵
生物

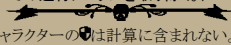
強制:沼地の毒蛇があなたを攻撃するたび、あなたの脅威+1。

闇の森の木々の大枝の下ではエルフと人間と残虐な怪ものたちとの間に死闘がくりひろげられていました。 ——「旅の仲間」

勝利 3

絶望/Despair – 危機

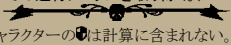
公開時:現在の使命カードから進行トークンを4個取り除く。(その使命の上の進行トークンが4個未満なら、その使命のすべての進行トークンを取り除く。)



影:防御キャラクターの \heartsuit は計算に含まれない。

絶望/Despair – 危機

公開時:現在の使命カードから進行トークンを4個取り除く。(その使命の上の進行トークンが4個未満なら、その使命のすべての進行トークンを取り除く。)



影:防御キャラクターの \heartsuit は計算に含まれない。

東入地/The East Bight – 場所
荒れ地

旅する選択を行う時点で、対処中の場所が無い場合、プレイヤーは東入地に旅しなければならない。

「……東は国々が荒れ果て、サウロンの手先だけが跋扈するありさま。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

茶色の国/The Brown Lands – 場所
荒れ地

強制:プレイヤーが茶色の国に旅した後、その上に進行トークンを1個置く。

ここは南間の森とエミン・ムイルの山々の間にただ広漠と荒れ果てて存在する茶色の国でありました。このあたり一体をかくも無残に荒廃せしめたのは、いかなる疫病、いかなる戦いのなせる業なのか、あるいはかの敵の兇悪な仕業によるのか、アラゴルンにさえわからぬことでした。
 ——「旅の仲間」

東入地/The East Bight – 場所
荒れ地

旅する選択を行う時点で、対処中の場所が無い場合、プレイヤーは東入地に旅しなければならない。

「……東は国々が荒れ果て、サウロンの手先だけが跋扈するありさま。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

茶色の国/The Brown Lands – 場所
荒れ地

強制:プレイヤーが茶色の国に旅した後、その上に進行トークンを1個置く。

ここは南間の森とエミン・ムイルの山々の間にただ広漠と荒れ果てて存在する茶色の国でありました。このあたり一体をかくも無残に荒廃せしめたのは、いかなる疫病、いかなる戦いのなせる業なのか、あるいはかの敵の兇悪な仕業によるのか、アラゴルンにさえわからぬことでした。
 ——「旅の仲間」

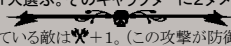
東入地/The East Bight – 場所
荒れ地

旅する選択を行う時点で、対処中の場所が無い場合、プレイヤーは東入地に旅しなければならない。

「……東は国々が荒れ果て、サウロンの手先だけが跋扈するありさま。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

ドル・グルドゥアのオーク/Dol Guldur Orcs – 敵
ドル・グルドゥア、オーク

公開時:開始プレイヤーは、現在使命に参加しているキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに2ダメージ。



影:攻撃している敵は $\heartsuit+1$ 。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに $\heartsuit+3$ 。)

酋長ウフサク/Chieftan Uthak – 敵
ドル・グルドゥア、オーク

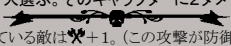
酋長ウフサクは、自身の上に置かれているリソーストークン1個につき $\heartsuit+2$ 。

強制:酋長ウフサクが攻撃した後、その上にリソーストークンを1個置く。

勝利 4

ドル・グルドゥアのオーク/Dol Guldur Orcs – 敵
ドル・グルドゥア、オーク

公開時:開始プレイヤーは、現在使命に参加しているキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに2ダメージ。



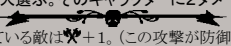
影:攻撃している敵は $\heartsuit+1$ 。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに $\heartsuit+3$ 。)

ドル・グルドゥアの獣使い/Dol Guldur Beastmaster – 敵
ドル・グルドゥア、オーク

強制:ドル・グルドゥアの獣使いが攻撃した後、それに影カードを1枚追加で配る。

ドル・グルドゥアのオーク/Dol Guldur Orcs – 敵
ドル・グルドゥア、オーク

公開時:開始プレイヤーは、現在使命に参加しているキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに2ダメージ。



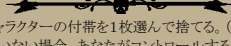
影:攻撃している敵は $\heartsuit+1$ 。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに $\heartsuit+3$ 。)

