

<p>🌀 ビルボ・バギンス/Bilbo Baggins – 英雄</p> <p>ホビット</p> <p>開始プレイヤーはビルボ・バギンスのコントロールを得る。ビルボ・バギンスはプレイヤーカードの効果でリソースを得ない。</p> <p>ビルボ・バギンスが場を離れた場合、プレイヤーはゲームに敗北する。</p>	<p>🌀 トーリン・オーケンシールド/Thorin Oakenshield – 英雄</p> <p>ドワーフ、貴族、騎士</p> <p>あなたがドワーフのキャラクターを5人以上コントロールしている場合、あなたに補充フェイズ中にリソースを得る時、トーリン・オーケンシールドのブルールに追加でリソースを1個置く。</p> <p>「おれこそは、山の下の王、スローールのおすこスラインの、そのおすこスラインのぞい」——トーリン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ノーリ/Nori – 英雄</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:ドワーフの味方があなたのコントロール下で場に出た後、あなたの脅威-1。</p> <p>「ノーリです。お役にたてば」——ノーリ、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 オーリ/Ori – 英雄</p> <p>ドワーフ</p> <p>あなたが5人以上のドワーフのキャラクターをコントロールしている場合、補充フェイズの開始時に追加でカードを1枚引く。</p> <p>「かれ以上に上手に速く書くことができましたし、よくエルフの字を使っていたから」——ギムリ、「旅の仲間」</p>	<p>🌀 ビヨルン/Beorn – 英雄</p> <p>ビヨルン党、騎士</p> <p>歩哨。付帯をつけられない。</p> <p>プレイヤーカードの効果無効。</p> <p>ビヨルンは、防御しても疲労しない。</p> <p>ビヨルンのおけるうなりは、さながら大太鼓の大砲のようでした。ゆくてのオオカミやゴブリンどもを、あたるをさいわいからか羽根のようにおしおけていきました。</p> <p>——「ホビットの冒険」</p>	
<p>🌀 フィーリ/Fili – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:あなたが計画フェイズ中にフィーリをあなたの手札からプレイした後、あなたのデッキからキーリを1枚探し、彼をあなたのコントロール下で場に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。</p> <p>「フィーリはいちばん若いし、目がいちばんたしかじゃ」——トーリン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 フィーリ/Fili – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:あなたが計画フェイズ中にフィーリをあなたの手札からプレイした後、あなたのデッキからキーリを1枚探し、彼をあなたのコントロール下で場に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。</p> <p>「フィーリはいちばん若いし、目がいちばんたしかじゃ」——トーリン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 フィーリ/Fili – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:あなたが計画フェイズ中にフィーリをあなたの手札からプレイした後、あなたのデッキからキーリを1枚探し、彼をあなたのコントロール下で場に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。</p> <p>「フィーリはいちばん若いし、目がいちばんたしかじゃ」——トーリン、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 たらふく/Cram – 付帯</p> <p>アイテム</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>アクション:たらふくを捨て、つけられていた英雄を活動状態にする。</p> <p>たらふくがどんなものといっても、わたしには作り方がわかりません。ただ、ビスケットのようなもので、もちがたいへんよいところから、非常食糧とされるくらいで、(ちゃんちゃんものをかむ練習のために使うのであれば、どがついてはしまるようなものではありません。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 たらふく/Cram – 付帯</p> <p>アイテム、武器</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>アクション:たらふくを捨て、つけられていた英雄を活動状態にする。</p> <p>たらふくがどんなものといっても、わたしには作り方がわかりません。ただ、ビスケットのようなもので、もちがたいへんよいところから、非常食糧とされるくらいで、(ちゃんちゃんものをかむ練習のために使うのであれば、どがついてはしまるようなものではありません。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 たらふく/Cram – 付帯</p> <p>アイテム、武器</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>アクション:たらふくを捨て、つけられていた英雄を活動状態にする。</p> <p>たらふくがどんなものといっても、わたしには作り方がわかりません。ただ、ビスケットのようなもので、もちがたいへんよいところから、非常食糧とされるくらいで、(ちゃんちゃんものをかむ練習のために使うのであれば、どがついてはしまるようなものではありません。——「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 じつにおもしろい話/A Very Good Tale – イベント</p> <p>アクション:あなたがコントロールする味方を2人疲労し、あなたのデッキをシャッフルして一番上から5枚のカードを捨てる。