

<p>● ビルボ・バギンス/Bilbo Baggins – 英雄</p> <p>ホビット</p> <p>開始プレイヤーは、補充フェイズに追加で1枚カードを引く。</p> <p>「なるほど。」と、ビルボはいいました。「だが、その知らせはもう聞いたんだらう？ だったら、ちょっとわたしに時間を割いてくれないか？ 至急あなたの方を借りたいことがあるな。」 ——「旅の仲間」</p>		
<p>ドゥネダインの印/Dúnedain Mark – 付帯</p> <p>信号</p> <p>英雄1人につける。 つけられている英雄は★+1。 アクション:つけられている英雄のプールからリソースを1点支払い、ドゥネダインの印を他の英雄につける。</p>	<p>ドゥネダインの印/Dúnedain Mark – 付帯</p> <p>信号</p> <p>英雄1人につける。 つけられている英雄は★+1。 アクション:つけられている英雄のプールからリソースを1点支払い、ドゥネダインの印を他の英雄につける。</p>	<p>ドゥネダインの印/Dúnedain Mark – 付帯</p> <p>信号</p> <p>英雄1人につける。 つけられている英雄は★+1。 アクション:つけられている英雄のプールからリソースを1点支払い、ドゥネダインの印を他の英雄につける。</p>
<p>焚き火での物語/Campfire Tales – イベント</p> <p>アクション:各プレイヤーはカードを1枚引く。 「これは美しい話だよ。もともと、中つ国のすべての話がそうであるように、美しい話ではあるが。」——馳夫、「旅の仲間」</p>		
<p>翼の守護者/Winged Guardian – 味方</p> <p>生物、鷲</p> <p>歩哨。翼の守護者には制限の付帯はつけられない。 強制:翼の守護者が防御した攻撃が解決された後、↓のリソースを1点支払うか、場から翼の守護者を捨てる。</p>	<p>翼の守護者/Winged Guardian – 味方</p> <p>生物、鷲</p> <p>歩哨。翼の守護者には制限の付帯はつけられない。 強制:翼の守護者が防御した攻撃が解決された後、↓のリソースを1点支払うか、場から翼の守護者を捨てる。</p>	<p>翼の守護者/Winged Guardian – 味方</p> <p>生物、鷲</p> <p>歩哨。翼の守護者には制限の付帯はつけられない。 強制:翼の守護者が防御した攻撃が解決された後、↓のリソースを1点支払うか、場から翼の守護者を捨てる。</p>
<p>ワシのむれがやってくるぞ！/The Eagles Are Coming! – イベント</p> <p>鷲</p> <p>アクション:あなたのデッキの一番上から5枚のカードから望む枚数の鷲カードを探し、それらをあなたの手札に加える。他のカードはデッキに戻してシャッフルする。 「ワシだ！ ワシだぞ！」——ビルボ・バギンス、「ホビットの冒険」</p>		
<p>西の谷の馬壊し/Westfold Horse-Breaker – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>アクション:西の谷の馬壊しを捨て、英雄1人を選んで活動状態にする。 「それ以上のことをなしたのはあなた方自信の剛勇じよ。そして夜を徹して歩き続けた西の谷家中の面々健脚じよ。」——ガンダルフ、「二つの塔」</p>	<p>西の谷の馬壊し/Westfold Horse-Breaker – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>アクション:西の谷の馬壊しを捨て、英雄1人を選んで活動状態にする。 「それ以上のことをなしたのはあなた方自信の剛勇じよ。そして夜を徹して歩き続けた西の谷家中の面々健脚じよ。」——ガンダルフ、「二つの塔」</p>	<p>西の谷の馬壊し/Westfold Horse-Breaker – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>アクション:西の谷の馬壊しを捨て、英雄1人を選んで活動状態にする。 「それ以上のことをなしたのはあなた方自信の剛勇じよ。そして夜を徹して歩き続けた西の谷家中の面々健脚じよ。」——ガンダルフ、「二つの塔」</p>
<p>ロヘリンの招集/Mustering the Rohirrim – イベント</p> <p>アクション:あなたのデッキの一番上から10枚のカードからローハンの味方カードを1枚探し、あなたの手札に加える。その後、他のカードはデッキに戻してシャッフルする。 「ローハンの兵力を総動員するとなると、これ以上早くはできません。」——エオメル、「王の帰還」</p>		
<p>裂け谷の楽人/Riveldell Minstrel – 味方</p> <p>ノルドール</p> <p>レスポンス:裂け谷の楽士を手札からプレイした後、あなたのデッキから歌カードを1枚探してあなたの手札に加える。あなたのデッキをシャッフルする。 エルロンドが入場し、用意された席に向かうと、エルフの楽人達が美しい音楽を奏で始めました。——「旅の仲間」</p>	<p>裂け谷の楽人/Riveldell Minstrel – 味方</p> <p>ノルドール</p> <p>レスポンス:裂け谷の楽士を手札からプレイした後、あなたのデッキから歌カードを1枚探してあなたの手札に加える。あなたのデッキをシャッフルする。 エルロンドが入場し、用意された席に向かうと、エルフの楽人達が美しい音楽を奏で始めました。——「旅の仲間」</p>	<p>裂け谷の楽人/Riveldell Minstrel – 味方</p> <p>ノルドール</p> <p>レスポンス:裂け谷の楽士を手札からプレイした後、あなたのデッキから歌カードを1枚探してあなたの手札に加える。あなたのデッキをシャッフルする。 エルロンドが入場し、用意された席に向かうと、エルフの楽人達が美しい音楽を奏で始めました。——「旅の仲間」</p>
<p>馳夫の抜け道/Strider's Path – イベント</p> <p>レスポンス:遭遇デッキからいずれかの場所が公開された後、その旅効果を解決することなく、ただちにその場所に旅をする。他の場所が対処中である場合、それを登場エリアに戻す。 「わたしのは、近道だらうと遠道だらうとまづいくことはない。」——馳夫、「旅の仲間」</p>		
<p>王の歌/Song of Kings – 付帯</p> <p>歌</p> <p>英雄1人につける。 つけられている英雄は♣のリソースアイコンを得る。 灰の中から火はよみがえり、影から光がさしいづるだらう。折れた刃は、新たに研がれ、無冠の者がまた王となるらう。 ——「旅の仲間」</p>	<p>王の歌/Song of Kings – 付帯</p> <p>歌</p> <p>英雄1人につける。 つけられている英雄は♣のリソースアイコンを得る。 灰の中から火はよみがえり、影から光がさしいづるだらう。折れた刃は、新たに研がれ、無冠の者がまた王となるらう。 ——「旅の仲間」</p>	<p>王の歌/Song of Kings – 付帯</p> <p>歌</p> <p>英雄1人につける。 つけられている英雄は♣のリソースアイコンを得る。 灰の中から火はよみがえり、影から光がさしいづるだらう。折れた刃は、新たに研がれ、無冠の者がまた王となるらう。 ——「旅の仲間」</p>