ドル・グルドゥアの獣使い/Dol Guldur Beastmaster – 敵
ドル・グルドゥア、オーク

強制:ドル・グルドゥアの獣使いが攻撃した後、それに影カードを1枚追加で配る。

影に駆られて/Driven by Shadow – 危機

公開時:出現エリアにある各敵と各場所は、このフェイズの終了時まで $\heartsuit+1$ 。出現エリアにカードが無い場合、影に駆られては殺到を持つ。



影:防御キャラクターの付帯を1枚選んで捨てる。(この攻撃が防御されていない場合、あなたがコントロールするすべての付帯カードを捨てる。)

死人占い師の手の内/The Necromancer's Reach – 危機

公開時:疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。

暗黒の塔には眠らない目がありました。彼はその目が自分の凝視に気づいたことを知ったのです。そこには、欲してやまない強烈な一つの意志がありました。 ——「旅の仲間」

死人占い師の手の内/The Necromancer's Reach – 危機

公開時:疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。

暗黒の塔には眠らない目がありました。彼はその目が自分の凝視に気づいたことを知ったのです。そこには、欲してやまない強烈な一つの意志がありました。 ——「旅の仲間」

死人占い師の手の内/The Necromancer's Reach – 危機

公開時:疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。

暗黒の塔には眠らない目がありました。彼はその目が自分の凝視に気づいたことを知ったのです。そこには、欲してやまない強烈な一つの意志がありました。 ——「旅の仲間」

死人占い師の手の内/The Necromancer's Reach – 危機

公開時:疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。

暗黒の塔には眠らない目がありました。彼はその目が自分の凝視に気づいたことを知ったのです。そこには、欲してやまない強烈な一つの意志がありました。 ——「旅の仲間」

死人占い師の手の内/The Necromancer's Reach – 危機

公開時:疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。

暗黒の塔には眠らない目がありました。彼はその目が自分の凝視に気づいたことを知ったのです。そこには、欲してやまない強烈な一つの意志がありました。 ——「旅の仲間」

死人占い師の道/Necromancer's Pass – 場所
要害、ドル・グルドゥア
旅:ここに旅するためには、開始プレイヤーは手札のカードをランダムに2枚選んで捨てなければならない。
 「暗い森のおおわれていて、その木々が互いに張り合い、枝々はみな枯れ朽ちています。真ん中の高くなった岩の上にドル・グルドゥアがあります。われらの敵が長い間身を隠して住んでいたところです。」
 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

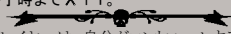

死人占い師の道/Necromancer's Pass – 場所
要害、ドル・グルドゥア
旅:ここに旅するためには、開始プレイヤーは手札のカードをランダムに2枚選んで捨てなければならない。
 「暗い森のおおわれていて、その木々が互いに張り合い、枝々はみな枯れ朽ちています。真ん中の高くなった岩の上にドル・グルドゥアがあります。われらの敵が長い間身を隠して住んでいたところです。」
 ——ガンダルフ、「旅の仲間」


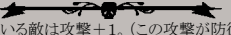
魔法の流れ/Enchanted Stream – 場所
森
魔法の流れが対処中の場所である間、プレイヤーはカードを引けない。
 「なるほど森に一つの流れがある。道を横ぎる強い流れて、水は黒い。その流れでは、水を飲む。また水をあびてもいけない。うわさでは、そうすると、魔法にかかって、ひどく眠くなり、すっかりものを忘れるということだ。」 ——ビヨロン、「ホビットの冒険」


魔法の流れ/Enchanted Stream – 場所
森
魔法の流れが対処中の場所である間、プレイヤーはカードを引けない。
 「なるほど森に一つの流れがある。道を横ぎる強い流れて、水は黒い。その流れでは、水を飲む。また水をあびてもいけない。うわさでは、そうすると、魔法にかかって、ひどく眠くなり、すっかりものを忘れるということだ。」 ——ビヨロン、「ホビットの冒険」

魔法の流れ/Enchanted Stream – 場所
森
魔法の流れが対処中の場所である間、プレイヤーはカードを引けない。
 「なるほど森に一つの流れがある。道を横ぎる強い流れて、水は黒い。その流れでは、水を飲む。また水をあびてもいけない。うわさでは、そうすると、魔法にかかって、ひどく眠くなり、すっかりものを忘れるということだ。」 ——ビヨロン、「ホビットの冒険」

魔法の流れ/Enchanted Stream – 場所
森
魔法の流れが対処中の場所である間、プレイヤーはカードを引けない。
 「なるほど森に一つの流れがある。道を横ぎる強い流れて、水は黒い。その流れでは、水を飲む。また水をあびてもいけない。うわさでは、そうすると、魔法にかかって、ひどく眠くなり、すっかりものを忘れるということだ。」 ——ビヨロン、「ホビットの冒険」