この効果により捨てられた味方を最大2枚まであなたのコントロール下で場に出す。この場に出す味方の合計コストは、この効果のために疲労した味方の合計コストを超えられない。</p> <p>「山にさしかかった時、おれら、友だちのひとり、いやふたり……」——ガンダルフ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 じつにおもしろい話/A Very Good Tale – イベント</p> <p>アクション:あなたがコントロールする味方を2人疲労し、あなたのデッキをシャッフルして一番上から5枚のカードを捨てる。この効果により捨てられた味方を最大2枚まであなたのコントロール下で場に出す。この場に出す味方の合計コストは、この効果のために疲労した味方の合計コストを超えられない。</p> <p>「山にさしかかった時、おれら、友だちのひとり、いやふたり……」——ガンダルフ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 じつにおもしろい話/A Very Good Tale – イベント</p> <p>アクション:あなたがコントロールする味方を2人疲労し、あなたのデッキをシャッフルして一番上から5枚のカードを捨てる。この効果により捨てられた味方を最大2枚まであなたのコントロール下で場に出す。この場に出す味方の合計コストは、この効果のために疲労した味方の合計コストを超えられない。</p> <p>「山にさしかかった時、おれら、友だちのひとり、いやふたり……」——ガンダルフ、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 キーリ/Kili – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:あなたが計画フェイズ中にキーリをあなたの手札からプレイした後、あなたのデッキからフィーリを1枚探し、彼をあなたのコントロール下で場に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。</p> <p>「では、集まりに加わりましょうか」——キーリ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 キーリ/Kili – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:あなたが計画フェイズ中にキーリをあなたの手札からプレイした後、あなたのデッキからフィーリを1枚探し、彼をあなたのコントロール下で場に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。</p> <p>「では、集まりに加わりましょうか」——キーリ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 キーリ/Kili – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:あなたが計画フェイズ中にキーリをあなたの手札からプレイした後、あなたのデッキからフィーリを1枚探し、彼をあなたのコントロール下で場に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。</p> <p>「では、集まりに加わりましょうか」——キーリ、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 よぶんの頭巾とマント/Spare Hood and Cloak – 付帯</p> <p>アイテム</p> <p>キャラクター1人につける。</p> <p>アクション:よぶんの頭巾とマントとつけられているキャラクターを疲労し、他のキャラクター1人を活動状態にする。その後、よぶんの頭巾とマントをそのキャラクターにつける。</p> <p>「旅の終わるころには、ハンケチだのなんだのと、かまっていられなくなりますぞ！ 帽子なら、わたしの荷物のなかに、よぶんの頭巾とマントがありますわい」——ドワーリン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 よぶんの頭巾とマント/Spare Hood and Cloak – 付帯</p> <p>アイテム</p> <p>キャラクター1人につける。</p> <p>アクション:よぶんの頭巾とマントとつけられているキャラクターを疲労し、他のキャラクター1人を活動状態にする。その後、よぶんの頭巾とマントをそのキャラクターにつける。</p> <p>「旅の終わるころには、ハンケチだのなんだのと、かまっていられなくなりますぞ！ 帽子なら、わたしの荷物のなかに、よぶんの頭巾とマントがありますわい」——ドワーリン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 よぶんの頭巾とマント/Spare Hood and Cloak – 付帯</p> <p>アイテム</p> <p>キャラクター1人につける。</p> <p>アクション:よぶんの頭巾とマントとつけられているキャラクターを疲労し、他のキャラクター1人を活動状態にする。その後、よぶんの頭巾とマントをそのキャラクターにつける。</p> <p>「旅の終わるころには、ハンケチだのなんだのと、かまっていられなくなりますぞ！ 帽子なら、わたしの荷物のなかに、よぶんの頭巾とマントがありますわい」——ドワーリン、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 遅れた冒険者/Late Adventurer – イベント</p> <p>使命アクション:使命に参加していないあなたがコントロールするキャラクター1人を疲労し、そのキャラクターを使命に参加させる。</p> <p>のちにビルボが、年をとってふりかえてみて、あの時どいて、帽子もかぶらず、杖も財布も手にせず、よまに出かける時にいつお持っているものを何もかもおいてどびたしたのかわかりませんでした。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 遅れた冒険者/Late Adventurer – イベント</p> <p>使命アクション:使命に参加していないあなたがコントロールするキャラクター1人を疲労し、そのキャラクターを使命に参加させる。