

<p>イムラヒル大公/Prince Imrahil – 英雄</p> <p>ゴンドール、貴族</p> <p>レスポンス:キャラクターが1人場を離れた後、イムラヒル大公を活動状態にする。(1ラウンド1回まで。)</p> <p><small>しかしその北方、ベルファスの広大な領地にはイムラヒル大公が海辺に近いドル・アムロスの居城に住まっています。かれは高貴な血を受け、その一族郎党もまた海灰色の目をした、背の高い堂々とした男たちでした。——「王の帰還」</small></p> <p>ドゥネダインの使命/Dunedain Quest – 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、ドゥネダインの印を他の英雄につける。</p>	<p>ドゥネダインの使命/Dunedain Quest – 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、ドゥネダインの印を他の英雄につける。</p>	<p>ドゥネダインの使命/Dunedain Quest – 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、ドゥネダインの印を他の英雄につける。</p>
<p>饑別/Parting Gifts – イベント</p> <p>アクション:👑の英雄1人のリソースプールにある望む数のリソーストークンを、他の英雄のリソースプールに移動する。</p> <p><small>玄関のホールには、包装した品物やちよっとした小さな家具調度などがひとかたまりに置いてありました。——「旅の仲間」</small></p>	<p>饑別/Parting Gifts – イベント</p> <p>アクション:👑の英雄1人のリソースプールにある望む数のリソーストークンを、他の英雄のリソースプールに移動する。</p> <p><small>玄関のホールには、包装した品物やちよっとした小さな家具調度などがひとかたまりに置いてありました。——「旅の仲間」</small></p>	<p>饑別/Parting Gifts – イベント</p> <p>アクション:👑の英雄1人のリソースプールにある望む数のリソーストークンを、他の英雄のリソースプールに移動する。</p> <p><small>玄関のホールには、包装した品物やちよっとした小さな家具調度などがひとかたまりに置いてありました。——「旅の仲間」</small></p>

<p>ランドローヴァル/Landroval – 味方</p> <p>生物、鷲</p> <p>歩哨。ランドローヴァルには制限の付帯はつけられない。</p> <p>レスポンス:いずれかの英雄が破壊された後、ランドローヴァルを持ち主の手札に戻し、その英雄1人を、ダメージトークンを1つ置いた状態で場に戻す。(1ゲーム1回まで。)</p> <p>巣への帰還/To the Eyrie – イベント</p> <p>鷲</p> <p>レスポンス:いずれかの味方が破壊された後、鷲のキャラクター1体を疲労させ、その味方1人を捨て札パイルから持ち主の手札に戻す。</p> <p><small>山脈の青(かがやく)頂上が、次第に近づいてきました。暗いかげからくつきりと月光にひかれて浮かび上がる岩のほが、いくつも見えてきました。——「ホビットの冒険」</small></p>	<p>ランドローヴァル/Landroval – 味方</p> <p>生物、鷲</p> <p>歩哨。ランドローヴァルには制限の付帯はつけられない。</p> <p>レスポンス:いずれかの英雄が破壊された後、ランドローヴァルを持ち主の手札に戻し、その英雄1人を、ダメージトークンを1つ置いた状態で場に戻す。(1ゲーム1回まで。)</p> <p>巣への帰還/To the Eyrie – イベント</p> <p>鷲</p> <p>レスポンス:いずれかの味方が破壊された後、鷲のキャラクター1体を疲労させ、その味方1人を捨て札パイルから持ち主の手札に戻す。</p> <p><small>山脈の青(かがやく)頂上が、次第に近づいてきました。暗いかげからくつきりと月光にひかれて浮かび上がる岩のほが、いくつも見えてきました。——「ホビットの冒険」</small></p>	<p>ランドローヴァル/Landroval – 味方</p> <p>生物、鷲</p> <p>歩哨。ランドローヴァルには制限の付帯はつけられない。</p> <p>レスポンス:いずれかの英雄が破壊された後、ランドローヴァルを持ち主の手札に戻し、その英雄1人を、ダメージトークンを1つ置いた状態で場に戻す。(1ゲーム1回まで。)</p> <p>巣への帰還/To the Eyrie – イベント</p> <p>鷲</p> <p>レスポンス:いずれかの味方が破壊された後、鷲のキャラクター1体を疲労させ、その味方1人を捨て札パイルから持ち主の手札に戻す。</p> <p><small>山脈の青(かがやく)頂上が、次第に近づいてきました。暗いかげからくつきりと月光にひかれて浮かび上がる岩のほが、いくつも見えてきました。——「ホビットの冒険」</small></p>
---	---	---