森の蜘蛛/Forest Spider – 敵
生物、蜘蛛
強制:森の蜘蛛がプレイヤーと接触した後、それはこのラウンドの終了時まで $\times+1$ 。

影:防御プレイヤーは、自分がコントロールする付帯を1つ選んで捨てる。
森の蜘蛛/Forest Spider – 敵
生物、蜘蛛
強制:森の蜘蛛がプレイヤーと接触した後、それはこのラウンドの終了時まで $\times+1$ 。

影:防御プレイヤーは、自分がコントロールする付帯を1つ選んで捨てる。

森の蜘蛛/Forest Spider – 敵
生物、蜘蛛
強制:森の蜘蛛がプレイヤーと接触した後、それはこのラウンドの終了時まで $\times+1$ 。

影:防御プレイヤーは、自分がコントロールする付帯を1つ選んで捨てる。
東入地の巡回兵/East Bight Patrol – 敵
ゴブリン、オーク

影:攻撃している敵は攻撃 $+1$ 。(この攻撃が防御されていない場合、さらにあなたの脅威 $+3$ 。)

森の蜘蛛/Forest Spider – 敵
生物、蜘蛛
強制:森の蜘蛛がプレイヤーと接触した後、それはこのラウンドの終了時まで $\times+1$ 。

影:防御プレイヤーは、自分がコントロールする付帯を1つ選んで捨てる。
黒い森コウモリ/Black Forest Bats – 敵
生物
公開時:各プレイヤーは現在使命中に参加しているキャラクターを1人選び、そのキャラクターをその使命中から取り除く。(選ばれたキャラクターは活動状態にはならない。) それにはみんな、がまんがなりません。いや、シルクハットのように黒いコウモリも…… ——「ホビットの冒険」

古い林道/Old Forest Road – 場所
森
レスポンス:あなたが古い林道に旅した後、開始プレイヤーは自分がコントロールするキャラクターを1人選んでそれを活動状態にしてもよい。
 ……けれども、ビヨロンがそこをゆくのをおもいました。その道はいまはよ(ゴブリン)たちが使いますし、たいいち、うわさでは森の道の東がわの方はだれも行く者がいないのですっかり荒れては、通れない沼地にはいて、道がなくなることでした。 ——「ホビットの冒険」

古い林道/Old Forest Road – 場所
森
レスポンス:あなたが古い林道に旅した後、開始プレイヤーは自分がコントロールするキャラクターを1人選んでそれを活動状態にしてもよい。
 ……けれども、ビヨロンがそこをゆくのをおもいました。その道はいまはよ(ゴブリン)たちが使いますし、たいいち、うわさでは森の道の東がわの方はだれも行く者がいないのですっかり荒れては、通れない沼地にはいて、道がなくなることでした。 ——「ホビットの冒険」

古い林道/Old Forest Road – 場所
森
レスポンス:あなたが古い林道に旅した後、開始プレイヤーは自分がコントロールするキャラクターを1人選んでそれを活動状態にしてもよい。
 ……けれども、ビヨロンがそこをゆくのをおもいました。その道はいまはよ(ゴブリン)たちが使いますし、たいいち、うわさでは森の道の東がわの方はだれも行く者がいないのですっかり荒れては、通れない沼地にはいて、道がなくなることでした。 ——「ホビットの冒険」

森の門/Forest Gate – 場所
森
レスポンス:あなたが森の門に旅した後、開始プレイヤーはカードを2枚引いてよい。
 森の道ははばがせまくて、木々のおれのあいだをうねうねと見えがくれてつづいています。入口のそとの明るい光は、まもなくしるに遠く小さなあかり穴のようになり、あたりがひどくしんとして、一同の足音がこだまするようにひびきましたが、森の木々がいっせいに、からだをかしげ、その足音に耳をすませているかのようでした。 ——「ホビットの冒険」


森の門/Forest Gate – 場所
森
レスポンス:あなたが森の門に旅した後、開始プレイヤーはカードを2枚引いてよい。
 森の道ははばがせまくて、木々のおれのあいだをうねうねと見えがくれてつづいています。入口のそとの明るい光は、まもなくしるに遠く小さなあかり穴のようになり、あたりがひどくしんとして、一同の足音がこだまするようにひびきましたが、森の木々がいっせいに、からだをかしげ、その足音に耳をすませているかのようでした。 ——「ホビットの冒険」

