

| | | |
|---|---|---|
| <p>● フロド・バギンス/Frodo Baggins – 英雄</p> <p>ホビット</p> <p>レスポンス:フロド・バギンスがダメージにダメージを与えられた後、そのダメージを打ち消し、代わりにあなたの脅威を与えられたダメージに等しい点数だけ上げる。(1フェイズ1回まで。)</p> <p>フロドは気もそぞろになり始めました。見慣れた古い小道はあまりにも通い慣れたもののように思われました。彼は地図をいくつも広げてみては、この地図の外には一体何があるのだろうと思うのでした。 ——「旅の仲間」</p> | | |
| <p>ドゥネダインの警告/Dúnedain Warning – 付帯</p> <p>信号</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>つけられている英雄は●+1。</p> <p>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、ドゥネダインの警告を他の英雄につける。</p> | <p>ドゥネダインの警告/Dúnedain Warning – 付帯</p> <p>信号</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>つけられている英雄は●+1。</p> <p>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、ドゥネダインの警告を他の英雄につける。</p> | <p>ドゥネダインの警告/Dúnedain Warning – 付帯</p> <p>信号</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>つけられている英雄は●+1。</p> <p>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、ドゥネダインの警告を他の英雄につける。</p> |
| <p>二度目の朝ごはん/Second Breakfast – イベント</p> <p>アクション:各プレイヤーは、自分の捨て札置き場にある、一番上の付帯カードを自分の手札に戻す。</p> <p>……二度目のおいしい朝ごはんをいただくとして、腰をおろしたところでした。 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>二度目の朝ごはん/Second Breakfast – イベント</p> <p>アクション:各プレイヤーは、自分の捨て札置き場にある、一番上の付帯カードを自分の手札に戻す。</p> <p>……二度目のおいしい朝ごはんをいただくとして、腰をおろしたところでした。 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>二度目の朝ごはん/Second Breakfast – イベント</p> <p>アクション:各プレイヤーは、自分の捨て札置き場にある、一番上の付帯カードを自分の手札に戻す。</p> <p>……二度目のおいしい朝ごはんをいただくとして、腰をおろしたところでした。 ——「ホビットの冒険」</p> |
| <p>ビヨルナー党の養蜂家/Beorning Beekeeper – 味方</p> <p>ビヨルナー党</p> <p>アクション:ビヨルナー党の養蜂家を場から捨て、出現エリアの各敵に1ダメージ。</p> <p>「もうすぐだ。」とガンダルフがいきました。「あのひとのハチ飼いの場への入口にはいった。」 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>ビヨルナー党の養蜂家/Beorning Beekeeper – 味方</p> <p>ビヨルナー党</p> <p>アクション:ビヨルナー党の養蜂家を場から捨て、出現エリアの各敵に1ダメージ。</p> <p>「もうすぐだ。」とガンダルフがいきました。「あのひとのハチ飼いの場への入口にはいった。」 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>ビヨルナー党の養蜂家/Beorning Beekeeper – 味方</p> <p>ビヨルナー党</p> <p>アクション:ビヨルナー党の養蜂家を場から捨て、出現エリアの各敵に1ダメージ。</p> <p>「もうすぐだ。」とガンダルフがいきました。「あのひとのハチ飼いの場への入口にはいった。」 ——「ホビットの冒険」</p> |
| <p>空の生まれ/Born Aloft – 付帯</p> <p>状態</p> <p>味方1体につける。</p> <p>アクション:空の生まれを場から捨て、つけられている味方を持ち主の手札に戻す。</p> <p>「それでけっこうじゃども。」とガンダルフがいきました。「どこへでも、あなたがたのすきだけ遠くへ、つれていってください。」 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>空の生まれ/Born Aloft – 付帯</p> <p>状態</p> <p>味方1体につける。</p> <p>アクション:空の生まれを場から捨て、つけられている味方を持ち主の手札に戻す。</p> <p>「それでけっこうじゃども。」とガンダルフがいきました。「どこへでも、あなたがたのすきだけ遠くへ、つれていってください。」 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>空の生まれ/Born Aloft – 付帯</p> <p>状態</p> <p>味方1体につける。</p> <p>アクション:空の生まれを場から捨て、つけられている味方を持ち主の手札に戻す。</p> <p>「それでけっこうじゃども。」とガンダルフがいきました。「どこへでも、あなたがたのすきだけ遠くへ、つれていってください。」 ——「ホビットの冒険」</p> |