<p>ゴクリの足跡/Signs of Gollum – 目的</p> <p>手がかり</p> <p>監視下</p> <p>レスポンス:プレイヤーが使命の探求に成功した後、ゴクリの足跡に遭遇が無い場合、それを獲得してよい。獲得した時、ゴクリの足跡をその使命に参加したいいずれかの英雄につける。(「強制:つけられている英雄がダメージを受けるか場を離れた後、このカードを遭遇デッキの一番上に戻す。』を持つ状態の付帯として扱う。)</p>	<p>ゴクリの足跡/Signs of Gollum – 目的</p> <p>手がかり</p> <p>監視下</p> <p>レスポンス:プレイヤーが使命の探求に成功した後、ゴクリの足跡に遭遇が無い場合、それを獲得してよい。獲得した時、ゴクリの足跡をその使命に参加したいいずれかの英雄につける。(「強制:つけられている英雄がダメージを受けるか場を離れた後、このカードを遭遇デッキの一番上に戻す。』を持つ状態の付帯として扱う。)</p>
<p>ゴクリの足跡/Signs of Gollum – 目的</p> <p>手がかり</p> <p>監視下</p> <p>レスポンス:プレイヤーが使命の探求に成功した後、ゴクリの足跡に遭遇が無い場合、それを獲得してよい。獲得した時、ゴクリの足跡をその使命に参加したいいずれかの英雄につける。(「強制:つけられている英雄がダメージを受けるか場を離れた後、このカードを遭遇デッキの一番上に戻す。』を持つ状態の付帯として扱う。)</p>	<p>ゴクリの足跡/Signs of Gollum – 目的</p> <p>手がかり</p> <p>監視下</p> <p>レスポンス:プレイヤーが使命の探求に成功した後、ゴクリの足跡に遭遇が無い場合、それを獲得してよい。獲得した時、ゴクリの足跡をその使命に参加したいいずれかの英雄につける。(「強制:つけられている英雄がダメージを受けるか場を離れた後、このカードを遭遇デッキの一番上に戻す。』を持つ状態の付帯として扱う。)</p>