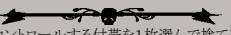
森の門/Forest Gate – 場所
森
レスポンス:あなたが森の門に旅した後、開始プレイヤーはカードを2枚引いてよい。
 森の道ははばがせまくて、木々のおれのあいだをうねうねと見えがくれてつづいています。入口のそとの明るい光は、まもなくしるに遠く小さなあかり穴のようになり、あたりがひどくしんとして、一同の足音がこだまするようにひびきましたが、森の木々がいっせいに、からだをかしげ、その足音に耳をすませているかのようでした。 ——「ホビットの冒険」


土牢の看守/Dungeon Jailer – 敵
ドル・グルドゥア、オーク
強制:プレイヤーの使命が失敗した後に土牢の看守が出現エリアにいる場合、出現エリアの獲得されていない目的カードを1枚遭遇デッキに戻してシャッフルする。
勝利 5


土牢の看守/Dungeon Jailer – 敵
ドル・グルドゥア、オーク
強制:プレイヤーの使命が失敗した後に土牢の看守が出現エリアにいる場合、出現エリアの獲得されていない目的カードを1枚遭遇デッキに戻してシャッフルする。
勝利 5


ドル・グルドゥアのナズグル/Nazgûl of Dol Guldur – 敵
ナズグル
強制:「虞囚」が救出されたとき、ドル・グルドゥアのナズグルを出現エリアに移動する。
強制:ドル・グルドゥアのナズグルに影響効果を適用した後、それと接触しているプレイヤーは自分がコントロールしているキャラクターを1人選んで捨てる。
 ドル・グルドゥアのナズグルには付帯はプレイできない。


洞窟の衛兵/Cavern Guardian – 敵
アンデッド
破滅 1

影:あなたがコントロールする付帯を1枚選んで捨てる。目的カードが捨てられたら、出現エリアに戻す。(この攻撃が防御されていない場合、あなたがコントロールするすべての付帯カードを捨てる。)

洞窟の衛兵/Cavern Guardian – 敵
アンデッド
破滅 1

影:あなたがコントロールする付帯を1枚選んで捨てる。目的カードが捨てられたら、出現エリアに戻す。(この攻撃が防御されていない場合、あなたがコントロールするすべての付帯カードを捨てる。)

洞窟の衛兵/Cavern Guardian – 敵
アンデッド
破滅 1

影:あなたがコントロールする付帯を1枚選んで捨てる。目的カードが捨てられたら、出現エリアに戻す。(この攻撃が防御されていない場合、あなたがコントロールするすべての付帯カードを捨てる。)

影の下/Under the Shadow – 危機
公開時:フェイズ終了まで、出現エリアの \times の合計を $+X$ 。Xはゲーム中のプレイヤー数に等しい。

影:防御プレイヤーは、自分の脅威を自分が接触している敵の数だけ上げる。

影の下/Under the Shadow – 危機
公開時:フェイズ終了まで、出現エリアの \times の合計を $+X$ 。Xはゲーム中のプレイヤー数に等しい。

影:防御プレイヤーは、自分の脅威を自分が接触している敵の数だけ上げる。

鉄の手枷/Iron Shackles – 危機
公開時:鉄の手枷を、開始プレイヤーのデッキの一番上につける。(これは「次にいずれかのプレイヤーがつけられているデッキから1枚以上のカードを引く場合、代わりに鉄の手枷を捨てる」を持つ**状態**の付帯カードとみなす。)

影:鉄の手枷の「公開時」の効果を解決する。

終わり無き洞窟/Endless Caverns – 場所
土牢
破滅 1、殺到
 「この中でわたしが、冥王の土牢にはいった経験を持つ。それもかれが今ほどの力を持たずドル・グルドゥアの旧居にすまっていた頃のことじゃ。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

終わり無き洞窟/Endless Caverns – 場所
土牢
破滅 1、殺到
 「この中でわたしが、冥王の土牢にはいった経験を持つ。それもかれが今ほどの力を持たずドル・グルドゥアの旧居にすまっていた頃のことじゃ。」 ——ガンダルフ、「旅の仲間」

塔の門/Tower Gate – 場所
土牢
強制:塔の門まで旅した後、各プレイヤーは自分のデッキの一番上のカードを自分の前に裏向きに置き、それが出現エリアから自分に接触したのとして扱う。これらのカードは「オークの衛兵」と呼ばれ、体力1、 $\times+1$ 、 $\times+1$ の敵として機能する。
 「わし自身ドル・グルドゥアの死人占い師のすみかにあえて入り込み、かれのやり方をひそかに探ったあげ(……) ——ガンダルフ、「旅の仲間」