| <p>● エオムンド/Éomund – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>レスポンス:エオムンドが場を離れた後、場のすべてのローハンのキャラクターを活動状態にする。</p> <p>「あなたには以前にお会いしたことはない。あなたはお若いから、しかしお父上のエオムンドとも……」 ——アラゴルン、「二つの塔」</p> <p>私は見知らぬ者というわけではない</p> <p>/Nor am I a Stranger – 付帯</p> <p>称号</p> <p>キャラクター1人につける。</p> <p>つけられているキャラクターはローハンの特性を得る。</p> <p>「それにわたしは本当は見知らぬ者というわけではない。なぜなら、わたしは前にも一度ならずこの国に来たことがあるし、ロヒアムと一緒に馬を駆けさせたこともあります。ただその時は、名前も違い、服装も違っていた。」 ——アラゴルン、「二つの塔」</p> | <p>● エオムンド/Éomund – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>レスポンス:エオムンドが場を離れた後、場のすべてのローハンのキャラクターを活動状態にする。</p> <p>「あなたには以前にお会いしたことはない。あなたはお若いから、しかしお父上のエオムンドとも……」 ——アラゴルン、「二つの塔」</p> <p>私は見知らぬ者というわけではない</p> <p>/Nor am I a Stranger – 付帯</p> <p>称号</p> <p>キャラクター1人につける。</p> <p>つけられているキャラクターはローハンの特性を得る。</p> <p>「それにわたしは本当は見知らぬ者というわけではない。なぜなら、わたしは前にも一度ならずこの国に来たことがあるし、ロヒアムと一緒に馬を駆けさせたこともあります。ただその時は、名前も違い、服装も違っていた。」 ——アラゴルン、「二つの塔」</p> | <p>● エオムンド/Éomund – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>レスポンス:エオムンドが場を離れた後、場のすべてのローハンのキャラクターを活動状態にする。</p> <p>「あなたには以前にお会いしたことはない。あなたはお若いから、しかしお父上のエオムンドとも……」 ——アラゴルン、「二つの塔」</p> <p>私は見知らぬ者というわけではない</p> <p>/Nor am I a Stranger – 付帯</p> <p>称号</p> <p>キャラクター1人につける。</p> <p>つけられているキャラクターはローハンの特性を得る。</p> <p>「それにわたしは本当は見知らぬ者というわけではない。なぜなら、わたしは前にも一度ならずこの国に来たことがあるし、ロヒアムと一緒に馬を駆けさせたこともあります。ただその時は、名前も違い、服装も違っていた。」 ——アラゴルン、「二つの塔」</p> |
| <p>長髯の地図作り/Longbeard Map-Maker – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>アクション:●のリソースを1点支払い、このフェイズの終了時まで長髯の地図作りの●+1。</p> <p>テーブルの上に赤い笠をつけた大きなランプがおかれますと、その光のなかにガンダルフは、地図のような形をした一枚の羊皮紙をくりひろげました。 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>長髯の地図作り/Longbeard Map-Maker – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>アクション:●のリソースを1点支払い、このフェイズの終了時まで長髯の地図作りの●+1。</p> <p>テーブルの上に赤い笠をつけた大きなランプがおかれますと、その光のなかにガンダルフは、地図のような形をした一枚の羊皮紙をくりひろげました。 ——「ホビットの冒険」</p> | <p>長髯の地図作り/Longbeard Map-Maker – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>アクション:●のリソースを1点支払い、このフェイズの終了時まで長髯の地図作りの●+1。</p> <p>テーブルの上に赤い笠をつけた大きなランプがおかれますと、その光のなかにガンダルフは、地図のような形をした一枚の羊皮紙をくりひろげました。 ——「ホビットの冒険」</p> |
| <p>燃え盛る松明/A Burning Brand – 付帯</p> <p>アイテム</p> <p>●のキャラクター1人につける。</p> <p>つけられているキャラクターが防御している間、その攻撃している敵に配られたカードの影効果をすべて打ち消す。</p> <p>「火のそばを離れるな、顔を外に向けて！」 馳夫が叫びました。「長めの棒さきを両手に持て！」 ——「旅の仲間」</p> | <p>燃え盛る松明/A Burning Brand – 付帯</p> <p>アイテム</p> <p>●のキャラクター1人につける。</p> <p>つけられているキャラクターが防御している間、その攻撃している敵に配られたカードの影効果をすべて打ち消す。</p> <p>「火のそばを離れるな、顔を外に向けて！」 馳夫が叫びました。「長めの棒さきを両手に持て！」 ——「旅の仲間」</p> | <p>燃え盛る松明/A Burning Brand – 付帯</p> <p>アイテム</p> <p>●のキャラクター1人につける。</p> <p>つけられているキャラクターが防御している間、その攻撃している敵に配られたカードの影効果をすべて打ち消す。</p> <p>「火のそばを離れるな、顔を外に向けて！」 馳夫が叫びました。「長めの棒さきを両手に持て！」 ——「旅の仲間」</p> |
| <p>英知の歌/Song of Wisdom – 付帯</p> <p>歌</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>つけられている英雄は●のリソースアイコンを得る。</p> <p>炉辺にすわって思うのは わたしの見てきたことばかり。 牧場の野原と蝶のこと 夏さる度に思い出す。 ——「旅の仲間」</p> | <p>英知の歌/Song of Wisdom – 付帯</p> <p>歌</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>つけられている英雄は●のリソースアイコンを得る。</p> <p>炉辺にすわって思うのは わたしの見てきたことばかり。 牧場の野原と蝶のこと 夏さる度に思い出す。 ——「旅の仲間」</p> | <p>英知の歌/Song of Wisdom – 付帯</p> <p>歌</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>つけられている英雄は●のリソースアイコンを得る。</p> <p>炉辺にすわって思うのは わたしの見てきたことばかり。 牧場の野原と蝶のこと 夏さる度に思い出す。 ——「旅の仲間」</p> |