<p>エドラスからの警護/Escort from Edoras – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>使命に参加している間、エドラスからの警護は 👑+2。</p> <p>強制:エドラスからの警護が参加している使命が解決された後、エドラスからの警護を場から捨てる。</p>	<p>エドラスからの警護/Escort from Edoras – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>使命に参加している間、エドラスからの警護は 👑+2。</p> <p>強制:エドラスからの警護が参加している使命が解決された後、エドラスからの警護を場から捨てる。</p>	<p>エドラスからの警護/Escort from Edoras – 味方</p> <p>ローハン</p> <p>使命に参加している間、エドラスからの警護は 👑+2。</p> <p>強制:エドラスからの警護が参加している使命が解決された後、エドラスからの警護を場から捨てる。</p>
--	--	--

<p>古えのマゾム/Ancient Mathom – 付帯</p> <p>マゾム</p> <p>場所1つにつける。</p> <p>レスポンス:つけられている場所が探索済みになった後、開始プレイヤーはカードを3枚引く。</p> <p><small>この博物館はマゾム館と飛ばれた。というのは、ホビット達は今すぐ使うあてはないけれど、捨ててしまう気にはなれないものを、何でもマゾムと呼んでいるからである。かれらの住居はほとんどマゾムであふれんばかりになり……——「旅の仲間」</small></p>	<p>古えのマゾム/Ancient Mathom – 付帯</p> <p>マゾム</p> <p>場所1つにつける。</p> <p>レスポンス:つけられている場所が探索済みになった後、開始プレイヤーはカードを3枚引く。</p> <p><small>この博物館はマゾム館と飛ばれた。というのは、ホビット達は今すぐ使うあてはないけれど、捨ててしまう気にはなれないものを、何でもマゾムと呼んでいるからである。かれらの住居はほとんどマゾムであふれんばかりになり……——「旅の仲間」</small></p>	<p>古えのマゾム/Ancient Mathom – 付帯</p> <p>マゾム</p> <p>場所1つにつける。</p> <p>レスポンス:つけられている場所が探索済みになった後、開始プレイヤーはカードを3枚引く。</p> <p><small>この博物館はマゾム館と飛ばれた。というのは、ホビット達は今すぐ使うあてはないけれど、捨ててしまう気にはなれないものを、何でもマゾムと呼んでいるからである。かれらの住居はほとんどマゾムであふれんばかりになり……——「旅の仲間」</small></p>
--	--	--

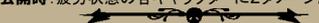
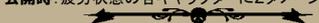
<p>ロリエンのハルディア/Haldir of Lorien – 味方</p> <p>シルヴァン</p> <p>遠距離、歩哨。</p> <p>「しかし、わたしたちの中にもまだよそへ出かけて行き、さまざまな出来事の噂を集め、敵の動静を見張る者もおります。この者たちはよその国の言葉を話します。」——「旅の仲間」</p>	<p>ロリエンのハルディア/Haldir of Lorien – 味方</p> <p>シルヴァン</p> <p>遠距離、歩哨。</p> <p>「しかし、わたしたちの中にもまだよそへ出かけて行き、さまざまな出来事の噂を集め、敵の動静を見張る者もおります。この者たちはよその国の言葉を話します。」——「旅の仲間」</p>	<p>ロリエンのハルディア/Haldir of Lorien – 味方</p> <p>シルヴァン</p> <p>遠距離、歩哨。</p> <p>「しかし、わたしたちの中にもまだよそへ出かけて行き、さまざまな出来事の噂を集め、敵の動静を見張る者もおります。この者たちはよその国の言葉を話します。」——「旅の仲間」</p>
--	--	--

<p>内輪もめ/Infighting – イベント</p> <p>アクション:敵1体の上の望む数のダメージトークンを、他の敵1体に移動する。</p> <p><small>そいつはいまいまい謀反人の言葉だぞ。いいか、もしお前がその口を閉じないと、刺し殺すぞ、わかったか？ ——オークの兵士、「王の帰還」</small></p>	<p>内輪もめ/Infighting – イベント</p> <p>アクション:敵1体の上の望む数のダメージトークンを、他の敵1体に移動する。</p> <p><small>そいつはいまいまい謀反人の言葉だぞ。いいか、もしお前がその口を閉じないと、刺し殺すぞ、わかったか？ ——オークの兵士、「王の帰還」</small></p>	<p>内輪もめ/Infighting – イベント</p> <p>アクション:敵1体の上の望む数のダメージトークンを、他の敵1体に移動する。</p> <p><small>そいつはいまいまい謀反人の言葉だぞ。いいか、もしお前がその口を閉じないと、刺し殺すぞ、わかったか？ ——オークの兵士、「王の帰還」</small></p>
--	--	--