※《ドル・グルドゥアのナズグル》にはエラツタが適用されています。シールはそのエラツタのみです。

<p>塔の門/Tower Gate – 場所</p> <p>士卒</p> <p>強制:塔の門まで旅した後、各プレイヤーは自分のデッキの一番上のカードを自分の前に裏向きに置き、それが出現エリアから自分に接触したものと扱って扱う。これらのカードは「オークの衛兵」と呼ばれ、体力1、1、1の敵として機能する。</p> <p>「わし自身ドレ・グドゥアの死人 占い師のすみかにあえて入り込み、かれのやり方をひそかに探ったあげく……」——ガンダルフ、「旅の仲間」</p>		
<p>霧ふり山脈のゴブリン/Misty Mountain Goblins – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>強制:霧ふり山脈のゴブリンが攻撃した後、現在の使命から進行トークンを1個取り除く。</p> <p>影:現在の使命から進行トークンを1個取り除く。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに進行トークンを3個取り除く。)</p>	<p>霧ふり山脈のゴブリン/Misty Mountain Goblins – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>強制:霧ふり山脈のゴブリンが攻撃した後、現在の使命から進行トークンを1個取り除く。</p> <p>影:現在の使命から進行トークンを1個取り除く。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに進行トークンを3個取り除く。)</p>	<p>霧ふり山脈のゴブリン/Misty Mountain Goblins – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>強制:霧ふり山脈のゴブリンが攻撃した後、現在の使命から進行トークンを1個取り除く。</p> <p>影:現在の使命から進行トークンを1個取り除く。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに進行トークンを3個取り除く。)</p>
<p>夜の集結/Massing at Night – 危機</p> <p>公開時:遭遇デッキから追加でX枚のカードを公開する。Xはゲーム中のプレイヤー数に等しい。</p> <p>影:この攻撃している敵に影カードをX枚配る。Xはゲーム中のプレイヤー数に等しい。</p>		
<p>アンドウインの川岸/Banks of the Anduin – 場所</p> <p>河川地</p> <p>強制:アンドウインの川岸が場を離れた場合、それを捨てて札パイルに置く代わりに、遭遇デッキの一番上に置く。</p> <p>どこどこにある葎の茂みの切れ間から起伏する草地が不意にフロドの目にどびこんでくる折には、そのはるかかなたに夕日を浴びた丘が連なり、遠く視界の端には黒ずんだ一線が見えて、そこは霧ふり山脈の最南端の連なりでした。——「旅の仲間」</p>	<p>アンドウインの川岸/Banks of the Anduin – 場所</p> <p>河川地</p> <p>強制:アンドウインの川岸が場を離れた場合、それを捨てて札パイルに置く代わりに、遭遇デッキの一番上に置く。</p> <p>どこどこにある葎の茂みの切れ間から起伏する草地が不意にフロドの目にどびこんでくる折には、そのはるかかなたに夕日を浴びた丘が連なり、遠く視界の端には黒ずんだ一線が見えて、そこは霧ふり山脈の最南端の連なりでした。——「旅の仲間」</p>	<p>あやめ野/Gladden Fields – 場所</p> <p>沼地</p> <p>強制:あやめ野が対処中の場所である間、回復フェイズ中に各プレイヤーは追加で脅威+1。</p> <p>「ある時、二人は小舟を出て、あやめ野まで下って行った。あちこちに、あやめと花をつけた葎が広がっていた。」——ガンダルフ、「旅の仲間」</p> <p style="text-align: right;">勝利 3</p>
<p>あやめ野/Gladden Fields – 場所</p> <p>沼地</p> <p>強制:あやめ野が対処中の場所である間、回復フェイズ中に各プレイヤーは追加で脅威+1。</p> <p>「ある時、二人は小舟を出て、あやめ野まで下って行った。あちこちに、あやめと花をつけた葎が広がっていた。」——ガンダルフ、「旅の仲間」</p> <p style="text-align: right;">勝利 3</p>	<p>あやめ野/Gladden Fields – 場所</p> <p>沼地</p> <p>強制:あやめ野が対処中の場所である間、回復フェイズ中に各プレイヤーは追加で脅威+1。</p> <p>「ある時、二人は小舟を出て、あやめ野まで下って行った。あちこちに、あやめと花をつけた葎が広がっていた。」——ガンダルフ、「旅の仲間」</p> <p style="text-align: right;">勝利 3</p>	
<p>東方の烏/Eastern Crows – 敵</p> <p>生物</p> <p>殺到</p> <p>強制:東方の烏が撃退された後、それをエンカウンターデッキに戻してシャッフルする。</p> <p>影:攻撃している敵は+1。(防御プレイヤーの脅威が35以上なら、代わりに+2。)</p>	<p>東方の烏/Eastern Crows – 敵</p> <p>生物</p> <p>殺到</p> <p>強制:東方の烏が撃退された後、それをエンカウンターデッキに戻してシャッフルする。</p> <p>影:攻撃している敵は+1。(防御プレイヤーの脅威が35以上なら、代わりに+2。)</p>	<p>東方の烏/Eastern Crows – 敵</p> <p>生物</p> <p>殺到</p> <p>強制:東方の烏が撃退された後、それをエンカウンターデッキに戻してシャッフルする。</p> <p>影:攻撃している敵は+1。(防御プレイヤーの脅威が35以上なら、代わりに+2。)</p>
<p>邪悪な嵐/evil Storm – 危機</p> <p>公開時:脅威が35以上の各プレイヤーがコントロールする各キャラクターに1ダメージ。</p> <p>「影の山脈の嵐をも支配できるとわたしの国ではいわれています。」——ボロミア、「旅の仲間」</p>	<p>邪悪な嵐/evil Storm – 危機</p> <p>公開時:脅威が35以上の各プレイヤーがコントロールする各キャラクターに1ダメージ。</p> <p>「影の山脈の嵐をも支配できるとわたしの国ではいわれています。」——ボロミア、「旅の仲間」</p>	<p>邪悪な嵐/evil Storm – 危機</p> <p>公開時:脅威が35以上の各プレイヤーがコントロールする各キャラクターに1ダメージ。</p> <p>「影の山脈の嵐をも支配できるとわたしの国ではいわれています。」——ボロミア、「旅の仲間」</p>
<p>影の追跡/Pursued by Shadow – 危機</p> <p>公開時:各プレイヤーは、自分がコントロールする現在使命に参加していないキャラクター1人につき、自分の脅威+1。</p> <p>影:防御プレイヤーは、自分がコントロールする疲労状態の味方1人を選んで、持ち主の手札に戻す。そのプレイヤーが疲労状態の味方をコントロールしていない場合、そのプレイヤーの脅威+3。</p>	<p>影の追跡/Pursued by Shadow – 危機</p> <p>公開時:各プレイヤーは、自分がコントロールする現在使命に参加していないキャラクター1人につき、自分の脅威+1。</p> <p>影:防御プレイヤーは、自分がコントロールする疲労状態の味方1人を選んで、持ち主の手札に戻す。そのプレイヤーが疲労状態の味方をコントロールしていない場合、そのプレイヤーの脅威+3。</p>	<p>怪しげな霧/Treacherous Fog – 危機</p> <p>公開時:出現エリアにある各場所は、このフェイズの終了時まで+1。その後、脅威が35以上の各プレイヤーは、自分の手札のカードを1枚選んで捨てる。</p> <p>「しかし、もう少しして霧が上がらなければ船路を見つけることもむずかしいだろう。」——アラゴルン、「旅の仲間」</p>
<p>怪しげな霧/Treacherous Fog – 危機</p> <p>公開時:出現エリアにある各場所は、このフェイズの終了時まで+1。その後、脅威が35以上の各プレイヤーは、自分の手札のカードを1枚選んで捨てる。</p> <p>「しかし、もう少しして霧が上がらなければ船路を見つけることもむずかしいだろう。」——アラゴルン、「旅の仲間」</p>		