● **老グリムビヨルン**/Grimbeorn the Old – 目的

味方

老グリムビヨルンは、**トル**の敵に対して防御しても疲労しない。

老グリムビヨルンの上に8個以上のリソーストークンが置かれている場合、彼は開始プレイヤーの味方に加わる。

アクション: **P**のリソースを1点支払い、そのリソースを老グリムビヨルンの上に置く。

● **ルイス**/Louis – 敵

トル

ルイスがいずれかのプレイヤーと接触している間、すべての**トル**の敵は「強制: この敵が攻撃した後、防御プレイヤーは脅威を3上げる。」を得る。

レスポンス: ルイスを撃退した後、あなたは場の「袋詰め」カードを1枚選んで捨ててよい。

● **ルバート**/Rupert – 敵

トル

強制: ルバートが攻撃した後、捨て札パイルにあるすべての「袋詰め」カードを遭遇デッキに戻してシャッフルする。

レスポンス: ルイスを撃退した後、あなたは場の「袋詰め」カードを1枚選んで捨ててよい。

● **モリス**/Morris – 敵

トル

モリスがいずれかのプレイヤーと接触している間、すべての**トル**の敵は $\heartsuit+1$ 。

レスポンス: モリスを撃退した後、あなたは場の「袋詰め」カードを1枚選んで捨ててよい。

泥ヘビ/Muck Adder – 敵

生物

強制: 泥ヘビがいずれかのキャラクターにダメージを与えた場合、そのキャラクターを場から捨てる。

影: 防御キャラクターは、この攻撃の間 $\heartsuit-1$ 。

● **スチュアート**/Stuart – 敵

トル

スチュアートがいずれかのプレイヤーと接触している間、すべての**トル**の敵は $\heartsuit+1$ 。

レスポンス: スチュアートを撃退した後、あなたは場の「袋詰め」カードを1枚選んで捨ててよい。

泥ヘビ/Muck Adder – 敵

生物

強制: 泥ヘビがいずれかのキャラクターにダメージを与えた場合、そのキャラクターを場から捨てる。

影: 防御キャラクターは、この攻撃の間 $\heartsuit-1$ 。

泥ヘビ/Muck Adder – 敵

生物

強制: 泥ヘビがいずれかのキャラクターにダメージを与えた場合、そのキャラクターを場から捨てる。

影: 防御キャラクターは、この攻撃の間 $\heartsuit-1$ 。

泥ヘビ/Muck Adder – 敵

生物

強制: 泥ヘビがいずれかのキャラクターにダメージを与えた場合、そのキャラクターを場から捨てる。

影: 防御キャラクターは、この攻撃の間 $\heartsuit-1$ 。

● **カーロック**/The Carrock – 場所

河川地

プレイヤーカードの効果無効。

プレイヤーは、カードの効果以外ではカーロックに旅することができない。

カーロックが対処中の場所である間、トルの敵は $\heartsuit+1$ 、 $\spadesuit+1$ 。

ラングフラッド川/River Langflood – 場所

河川地

ラングフラッド川が出現エリアにある間、それは場にあるトル1体につき $\heartsuit+1$ 。

ラングフラッド川/River Langflood – 場所

河川地

ラングフラッド川が出現エリアにある間、それは場にあるトル1体につき $\heartsuit+1$ 。

ラングフラッド川/River Langflood – 場所

河川地