<p>昔からの浅瀬/The Old Ford – 場所</p> <p>河川地</p> <p>Xは場に出ている味方カードの枚数に等しい。</p> <p>影:表記上のコストが、場に出ている河川地の枚数よりも低いすべての味方を場から捨てる。</p>	<p>昔からの浅瀬/The Old Ford – 場所</p> <p>河川地</p> <p>Xは場に出ている味方カードの枚数に等しい。</p> <p>影:表記上のコストが、場に出ている河川地の枚数よりも低いすべての味方を場から捨てる。</p>	<p>闇の森の外側/The Eaves of Mirkwood – 場所</p> <p>森</p> <p>闇の森の外側が対処中の場所である間、遭遇カードの効果は打ち消されない。</p> <p>ひるすぎになって、やみの森の外側にたどりつき、そり立つ木々の張り出した枝の下にすわって、一休みしました。——「ホビットの冒険」</p>
--	--	---

<p>闇の森の外側/The Eaves of Mirkwood – 場所</p> <p>森</p> <p>闇の森の外側が対処中の場所である間、遭遇カードの効果は打ち消されない。</p> <p>ひるすぎになって、やみの森の外側にたどりつき、そり立つ木々の張り出した枝の下にすわって、一休みしました。——「ホビットの冒険」</p>	<p>闇の森の外側/The Eaves of Mirkwood – 場所</p> <p>森</p> <p>闇の森の外側が対処中の場所である間、遭遇カードの効果は打ち消されない。</p> <p>ひるすぎになって、やみの森の外側にたどりつき、そり立つ木々の張り出した枝の下にすわって、一休みしました。——「ホビットの冒険」</p>	<p>ニングロール川/River Ninglor – 場所</p> <p>河川地</p> <p>ニングロール川が対処中の場所である間、各ラウンドの終了時に、それと現在の使命から進行トークンを1個ずつ取り除く。</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2個取り除く。)</p>
---	---	--

<p>ニングロール川/River Ninglor – 場所</p> <p>河川地</p> <p>ニングロール川が対処中の場所である間、各ラウンドの終了時に、それと現在の使命から進行トークンを1個ずつ取り除く。</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2個取り除く。)</p>	<p>東岸/The East Bank – 場所</p> <p>河川地</p> <p>東岸が対処中の場所である間、味方カードを手札からプレイするためのコストは、一致するリソースが1点追加になる。</p> <p>影:あなたが手がかりカードがつけられている英雄を少なくとも1人支配していない場合、この敵を、その攻撃の解決後に登場エリアに戻す。</p>	<p>東岸/The East Bank – 場所</p> <p>河川地</p> <p>東岸が対処中の場所である間、味方カードを手札からプレイするためのコストは、一致するリソースが1点追加になる。</p> <p>影:あなたが手がかりカードがつけられている英雄を少なくとも1人支配していない場合、この敵を、その攻撃の解決後に登場エリアに戻す。</p>
--	--	--