<p>ガンダルフの地図/Gandalf's Map – 目的</p> <p>アイテム</p> <p>監視下、制限</p> <p>アクション:この目的カードに遭遇が無い場合、あなたの脅威+2し、それを獲得する。獲得した時、ガンダルフの地図をあなたがコントロールする英雄1人につける。(付帯カードとして扱う。外れた場合、ガンダルフの地図を出現エリアに戻す。)</p> <p>つけられている英雄は攻撃や防御ができない。</p>	<p>土牢の松明/Dungeon Torch – 目的</p> <p>アイテム</p> <p>監視下、制限</p> <p>アクション:この目的カードに遭遇が無い場合、あなたの脅威+2し、それを獲得する。獲得した時、土牢の松明をあなたがコントロールする英雄1人につける。(付帯カードとして扱う。外れた場合、土牢の松明を出現エリアに戻す。)</p> <p>強制:各ラウンドの終了時、つけられている英雄をコントロールするプレイヤーの脅威+2。</p>	<p>影の鍵/Shadow Key – 目的</p> <p>アイテム</p> <p>監視下、制限</p> <p>アクション:この目的カードに遭遇が無い場合、あなたの脅威+2し、それを獲得する。獲得した時、影の鍵をあなたがコントロールする英雄1人につける。(付帯カードとして扱う。外れた場合、影の鍵を出現エリアに戻す。)</p> <p>強制:各ラウンドの終了時、つけられている英雄に1ダメージ。</p>
--	---	---