</p> <p>のちにビルボが、年をとってふりかえてみて、あの時どいて、帽子もかぶらず、杖も財布も手にせず、よまに出かける時にいつお持っているものを何もかもおいてどびたしたのかわかりませんでした。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 遅れた冒険者/Late Adventurer – イベント</p> <p>使命アクション:使命に参加していないあなたがコントロールするキャラクター1人を疲労し、そのキャラクターを使命に参加させる。</p> <p>のちにビルボが、年をとってふりかえてみて、あの時どいて、帽子もかぶらず、杖も財布も手にせず、よまに出かける時にいつお持っているものを何もかもおいてどびたしたのかわかりませんでした。——「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 ボパール/Bofur – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>アクション:ボパールを疲労し、あなたのデッキの一番上から5枚のカードから武器の付帯を1枚探す。そのカードをあなたの手札に加え、他のカードをあなたのデッキに戻してシャッフルする。</p> <p>ドワーフというものはあだちをしり、家からをふるいおこしたりするために、どんなことをやりたすかは、悪いのほかのことでした。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ボパール/Bofur – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>アクション:ボパールを疲労し、あなたのデッキの一番上から5枚のカードから武器の付帯を1枚探す。そのカードをあなたの手札に加え、他のカードをあなたのデッキに戻してシャッフルする。</p> <p>ドワーフというものはあだちをしり、家からをふるいおこしたりするために、どんなことをやりたすかは、悪いのほかのことでした。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ボパール/Bofur – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>アクション:ボパールを疲労し、あなたのデッキの一番上から5枚のカードから武器の付帯を1枚探す。そのカードをあなたの手札に加え、他のカードをあなたのデッキに戻してシャッフルする。</p> <p>ドワーフというものはあだちをしり、家からをふるいおこしたりするために、どんなことをやりたすかは、悪いのほかのことでした。——「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 敵くだき/Foe-hammer – イベント</p> <p>レスポンス:あなたがコントロールする英雄が攻撃して敵を破壊した後、その英雄につけられている武器カードを1枚疲労し、カードを3枚引く。</p> <p>この剣は、あたりゴブリンがいると、いかりにもえて、きらきらかやくのです。それは今、洞穴の主を殺したよまごびにもえて、青いほのおのようにもえ光っていました。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 敵くだき/Foe-hammer – イベント</p> <p>レスポンス:あなたがコントロールする英雄が攻撃して敵を破壊した後、その英雄につけられている武器カードを1枚疲労し、カードを3枚引く。</p> <p>この剣は、あたりゴブリンがいると、いかりにもえて、きらきらかやくのです。それは今、洞穴の主を殺したよまごびにもえて、青いほのおのようにもえ光っていました。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 敵くだき/Foe-hammer – イベント</p> <p>レスポンス:あなたがコントロールする英雄が攻撃して敵を破壊した後、その英雄につけられている武器カードを1枚疲労し、カードを3枚引く。</p> <p>この剣は、あたりゴブリンがいると、いかりにもえて、きらきらかやくのです。それは今、洞穴の主を殺したよまごびにもえて、青いほのおのようにもえ光っていました。——「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 ゴブリン退治/Goblin-cleaver – イベント</p> <p>戦闘アクション:あなたがコントロールする英雄につけられている武器カードを1枚疲労し、ああなたに接触している敵を1体選ぶ。その敵に2ダメージ。(その敵がオークの場合、代わりに3ダメージ。)</p> <p>このとき、ガンダルフはみんなのあとにまわりました。トーリンもいっしょでした。一同は急なまがりかどをまがりました。ガンダルフがさげました。「おきかわれ！ トーリン、その剣をぬけ！」——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ゴブリン退治/Goblin-cleaver – イベント</p> <p>戦闘アクション:あなたがコントロールする英雄につけられている武器カードを1枚疲労し、ああなたに接触している敵を1体選ぶ。その敵に2ダメージ。(その敵がオークの場合、代わりに3ダメージ。)</p> <p>このとき、ガンダルフはみんなのあとにまわりました。トーリンもいっしょでした。一同は急なまがりかどをまがりました。ガンダルフがさげました。「おきかわれ！ トーリン、その剣をぬけ！」——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ゴブリン退治/Goblin-cleaver – イベント</p> <p>戦闘アクション:あなたがコントロールする英雄につけられている武器カードを1枚疲労し、ああなたに接触している敵を1体選ぶ。その敵に2ダメージ。(その敵がオークの場合、代わりに3ダメージ。)</p> <p>このとき、ガンダルフはみんなのあとにまわりました。トーリンもいっしょでした。一同は急なまがりかどをまがりました。ガンダルフがさげました。「おきかわれ！ トーリン、その剣をぬけ！」——「ホビットの冒険」</p>