<p>西岸/The West Bank – 場所</p> <p>河川地</p> <p>西岸が対処中の場所である間、付帯カードやイベントカードを手札からプレイするためのコストは、一致するリソースが1点追加になる。</p> <p>影:あなたが手がかりカードがつけられている英雄を少なくとも1人支配していない場合、この敵の表記炎を2倍にする。</p>	<p>西岸/The West Bank – 場所</p> <p>河川地</p> <p>西岸が対処中の場所である間、付帯カードやイベントカードを手札からプレイするためのコストは、一致するリソースが1点追加になる。</p> <p>影:あなたが手がかりカードがつけられている英雄を少なくとも1人支配していない場合、この敵の表記炎を2倍にする。</p>
--	--

<p>ゴブリン村の物あさり/Goblintown Scavengers – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>公開時:各プレイヤーのデッキの一番上のカードを捨てる。このフェイズの終了時まで、ゴブリン村の物あさりの炎は、これにより捨てられたすべてのカードの表記コストの合計だけ増加する。</p>	<p>ゴブリン村の物あさり/Goblintown Scavengers – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>公開時:各プレイヤーのデッキの一番上のカードを捨てる。このフェイズの終了時まで、ゴブリン村の物あさりの炎は、これにより捨てられたすべてのカードの表記コストの合計だけ増加する。</p>	<p>モルドールからの狩人/Hunters from Mordor – 敵</p> <p>モルドール</p> <p>モルドールからの狩人は、場に出ている手がかりカード1枚につき、炎+2、炎+2。</p> <p>影:手がかりカードがつけられている各英雄に1ダメージ。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに3ダメージ。)</p>
---	---	--

<p>モルドールからの狩人/Hunters from Mordor – 敵</p> <p>モルドール</p> <p>モルドールからの狩人は、場に出ている手がかりカード1枚につき、炎+2、炎+2。</p> <p>影:手がかりカードがつけられている各英雄に1ダメージ。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに3ダメージ。)</p>	<p>モルドールからの狩人/Hunters from Mordor – 敵</p> <p>モルドール</p> <p>モルドールからの狩人は、場に出ている手がかりカード1枚につき、炎+2、炎+2。</p> <p>影:手がかりカードがつけられている各英雄に1ダメージ。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに3ダメージ。)</p>	<p>モルドールからの狩人/Hunters from Mordor – 敵</p> <p>モルドール</p> <p>モルドールからの狩人は、場に出ている手がかりカード1枚につき、炎+2、炎+2。</p> <p>影:手がかりカードがつけられている各英雄に1ダメージ。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに3ダメージ。)</p>
--	--	--

<p>モルドールからの狩人/Hunters from Mordor – 敵</p> <p>モルドール</p> <p>モルドールからの狩人は、場に出ている手がかりカード1枚につき、炎+2、炎+2。</p> <p>影:手がかりカードがつけられている各英雄に1ダメージ。(この攻撃が防御されていない場合、代わりに3ダメージ。)</p>
--

<p>偽の糸口/False Lead – 危機</p> <p>公開時:開始プレイヤーは、手がかりの表記コストを持つカードを1枚選び、それを遭遇デッキに戻してシャッフルする。場に手がかりカードが無い場合、偽の糸口は殺到を持つ。</p> <p>「そこでわしらは二人はゴクリの噂を聞いた。そして、それがその暗い山々に長いことひそんでいたのではないかと推測した。しかしわしらはついにかれを見いだすことができず、わしはどうと望みを捨てた。」——ガンダルフ、「狼の仲間」</p>	<p>偽の糸口/False Lead – 危機</p> <p>公開時:開始プレイヤーは、手がかりの表記コストを持つカードを1枚選び、それを遭遇デッキに戻してシャッフルする。場に手がかりカードが無い場合、偽の糸口は殺到を持つ。</p> <p>「そこでわしらは二人はゴクリの噂を聞いた。そして、それがその暗い山々に長いことひそんでいたのではないかと推測した。しかしわしらはついにかれを見いだすことができず、わしはどうと望みを捨てた。」——ガンダルフ、「狼の仲間」</p>	<p>氾濫/Flooding – 危機</p> <p>災害</p> <p>破滅 1、殺到</p> <p>公開時:すべての河川地の場所からすべての進行トークンを取り除く。</p> <p>影:このカードの「公開時」の効果解決する。</p>
--	--	--