プレイヤー部分の翻訳に、「新版 指輪物語」(評論社 瀬田貞二・田中明子訳)および「ホビットの冒険」(岩波少年文庫 瀬田貞二訳)より文章を引用しています。

ハエとクモ/Flies and Spiders – 使命: 闇の森を抜けて

君はロリエンのスタンドゥイル王からガラドリエルの奥方への緊急の書簡を手に、闇の森を通り抜けようとしている。暗い道をたどって、君の周りに蜘蛛が集まってきている……。

準備: 遭遇デッキから、「森の蜘蛛」を1枚と「古い林道」を1枚探し、それらを出現エリアに加える。その後、遭遇デッキをシャッフルする。

別れ道/A Fork in the Road – 使命: 闇の森を抜けて

蜘蛛に追われながら闇の森を先に進むと、林道は目の前で二つに分かれていた……。

選ばれた道/A Chosen Path – 使命: 闇の森を抜けて

曲がりの道は、森の最も奥深く入り組んだ場所へと続いていた。君は獲物を狙う邪悪な闇の生き物に気付いた。急いでこの敵を回避しなければならない。

選ばれた道/A Chosen Path – 使命: 闇の森を抜けて

曲がりの道は、森の最も奥深く入り組んだ場所へと続いていた。君は獲物を狙う邪悪な闇の生き物に気付いた。急いでこの敵を回避しなければならない。

死人占い師の塔/The Necromancer’s Tower – 使命: ドル・グルドゥアからの脱出

ロリエンのガラドリエルの奥方は君たちに、ドル・グルドゥアの近郊地域の調査を依頼してきた。その任務中、君の仲間一人がオークの待ち伏せに遭い、捕らえられて土牢に捕らえられてしまった……。

準備: 遭遇デッキから目的カードを3枚探し、それらを公開して出現エリアに置く。さらに、「ドル・グルドゥアのナズグル」をゲーム外の使命デッキの脇に表向きにして置く。その後、遭遇デッキをシャッフルし、各目的カードに遭遇を1枚つける。

洞窟を抜けて/Through the Caverns –使命: ドル・グルドゥアからの脱出

ようやくドル・グルドゥアの土牢の隠された入口を見つけた君は、丘の地下に広がる洞窟を通り抜け、囚われの仲間を探し出すとする。目の前には土牢の住人達が立ちふさがり、看守は虜囚を守ろうとしている。

土牢の脱出/Out of the Dungeons –使命: ドル・グルドゥアからの脱出

一筋の明かりを追っていた君は、丘の斜面に開いた洞窟の入口を見つけた。しかし、その洞窟の入口の脇には、オークの大部隊が待っていたのだ。

河へ……/To the River… – 使命: アンドゥインを下る

ガラドリエルの奥方からの緊急の書簡を携えて闇の森を抜けた君は、ロリエンの森に向かうためにアンドゥインを下って行かなければならない。森を背に遠く離れた君は何かに追われていることに気づき、ペースを速めた……。

準備: 各プレイヤーは、遭遇デッキの一番上からカードを1枚公開し、それを出現エリアに加える。

アンドゥインの流れ/Anduin Passage – 使命: アンドゥインを下る

トルロを倒した君は、筏に乗り込んで河を下り始めた。君が岸を離れるや、河を下る君の筏に向かって追っ手が攻撃を仕掛けてきた。

岸辺の待ち伏せ/Ambush on the Shore – 使命: アンドゥインを下る

敵からの絶え間ない攻撃に、君は筏を岸に泊めざるを得なくなった。しかし、そこには敵が待ち伏せていた。この攻撃を切り抜けば、黄金の森までの道のりは楽になるだろうか……。

ハエとクモ/Flies and Spiders – 使命: 闇の森を抜けて

一同が一瞥いやだと思ったのは、クモの巣でした。見たこともないほど太い糸をこまかくかけめぐらした大きなクモの巣で、木から木へはりめぐらしたもあり、低い枝のあいだにかけたものもあります。けれども、道をつつぎつけた糸は一つもありません。いったい何かの魔法がはたらいて、クモの糸をよるうのか、それともほかに何かがあるのか、ドワーフたちにはわかりませんでした。 ——「ホビットの冒険」