<p>🌀 ドーリ/Dori – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:英雄1人に任意のダメージが割り当てられた後、ドーリを疲労し、代わりにドーリにそのダメージを置く。</p> <p>「ほくだって、いつも背なかに忍びの者をおぶっているわけにはいかないよ!」 ドーリが言いました。「トンネルを下るにも、木にのぼるにもおぶってるのかい? いったいほくをなんだとってるんだ? 荷かつきかい?」 ——ドーリ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ドーリ/Dori – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:英雄1人に任意のダメージが割り当てられた後、ドーリを疲労し、代わりにドーリにそのダメージを置く。</p> <p>「ほくだって、いつも背なかに忍びの者をおぶっているわけにはいかないよ!」 ドーリが言いました。「トンネルを下るにも、木にのぼるにもおぶってるのかい? いったいほくをなんだとってるんだ? 荷かつきかい?」 ——ドーリ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ドーリ/Dori – 味方</p> <p>ドワーフ</p> <p>レスポンス:英雄1人に任意のダメージが割り当てられた後、ドーリを疲労し、代わりにドーリにそのダメージを置く。</p> <p>「ほくだって、いつも背なかに忍びの者をおぶっているわけにはいかないよ!」 ドーリが言いました。「トンネルを下るにも、木にのぼるにもおぶってるのかい? いったいほくをなんだとってるんだ? 荷かつきかい?」 ——ドーリ、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 スロールの地図/Thror's Map – 付帯</p> <p>遺物、アイテム</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>アクション:スロールの地図を疲労し、出現エリアの場所を1つ選ぶ。その場所を対処中の場所にする。(他の対処中の場所がある場合、それを登場エリアに戻す。)</p> <p>「トリーン、これはあんたのおいさんの書いたものじゃ」 ガンダルフは、こうふんしてロマに小人たちがたずねるのに答えて、こういきました。「あの山の地図じゃ」——ガンダルフ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 スロールの地図/Thror's Map – 付帯</p> <p>遺物、アイテム</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>アクション:スロールの地図を疲労し、出現エリアの場所を1つ選ぶ。その場所を対処中の場所にする。(他の対処中の場所がある場合、それを登場エリアに戻す。)</p> <p>「トリーン、これはあんたのおいさんの書いたものじゃ」 ガンダルフは、こうふんしてロマに小人たちがたずねるのに答えて、こういきました。「あの山の地図じゃ」——ガンダルフ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 スロールの地図/Thror's Map – 付帯</p> <p>遺物、アイテム</p> <p>英雄1人につける。</p> <p>アクション:スロールの地図を疲労し、出現エリアの場所を1つ選ぶ。その場所を対処中の場所にする。(他の対処中の場所がある場合、それを登場エリアに戻す。)</p> <p>「トリーン、これはあんたのおいさんの書いたものじゃ」 ガンダルフは、こうふんしてロマに小人たちがたずねるのに答えて、こういきました。「あの山の地図じゃ」——ガンダルフ、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 災難の予感/Expecting Mischie – イベント</p> <p>使命フェイズ中に、出現ステップよりも前にプレイする。</p> <p>アクション:このフェイズ、遭遇デッキから最初に公開された敵に2ダメージ。</p> <p>トリーンは、さいごにやってきました。そして、やすやすとはつかまりませんでした。トリーンは、もう災難があったものと思ってきたので、仲間の足がふくららつき出ているのを見て、はじめて、まずいことになったとかんづいたのではありませんでした。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 災難の予感/Expecting Mischie – イベント</p> <p>使命フェイズ中に、出現ステップよりも前にプレイする。</p> <p>アクション:このフェイズ、遭遇デッキから最初に公開された敵に2ダメージ。</p> <p>トリーンは、さいごにやってきました。そして、やすやすとはつかまりませんでした。トリーンは、もう災難があったものと思ってきたので、仲間の足がふくららつき出ているのを見て、はじめて、まずいことになったとかんづいたのではありませんでした。——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 災難の予感/Expecting Mischie – イベント</p> <p>使命フェイズ中に、出現ステップよりも前にプレイする。