<p>ラダガスト/Radagast – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ラダガストは、各種充フェイズにリソースを1点得る。このリソースは、君の手札からプレイされる生物のカードの支払いに使用できる。</p> <p>アクション:ラダガストのプールからX点のリソースを消費し、生物1体の負傷をX点回復する。</p> <p><small>「急ぎの用だ。よくない知らせを持ってきた。」</small></p>	<p>ラダガスト/Radagast – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ラダガストは、各種充フェイズにリソースを1点得る。このリソースは、君の手札からプレイされる生物のカードの支払いに使用できる。</p> <p>アクション:ラダガストのプールからX点のリソースを消費し、生物1体の負傷をX点回復する。</p> <p><small>「急ぎの用だ。よくない知らせを持ってきた。」</small></p>	<p>ラダガスト/Radagast – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ラダガストは、各種充フェイズにリソースを1点得る。このリソースは、君の手札からプレイされる生物のカードの支払いに使用できる。</p> <p>アクション:ラダガストのプールからX点のリソースを消費し、生物1体の負傷をX点回復する。</p> <p><small>「急ぎの用だ。よくない知らせを持ってきた。」</small></p>
--	--	--

アセラス/Athelas – 目的 <i>アイテム</i>	アセラス/Athelas – 目的 <i>アイテム</i>	アセラス/Athelas – 目的 <i>アイテム</i>
監視下 アクション: 英雄を1人疲労させる。この目的に遭遇がつけられていない場合、それを獲得する。その後、アセラスをその英雄につける。	監視下 アクション: 英雄を1人疲労させる。この目的に遭遇がつけられていない場合、それを獲得する。その後、アセラスをその英雄につける。	監視下 アクション: 英雄を1人疲労させる。この目的に遭遇がつけられていない場合、それを獲得する。その後、アセラスをその英雄につける。
アセラス/Athelas – 目的 <i>アイテム</i>	🌀 ウィリャドール/Wilyador – 目的 <i>生物、霧</i>	
監視下 アクション: 英雄を1人疲労させる。この目的に遭遇がつけられていない場合、それを獲得する。その後、アセラスをその英雄につける。	付帯不可。開始プレイヤーは、味方としてウィリャドールのコントロールを得る。 強制: 各ラウンドの終了時に、ウィリャドールは2ダメージを受ける。 ウィリャドールは1つの効果によって5点までしか負傷を回復できない。ウィリャドールが場を離れた場合、プレイヤーはゲームに敗北する。	

🌀 ロスゴベル/Rhosgobel – 場所 <i>森</i>	森の木立/Forest Grove – 場所 <i>森</i>	森の木立/Forest Grove – 場所 <i>森</i>
Xはゲーム中のプレイヤー数に等しい。 ロスゴベルが出現エリアにある間、ウィリャドールは回復できない。 旅: ロスゴベルに旅するためには、プレイヤーはこの使命の舞台1を達成しなければならない。 勝利 4	レスポンス: プレイヤーが森の木立を探索した後、遭遇デッキや捨て札パイルから「アセラス」の目的カードを1枚探し、それ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。	レスポンス: プレイヤーが森の木立を探索した後、遭遇デッキや捨て札パイルから「アセラス」の目的カードを1枚探し、それ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。
森の木立/Forest Grove – 場所 <i>森</i>	森の木立/Forest Grove – 場所 <i>森</i>	
レスポンス: プレイヤーが森の木立を探索した後、遭遇デッキや捨て札パイルから「アセラス」の目的カードを1枚探し、それ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。	レスポンス: プレイヤーが森の木立を探索した後、遭遇デッキや捨て札パイルから「アセラス」の目的カードを1枚探し、それ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。	

疲労困憊/Exhaustion – 危機	疲労困憊/Exhaustion – 危機	疲労困憊/Exhaustion – 危機
公開時: 疲労状態の各キャラクターに2ダメージ。  影: 疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。	公開時: 疲労状態の各キャラクターに2ダメージ。  影: 疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。	公開時: 疲労状態の各キャラクターに2ダメージ。  影: 疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。

疲労困憊/Exhaustion – 危機	群れなす昆虫/Swarming Insects – 危機	群れなす昆虫/Swarming Insects – 危機
公開時: 疲労状態の各キャラクターに2ダメージ。  影: 疲労状態の各キャラクターに1ダメージ。	公開時: 付帯がつけられていない各キャラクターに1ダメージ。  影: いずれかのキャラクター(「ウィリャドール」を含む)が、他のキャラクターよりも多くのダメージを受けている場合、そのキャラクターにさらに3ダメージ。	公開時: 付帯がつけられていない各キャラクターに1ダメージ。  影: いずれかのキャラクター(「ウィリャドール」を含む)が、他のキャラクターよりも多くのダメージを受けている場合、そのキャラクターにさらに3ダメージ。