別れ道/A Fork in the Road – 使命: 闇の森を抜けて

緊急の書簡に急がされた君は、先がどうなっているかわからないまま、片方を選んで先に進んだ……。

強制: この舞台を撃退したとき、2枚の「選ばれた道」舞台から1枚をランダムに選び、そこに進む。

「道を外れるな!」/“Don’t Leave the Path!” – 使命: 闇の森を抜けて

さらに暗くなっていく影に、君は邪悪な生き物にここまで誘い込まれたことに気付いた。ここを抜けるためには、奴を倒さなければならぬ。

公開時: 各プレイヤーは、遭遇デッキと捨て札パイルから**蜘蛛**カードを1枚選んで探し、それを出現エリアに加える。

ゲームに勝利するには、プレイヤーは「ウンゴリアントの子」を見つけて撃退しなければならない。

ビヨルンの道/Beorn’s Path – 使命: 闇の森を抜けて

君は敵をかわすために、秘密の道を抜けようとしている。

「ウンゴリアントの子」が出ている間は、プレイヤーはこの舞台を撃退できない。プレイヤーがこの舞台を撃退した場合、このゲームに勝利する。

死人占い師の塔/The Necromancer’s Tower – 使命: ドル・グルドゥアからの脱出

公開時: (プレイヤーがコントロールするすべての英雄の中から)英雄カードを1枚ランダムに選び、裏向きにする。その英雄は“虜囚”であるとみなされ、この使命の後の時点で救出(カードの効果参照)されるまで使用できず、ダメージを受けず、リソースを貯めない。

プレイヤーは、各ラウンドにつき、全体で1人しか味方をプレイできない。

プレイヤーは、目的カードを全体で少なくとも1枚持つていないかぎり、次の舞台に進めない。



洞窟を抜けて/Through the Caverns –使命: ドル・グルドゥアからの脱出

レスポンス: このカードに任意の数の進行トークンを置いた後、“虜囚”の英雄カードを表向きにし、その上にダメージトークンを1個置く。この英雄は救出されたと思われ、コントロールするプレイヤーはこれ以降使用できる。

プレイヤーは、各ラウンドにつき、全体で1人しか味方をプレイできない。

プレイヤーは、全体で3つすべての「ドル・グルドゥアからの脱出」目的カードを持ち、“虜囚”を救出しないかぎり、次の舞台に進めない。

土牢の脱出/ Out of the Dungeons –使命: ドル・グルドゥアからの脱出

強制: 各使命フェイズの開始時に、自分のデッキの一番上のカードを自分の前に裏向きに置き、それが出現エリアから自分に接触したものと扱う。これらのカードは「オークの衛兵」と呼ばれ、体力1、1、1の敵として機能する。「オークの衛兵」が出現エリアに戻る場合、代わりにそれを持ち主の捨て札パイルに置く。

「ドル・グルドゥアのナズグル」が出ている間は、プレイヤーはこの舞台を撃退できない。この舞台が撃退され、「ドル・グルドゥアのナズグル」が場にいらない場合、プレイヤーはこのゲームに勝利する。

河へ……/To the River… – 使命: アンドゥインを下る

川岸に小さな筏が浮かんでいる場所に近づいた君の目の前で、恐ろしき丘トルロが岩の影から姿を現し君に攻撃してきた！

公開時: 遭遇デッキから「丘トルロ」を(まだ場に出ていない場合)1枚探して出現エリアに置く。遭遇デッキをシャッフルする。

「丘トルロ」が出ている間は、プレイヤーはこの舞台を撃退できない。

アンドゥインの流れ/Anduin Passage – 使命: アンドゥインを下る

筏を攻撃する敵と対峙する状況では、バランスを取りながら効果的な一撃を加えるのは困難だ。

各使命フェイズに、遭遇デッキから追加でカードを1枚公開する。その遭遇フェイズ中は、接触チェックを行わない。(各プレイヤーは、望むなら各遭遇フェイズに敵1体と接触してよい。)

岸辺の待ち伏せ/Ambush on the Shore – 使命: アンドゥインを下る

公開時: プレイヤー1人につき遭遇カードを2枚公開し、それらを出現エリアに加える。残りのゲームの間、遭遇フェイズの出現ステップを飛ばす。

場に敵がいなくなった場合、プレイヤーはこのゲームに勝利する。

※《死人占い師の塔(1A)》《土牢の脱出(3B)》にはエラッタが適用されています。シールはそのエラッタ込みです。