</p> <p>アクション:このフェイズ、遭遇デッキから最初に公開された敵に2ダメージ。</p> <p>トリーンは、さいごにやってきました。そして、やすやすとはつかまりませんでした。トリーンは、もう災難があったものと思ってきたので、仲間の足がふくららつき出ているのを見て、はじめて、まずいことになったとかんづいたのではありませんでした。——「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 忍びの者バギンス/Burglar Baggins – イベント</p> <p>アクション:このフェイズの終了時まで、ビルボ・バギンスは🌀+2、🌀+2、🌀+2。(あなたは、あなたがビルボ・バギンスをコントロールしていない場合でも、ビルボ・バギンスのリソースプールの🌀のリソースをこのカードをプレイするために支払ってよい。)</p> <p>「あなたは、もしおすぎなら、忍びの者というかわりに、宝サガシ名と名のつてもいいんです。そういう者いますよ!」——グローイン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 忍びの者バギンス/Burglar Baggins – イベント</p> <p>アクション:このフェイズの終了時まで、ビルボ・バギンスは🌀+2、🌀+2、🌀+2。(あなたは、あなたがビルボ・バギンスをコントロールしていない場合でも、ビルボ・バギンスのリソースプールの🌀のリソースをこのカードをプレイするために支払ってよい。)</p> <p>「あなたは、もしおすぎなら、忍びの者というかわりに、宝サガシ名と名のつてもいいんです。そういう者いますよ!」——グローイン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 忍びの者バギンス/Burglar Baggins – イベント</p> <p>アクション:このフェイズの終了時まで、ビルボ・バギンスは🌀+2、🌀+2、🌀+2。(あなたは、あなたがビルボ・バギンスをコントロールしていない場合でも、ビルボ・バギンスのリソースプールの🌀のリソースをこのカードをプレイするために支払ってよい。)</p> <p>「あなたは、もしおすぎなら、忍びの者というかわりに、宝サガシ名と名のつてもいいんです。そういう者いますよ!」——グローイン、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 ガンダルフ/Gandalf – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ガンダルフは、使命に参加しても疲労しない。</p> <p>強制:回復フェイズの終了時に、ガンダルフを場から捨てる。あなたはあなたの驚異+2して、この効果を打ち消してよい。</p> <p>「わしは、ガンダルフじゃ。ガンダルフとは、わしのことじゃ!」 ——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ガンダルフ/Gandalf – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ガンダルフは、使命に参加しても疲労しない。</p> <p>強制:回復フェイズの終了時に、ガンダルフを場から捨てる。あなたはあなたの驚異+2して、この効果を打ち消してよい。</p> <p>「わしは、ガンダルフじゃ。ガンダルフとは、わしのことじゃ!」 ——「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 ガンダルフ/Gandalf – 味方</p> <p>イスタリ</p> <p>ガンダルフは、使命に参加しても疲労しない。</p> <p>強制:回復フェイズの終了時に、ガンダルフを場から捨てる。あなたはあなたの驚異+2して、この効果を打ち消してよい。</p> <p>「わしは、ガンダルフじゃ。ガンダルフとは、わしのことじゃ!」 ——「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 つらぬき丸/Sting – 宝物</p> <p>ビルボ・バギンスにつける。制限 ビルボ・バギンスは🌀+1、🌀+1、🌀+1。</p> <p>レスポンス:ビルボ・バギンスが防御のために疲労した後、遭遇デッキの一番上のカードを捨てる。攻撃している敵に、その捨てられたカードの🌀に等しいダメージを与える。</p> <p>「つらぬき丸とよぼう!」——ビルボ、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 オルクリスト/Orcrest – 宝物</p> <p>英雄1人につける。制限 つけられているキャラクターは🌀+2。</p> <p>レスポンス:つけられている英雄がオークを1体破壊した後、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>「トリーンよ、あなたの剣は、ルーン文字でオルクリストと書いてあり、つまりゴンドリンの古い言葉で、ゴブリン退治という意味です。これは、天下の名剣だ!」——エルロン、「ホビットの冒険」</p>	<p>🌀 グラムドリグ/Glamdring – 宝物</p> <p>英雄1人がガンダルフにつける。制限 つけられているキャラクターは🌀+2。</p> <p>レスポンス:つけられているキャラクターがオークの敵を1体破壊した後、カードを1枚引く。</p> <p>「それからガンダルフ、あなたの剣は、グラムドリグつまり敵くたいという名で、ゴンドリンの王が昔さしていたものです」 ——エルロン、「ホビットの冒険」</p>