ラングフラッド川が出現エリアにある間、それは場にあるトル1体につき $\heartsuit+1$ 。

ラングフラッド川/River Langflood – 場所

河川地

ラングフラッド川が出現エリアにある間、それは場にあるトル1体につき $\heartsuit+1$ 。

養蜂場/Bee Pastures – 場所

荒地の国

レスポンス: 君が養蜂場に旅した後、遭遇デッキが捨て札パイルから「老グリムビヨルン」を1枚探し、彼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。

養蜂場/Bee Pastures – 場所

荒地の国

レスポンス: 君が養蜂場に旅した後、遭遇デッキが捨て札パイルから「老グリムビヨルン」を1枚探し、彼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。

養蜂場/Bee Pastures – 場所

荒地の国

レスポンス: 君が養蜂場に旅した後、遭遇デッキが捨て札パイルから「老グリムビヨルン」を1枚探し、彼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。

椋林/Oak-wood Grove – 場所

森

椋林が対処中の場所である間、任意の分野のリソーストークンを、**P**のリソーストークンであるかのように支払ってよい。

椋林/Oak-wood Grove – 場所

森

椋林が対処中の場所である間、任意の分野のリソーストークンを、**P**のリソーストークンであるかのように支払ってよい。

椋林/Oak-wood Grove – 場所

森

椋林が対処中の場所である間、任意の分野のリソーストークンを、**P**のリソーストークンであるかのように支払ってよい。

椋林/Oak-wood Grove – 場所

森

椋林が対処中の場所である間、任意の分野のリソーストークンを、**P**のリソーストークンであるかのように支払ってよい。

驚いた獣/A Frightened Beast – 危機

公開時: 各プレイヤーは、自分の危機を出現エリアのすべてのカードの脅威の合計値だけ上げる。いずれかのプレイヤーは、自分がコントロールする生物の味方のカードを1枚場から捨てて、この効果を打ち消してよい。

すると、小馬の頭がわけもないにおどろいて、にげました。
——「ホビットの冒険」

驚いた獣/A Frightened Beast – 危機

公開時: 各プレイヤーは、自分の危機を出現エリアのすべてのカードの脅威の合計値だけ上げる。いずれかのプレイヤーは、自分がコントロールする生物の味方のカードを1枚場から捨てて、この効果を打ち消してよい。

すると、小馬の頭がわけもないにおどろいて、にげました。
——「ホビットの冒険」

驚いた獣/A Frightened Beast – 危機

公開時: 各プレイヤーは、自分の危機を出現エリアのすべてのカードの脅威の合計値だけ上げる。いずれかのプレイヤーは、自分がコントロールする生物の味方のカードを1枚場から捨てて、この効果を打ち消してよい。

すると、小馬の頭がわけもないにおどろいて、にげました。
——「ホビットの冒険」

袋詰め/Sacked! – 危機

公開時: 開始プレイヤーがコントロールしている、「袋詰め」カードがつけられてない英雄1人につける。(打ち消せない。)以下のテキストを持つ**状態**の付帯とみなす:「つけられている英雄は、攻撃や防御や使命への参加ができず、効果を発動せず、リソースも得ない。」