群れなす昆虫/Swarming Insects – 危機	群れなす昆虫/Swarming Insects – 危機	化膿する傷/Festering Wounds – 危機
公開時: 付帯がつけられていない各キャラクターに1ダメージ。  影: いずれかのキャラクター(「ウィリャドール」を含む)が、他のキャラクターよりも多くのダメージを受けている場合、そのキャラクターにさらに3ダメージ。	公開時: 付帯がつけられていない各キャラクターに1ダメージ。  影: いずれかのキャラクター(「ウィリャドール」を含む)が、他のキャラクターよりも多くのダメージを受けている場合、そのキャラクターにさらに3ダメージ。	公開時: 負傷している各キャラクターに2ダメージ。  影: 負傷してい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。)

化膿する傷/Festering Wounds – 危機		
公開時: 負傷している各キャラクターに2ダメージ。  影: 負傷してい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。)		

闇の森の群れ/Mirkwood Flock – 敵 <i>生物</i>	闇の森の群れ/Mirkwood Flock – 敵 <i>生物</i>	闇の森の群れ/Mirkwood Flock – 敵 <i>生物</i>
闇の森の群れを攻撃したり防御したりできるのは、 霧 のキャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。  影: この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。	闇の森の群れを攻撃したり防御したりできるのは、 霧 のキャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。  影: この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。	闇の森の群れを攻撃したり防御したりできるのは、 霧 のキャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。  影: この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。

闇の森の群れ/Mirkwood Flock – 敵 <i>生物</i>	黒い森コウモリ/Black Forest Bats – 敵 <i>生物</i>	黒い森コウモリ/Black Forest Bats – 敵 <i>生物</i>
闇の森の群れを攻撃したり防御したりできるのは、 霧 のキャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。  影: この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。	黒い森コウモリを攻撃したり防御したりできるのは、 霧 のキャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。  影: この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。	黒い森コウモリを攻撃したり防御したりできるのは、 霧 のキャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。  影: この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。

黒い森コウモリ/Black Forest Bats – 敵	黒い森コウモリ/Black Forest Bats – 敵	黒い森コウモリ/Black Forest Bats – 敵
生物	生物	生物
黒い森コウモリを攻撃したり防御したりできるのは、 鷲の キャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。	黒い森コウモリを攻撃したり防御したりできるのは、 鷲の キャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。	黒い森コウモリを攻撃したり防御したりできるのは、 鷲の キャラクターか遠射程を持つキャラクターのみである。
		
影:この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。	影:この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。	影:この攻撃が防御されていない場合、そのダメージは「ウィリャドール」に与えなければならない。

傷ついた鷲/The Wounded Eagle – 使命:ロスゴベルへの旅	傷ついた鷲/The Wounded Eagle – 使命:ロスゴベルへの旅
トルとの激しい戦いの後、君は深い傷を負い、死の淵にいる落ちた鷲に出会った。	鷲の傷は野生では癒えそうにない、君はその鷲をロスゴベルに連れて行くことにした。そこにいる茶のラダガストの知恵が唯一の希望だ。
準備: 遭遇デッキから「ロスゴベル」と「ウィリャドール」を探し、それらを「ウィリャドール」の上にダメージトークンを2個置いた状態で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。	
ラダガストの依頼/Radagast's Request – 使命:ロスゴベルへの旅	ラダガストの依頼/Radagast's Request – 使命:ロスゴベルへの旅
鷲の体力はほとんど落ちていったが、君はどうかロスゴベルにたどり着き、ラダガストに鳥の身体を調べてもらうことになった。その彼は君に、荒野に行きアセラスという薬草を採って(るよ)に求めた。一方で、君の手元にある治療の知識や道具も、戻るまでは鷲の苦痛を和らげる役には立つだろう。	レスポンス: 使命フェイズの開始後、開始プレイヤーは「ウィリャドール」にX個のダメージトークンを置き、遭遇デッキの一番上から3枚のカードを見てよい。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。Xはゲーム中のプレイヤー数に等しい。 強制: いずれかのカードの効果で「ウィリャドール」を回復した後、そのカードをゲームから取り除く。
ロスゴベルへの帰還/Return to Rhosgobel – 使命:ロスゴベルへの旅	ロスゴベルへの帰還/Return to Rhosgobel – 使命:ロスゴベルへの旅
ウィリャドールの生命の灯が尽きるのも間もないという思いを胸に、君は見つけたアセラスをかき集めるとロスゴベルへと戻った。到着は夜になったが、君の心配は薬草の量が足りるかどうかだった……	公開時: プレイヤーがコントロールする「アセラス」の目的カード1枚につき、「ウィリャドール」の負傷を5点回復する。 この効果の解決時に、「ウィリャドール」が完全に回復した場合、ウィリャドールは生き延びることができ、プレイヤーはゲームに勝利する。そうでない場合、プレイヤーはゲームに敗北する。