<p>🌀 ウィリアム/William – 敵</p> <p>トル</p> <p>プレイヤーと敵対していないトルの敵はダメージを受けない。</p> <p>強制:ウィリアムがプレイヤーと敵対した後、袋詰め2を行う。</p> <p>強制:戦闘フェイズの終了時に、ウィリアムを出現エリアに戻す。敵対しているプレイヤーは、そのプレイヤーの驚異+1して、この効果を打ち消してよい。 勝利 5</p>	<p>🌀 バート/Bert – 敵</p> <p>トル</p> <p>プレイヤーはトルの敵に付帯カードをプレイできない。</p> <p>強制:バートがプレイヤーと敵対した後、袋詰め1を行う。</p> <p>強制:戦闘フェイズの終了時に、バートを出現エリアに戻す。敵対しているプレイヤーは、そのプレイヤーの驚異+1して、この効果を打ち消してよい。 勝利 3</p>	<p>🌀 トム/Tom – 敵</p> <p>トル</p> <p>トルの敵は、1回に1体のキャラクターにしか攻撃されない。</p> <p>強制:トムがプレイヤーと敵対した後、袋詰め1を行う。</p> <p>強制:戦闘フェイズの終了時に、トムを出現エリアに戻す。敵対しているプレイヤーは、そのプレイヤーの驚異+1して、この効果を打ち消してよい。 勝利 4</p>
<p>🌀 怪しげなカラス/A Suspicious Crow – 敵</p> <p>生物</p> <p>公開時:遭遇の捨て札パイルの一番上のカードを公開し、それを可能な限り出現エリアに加える。</p> <p>影:この攻撃が少なくとも1ダメージ与えた場合、このカードを遭遇デッキに戻してシャッフルする。</p> <p>ゴブリンの斧使い/Goblin Axeman – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>ゴブリンの斧使いは、場の洞穴の場所1つにつき🌀+1。</p> <p>影:防御キャラクターは🌀-1。</p>	<p>🌀 怪しげなカラス/A Suspicious Crow – 敵</p> <p>生物</p> <p>公開時:遭遇の捨て札パイルの一番上のカードを公開し、それを可能な限り出現エリアに加える。</p> <p>影:この攻撃が少なくとも1ダメージ与えた場合、このカードを遭遇デッキに戻してシャッフルする。</p> <p>ゴブリンの斧使い/Goblin Axeman – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>ゴブリンの斧使いは、場の洞穴の場所1つにつき🌀+1。</p> <p>影:防御キャラクターは🌀-1。</p>	<p>🌀 怪しげなカラス/A Suspicious Crow – 敵</p> <p>生物</p> <p>公開時:遭遇の捨て札パイルの一番上のカードを公開し、それを可能な限り出現エリアに加える。</p> <p>影:この攻撃が少なくとも1ダメージ与えた場合、このカードを遭遇デッキに戻してシャッフルする。</p> <p>ゴブリンの斧使い/Goblin Axeman – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>ゴブリンの斧使いは、場の洞穴の場所1つにつき🌀+1。</p> <p>影:防御キャラクターは🌀-1。</p>
<p>ゴブリンの鉱夫/Goblin Miners – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>ゴブリンの鉱夫は、場の洞穴の場所1つにつき🌀+1。</p> <p>影:攻撃している敵は🌀+1。</p>	<p>ゴブリンの鉱夫/Goblin Miners – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>ゴブリンの鉱夫は、場の洞穴の場所1つにつき🌀+1。</p> <p>影:攻撃している敵は🌀+1。</p>	<p>ゴブリンの鉱夫/Goblin Miners – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>ゴブリンの鉱夫は、場の洞穴の場所1つにつき🌀+1。</p> <p>影:攻撃している敵は🌀+1。</p>
<p>ゴブリンの走り手/Goblin Runners – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>殺到</p> <p>影:攻撃している敵は、この後にただちに追加の攻撃を1回行う。(その攻撃のために新たに影カードを配る。)</p>	<p>ゴブリンの走り手/Goblin Runners – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>殺到</p> <p>影:攻撃している敵は、この後にただちに追加の攻撃を1回行う。(その攻撃のために新たに影カードを配る。)</p>	<p>ゴブリンの走り手/Goblin Runners – 敵</p> <p>ゴブリン、オーク</p> <p>殺到</p> <p>影:攻撃している敵は、この後にただちに追加の攻撃を1回行う。(その攻撃のために新たに影カードを配る。)</p>