氾濫/Flooding – 危機

災害

破滅 1、殺到

公開時:すべての河川地の場所からすべての進行トークンを取り除く。



影:このカードの「公開時」の効果を解決する。

老女達の話/Old Wives' Tales – 危機

噂話

公開時:各英雄のリソースプールから、可能ならリソースを1点捨てる。自身のリソースプールからリソースを捨てられなかった英雄を消耗する。

それは鳥の巣を求めて木に登り、幼獣を求めて穴に忍び込み、ゆりかごを求めて窓から忍び入るというじゃ。——「旅の仲間」

老女達の話/Old Wives' Tales – 危機

噂話

公開時:各英雄のリソースプールから、可能ならリソースを1点捨てる。自身のリソースプールからリソースを捨てられなかった英雄を消耗する。

それは鳥の巣を求めて木に登り、幼獣を求めて穴に忍び込み、ゆりかごを求めて窓から忍び入るというじゃ。——「旅の仲間」

老女達の話/Old Wives' Tales – 危機

噂話

公開時:各英雄のリソースプールから、可能ならリソースを1点捨てる。自身のリソースプールからリソースを捨てられなかった英雄を消耗する。

それは鳥の巣を求めて木に登り、幼獣を求めて穴に忍び込み、ゆりかごを求めて窓から忍び入るというじゃ。——「旅の仲間」

狩りの始まり/The Hunt Begins – 使命:ゴクリを探して

ガンダルフは、なかなか捕まえないゴクリとして知られる生き物を探し出す助けを君に求めた。君の探索は、間の森と霧ふり山脈の間のアンドゥインの谷から始まる。

準備:遭遇デッキから、プレイヤー1人につきカードを1枚公開し、それを出現エリアに加える。

狩りの始まり/The Hunt Begins – 使命:ゴクリを探して

君はアンドゥイン川の岸辺に沿って道をとった。ゴクリが餌を見つけそうな場所だ。

強制:プレイヤーが使命の探求に成功した後、開始プレイヤーは遭遇デッキの一番上から3枚のカードを見る。それらのカードの内1枚を公開して出現エリアに加え、他の2枚のカードを捨てる。

新たな怪物の出現/A New Terror Abroad – 使命:ゴクリを探して

かれの噂は森のいたるところで聞かれた。けものたりや鳥たちのあいだにさえ、恐ろしい話は広まっておった。森に住む人間たちは、何かはその恐ろしい怪物が、生き血をすすする幽霊が、新たに出現したと噂した。——「旅の仲間」

新たな怪物の出現/A New Terror Abroad – 使命:ゴクリを探して

君は噂に導かれて間の森へとやってきた。そこでは森に住む人間たちが、夜に住まう新たな怪物のことを囁き合っていた……。

強制:使命フェイズの開始時に、開始プレイヤーは遭遇デッキの一番上から2枚のカードを見る。それらのカードの内1枚を公開して出現エリアに加え、他のカードを捨てる。

追跡/On the Trail – 使命:ゴクリを探して

「しかし間の森の西のはずれて、その足跡は向きを変えた。それは森をぬけて、南に向かい、もはや森のエルフ達の目のどかぬ所へ去って、かれの行方はわからなくなりました。」——ガンダルフ、「旅の仲間」

追跡/On the Trail – 使命:ゴクリを探して

手がかりの目的がつけられている英雄を1人も支配していないプレイヤーは、この使命にキャラクターを参加させられない。手がかりの目的がつけられている英雄が場に1人もいない場合、使命デッキを舞台 2B にリセットする。

プレイヤーがこの舞台を撃退した場合、プレイヤーはゴクリの選った正しい証拠を再び見つけ、ゲームに勝利する。