影: 攻撃している敵が**トル**である場合、このカードの「公開時」の効果を解決する。

袋詰め/Sacked! – 危機

公開時: 開始プレイヤーがコントロールしている、「袋詰め」カードがつけられてない英雄1人につける。(打ち消せない。)以下のテキストを持つ**状態**の付帯とみなす:「つけられている英雄は、攻撃や防御や使命への参加ができず、効果を発動せず、リソースも得ない。」

影: 攻撃している敵が**トル**である場合、このカードの「公開時」の効果を解決する。

袋詰め/Sacked! – 危機

公開時: 開始プレイヤーがコントロールしている、「袋詰め」カードがつけられてない英雄1人につける。(打ち消せない。)以下のテキストを持つ**状態**の付帯とみなす:「つけられている英雄は、攻撃や防御や使命への参加ができず、効果を発動せず、リソースも得ない。」

影: 攻撃している敵が**トル**である場合、このカードの「公開時」の効果を解決する。

袋詰め/Sacked! – 危機

公開時:開始プレイヤーがコントロールしている、「袋詰め」カードがつけられてない英雄1人につける。(打ち消せない。)以下のテキストを持つ**状態**の付帯とみなす:「つけられている英雄は、攻撃や防御や使命への参加ができず、効果を発動せず、リソースも得ない。」

影:攻撃している敵が**トロル**である場合、このカードの「公開時」の効果を解決する。

ゆっくりとあぶられて/Roasted Slowly – 危機

公開時:「袋詰め」のカードがつけられているすべての英雄を破壊する。その後、ゆっくりとあぶられてを遭遇デッキに戻してシャッフルする。

影:攻撃している敵が**トロル**である場合、それからダメージトークンを2個取り除く。

袋詰め/Sacked! – 危機

公開時:開始プレイヤーがコントロールしている、「袋詰め」カードがつけられてない英雄1人につける。(打ち消せない。)以下のテキストを持つ**状態**の付帯とみなす:「つけられている英雄は、攻撃や防御や使命への参加ができず、効果を発動せず、リソースも得ない。」

影:攻撃している敵が**トロル**である場合、このカードの「公開時」の効果を解決する。

ゆっくりとあぶられて/Roasted Slowly – 危機

公開時:「袋詰め」のカードがつけられているすべての英雄を破壊する。その後、ゆっくりとあぶられてを遭遇デッキに戻してシャッフルする。

影:攻撃している敵が**トロル**である場合、それからダメージトークンを2個取り除く。

グリムビヨルンの使命/Grimbeorn's Quest – 使命:カーロックでの衝突

アンドゥインの谷でゴクリを探しているうち、君はトロルの集団がカーロックに来たという報告を受けた。

準備:「カーロック」を出現エリアに加える。4枚のユニークの**トロル**のカードと、「袋詰め」カードを4枚遭遇デッキから取り除き、脇のゲーム外の場所に置く。その後、「袋詰め」カードをプレイヤー1人につき1枚遭遇デッキに戻してシャッフルする。

トロルとの戦い/Against the Trolls – 使命:カーロックでの衝突

君たちはカーロックに近づいていったが、その岩だらけの川岸の建物の上からトロルが君たちを見張っていたのだ。

グリムビヨルンの使命/Grimbeorn's Quest – 使命:カーロックでの衝突

この一体はビヨルン一党の目の届く場所であり、君はその長である老グリムビヨルンを探し、彼がすでに短気を起こしていないかを確認しようとしている。できれば彼がトロルと対決する前に見つけたいのだが。

強制:グリムビヨルンの使命に7個目の進行トークンを置いた後、「カーロック」は対処中の場所になる。それまでの対処中の場所を捨てる。

トロルとの戦い/Against the Trolls – 使命:カーロックでの衝突

君が近づくと、目の前にトロルが追ってきた!

公開時:事前に脇に置いたユニークの**トロル**カードを出現エリアに配置する。

トロルの敵が場に出ている間は、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、ゲームに勝利する。

※《トロルとの戦い》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。