ひったて役ゴブリン/Goblin Driver – 敵

ゴブリン、オーク

公開時: 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人疲労する。

ひったて役ゴブリン/Goblin Driver – 敵

ゴブリン、オーク

公開時: 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人疲労する。

ひったて役ゴブリン/Goblin Driver – 敵

ゴブリン、オーク

公開時: 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人疲労する。

ゴブリンの曲刀使い/Goblin Bent-Swords – 敵

ゴブリン、オーク

大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、このカードは殺到を得る。

影: 攻撃している敵は $\heartsuit + 1$ 。(大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、代わりに $\heartsuit + 2$ 。)

ゴブリンの曲刀使い/Goblin Bent-Swords – 敵

ゴブリン、オーク

大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、このカードは殺到を得る。

影: 攻撃している敵は $\heartsuit + 1$ 。(大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、代わりに $\heartsuit + 2$ 。)

ゴブリンの曲刀使い/Goblin Bent-Swords – 敵

ゴブリン、オーク

大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、このカードは殺到を得る。

影: 攻撃している敵は $\heartsuit + 1$ 。(大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、代わりに $\heartsuit + 2$ 。)

大ゴブリン/The Great Goblin – 敵

ゴブリン、オーク

強制: 大ゴブリンが攻撃した後、遭遇デッキからカードをX枚捨てる。Xはゲーム中のプレイヤーの数に等しい。この効果により捨てられた各ゴブリンの敵を出現エリアに加える。

勝利 3

ゴブリンの曲刀使い/Goblin Bent-Swords – 敵

ゴブリン、オーク

大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、このカードは殺到を得る。

影: 攻撃している敵は $\heartsuit + 1$ 。(大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、代わりに $\heartsuit + 2$ 。)

石巨人/Stone-Giant – 敵

巨人

1体以上の石巨人が出現エリアにいる間、ころがる落石のカードは殺到を得る。

強制: 石巨人がいずれかのプレイヤーに接触した後、そのプレイヤーは自分がコントロールしている味方を1人選んで捨てる。

石巨人/Stone-Giant – 敵

巨人

1体以上の石巨人が出現エリアにいる間、ころがる落石のカードは殺到を得る。

強制: 石巨人がいずれかのプレイヤーに接触した後、そのプレイヤーは自分がコントロールしている味方を1人選んで捨てる。

石巨人/Stone-Giant – 敵

巨人

1体以上の石巨人が出現エリアにいる間、ころがる落石のカードは殺到を得る。

強制: 石巨人がいずれかのプレイヤーに接触した後、そのプレイヤーは自分がコントロールしている味方を1人選んで捨てる。

ゴクリ/Gollum – 敵

ゴクリ

強制: 開始プレイヤーがなぞなぞに答え、一致が1つもなかった場合、ゴクリはビルボ・バギンスを攻撃する。(この攻撃には影カードを配らない。)

「いとしどいどなぞをかけ、あいつが答えられなけりゃ、こっちが食う」
——ゴクリ、「ホビットの冒険」

大灰色オオカミ/Great Gray Wolf – 敵

生物

強制: 大灰色オオカミになぞなぞのある影カードが配られた場合、この戦闘フェイズの終了時に、すべての生物の敵を出現エリアに戻す。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプと分野とコストを1つずつ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらの中の、3つの要素すべてが一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

野生のアクマイヌ/Wild Wargs – 敵

生物

強制: 野生のアクマイヌになぞなぞのある影カードが配られた場合、それは $\heartsuit + 2$ 。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

野生のアクマイヌ/Wild Wargs – 敵

生物

強制: 野生のアクマイヌになぞなぞのある影カードが配られた場合、それは $\heartsuit + 2$ 。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

野生のアクマイヌ/Wild Wargs – 敵

生物

強制: 野生のアクマイヌになぞなぞのある影カードが配られた場合、それは $\heartsuit + 2$ 。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

野生のアクマイヌ/Wild Wargs – 敵

生物

強制: 野生のアクマイヌになぞなぞのある影カードが配られた場合、それは $\heartsuit + 2$ 。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

野生のアクマイヌ/Wild Wargs – 敵

生物

強制: 野生のアクマイヌになぞなぞのある影カードが配られた場合、それは $\heartsuit + 2$ 。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

たくさんかちっともか/Lots or None at All – 危機

公開時: 出現エリアにトロルの敵がいる場合、袋1を行う。出現エリアにトロルの敵がいない場合、このカードは破滅2を得る。

影: 攻撃している敵がトロルである場合、袋1を行う。(開始プレイヤーは \heartsuit のリソースを1点支払い、この効果を打ち消してよい。)

たくさんかちっともか/Lots or None at All – 危機

公開時: 出現エリアにトロルの敵がいる場合、袋1を行う。出現エリアにトロルの敵がいない場合、このカードは破滅2を得る。

影: 攻撃している敵がトロルである場合、袋1を行う。(開始プレイヤーは \heartsuit のリソースを1点支払い、この効果を打ち消してよい。)

たくさんかちっともか/Lots or None at All – 危機

公開時: 出現エリアにトロルの敵がいる場合、袋1を行う。出現エリアにトロルの敵がいない場合、このカードは破滅2を得る。

影: 攻撃している敵がトロルである場合、袋1を行う。(開始プレイヤーは \heartsuit のリソースを1点支払い、この効果を打ち消してよい。)

どうしようもない立場/A Nice Pickle – 危機

破滅1

公開時: 遭遇捨て札パイルの一番上からX枚のカードを遭遇デッキの一番下に置く。Xはゲーム中のプレイヤーの数の2倍に等しい。

影: このカードを遭遇デッキに加えてシャッフルする。

どうしようもない立場/A Nice Pickle – 危機

破滅1

公開時: 遭遇捨て札パイルの一番上からX枚のカードを遭遇デッキの一番下に置く。Xはゲーム中のプレイヤーの数の2倍に等しい。

影: このカードを遭遇デッキに加えてシャッフルする。

あぶるかになるか?/Roast 'Em or Boil 'Em? – 危機

公開時: 各味方に1ダメージ。(出現エリアにトロルの敵がいる場合、代わりに2ダメージ。)

影: 遭遇デッキからトロルの野営を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。

あぶるかになるか?/Roast 'Em or Boil 'Em? – 危機

公開時: 各味方に1ダメージ。(出現エリアにトロルの敵がいる場合、代わりに2ダメージ。)

影: 遭遇デッキからトロルの野営を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。

あぶるかになるか?/Roast 'Em or Boil 'Em? – 危機

公開時: 各味方に1ダメージ。(出現エリアにトロルの敵がいる場合、代わりに2ダメージ。)

影: 遭遇デッキからトロルの野営を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。

はらへりトロル/Hungry Troll – 危機

公開時: 開始プレイヤーは出現エリアにいるトロルの敵を1体選び、その敵と接触する。出現エリアにトロルの敵がいない場合、このカードは殺到を得る。

影: 袋カードがつけられている各キャラクターに4ダメージ。(開始プレイヤーは \heartsuit のリソースを2点支払い、この効果を打ち消してよい。)

はらへりトロル/Hungry Troll – 危機

公開時: 開始プレイヤーは出現エリアにいるトロルの敵を1体選び、その敵と接触する。出現エリアにトロルの敵がいない場合、このカードは殺到を得る。

影: 袋カードがつけられている各キャラクターに4ダメージ。(開始プレイヤーは \heartsuit のリソースを2点支払い、この効果を打ち消してよい。)

はらへりトロル/Hungry Troll – 危機

公開時: 開始プレイヤーは出現エリアにいるトロルの敵を1体選び、その敵と接触する。出現エリアにトロルの敵がいない場合、このカードは殺到を得る。

影: 袋カードがつけられている各キャラクターに4ダメージ。(開始プレイヤーは \heartsuit のリソースを2点支払い、この効果を打ち消してよい。)

焚き火もなく/No Campfire – 危機

破滅1

公開時: 各プレイヤーは、自身の脅威+4するか、遭遇デッキから追加の遭遇カードを1枚公開してそれを出現エリアに棄てるかを選ぶ。

影: 防御プレイヤーは自身の脅威+2。

焚き火もなく/No Campfire – 危機

破滅1

公開時: 各プレイヤーは、自身の脅威+4するか、遭遇デッキから追加の遭遇カードを1枚公開してそれを出現エリアに棄てるかを選ぶ。

影: 防御プレイヤーは自身の脅威+2。

ふきなぐる雨/Wind-Whipped Rain – 危機

公開時: 宝物でも目的でもない場の付帯をすべて捨てる。

影: 防御キャラクターは $\heartsuit - 1$ 。

「雨が、荷物のなかへこみして、かわいた着物を食べべものも、ぬらしてしまったにちがいない」——ビルボ・バギンス、「ホビットの冒険」

ふきなぐる雨/Wind-Whipped Rain – 危機

公開時: 宝物でも目的でもない場の付帯をすべて捨てる。

影: 防御キャラクターは $\heartsuit - 1$ 。

「雨が、荷物のなかへこみして、かわいた着物を食べべものも、ぬらしてしまったにちがいない」——ビルボ・バギンス、「ホビットの冒険」

八百屋のよう/More Like A Grocer – 危機

公開時: ♠のリソースをすべて捨てる。

影: このカードの「公開時」効果を解決する。

「あの小男が、玄関の靴、ふきの上にもそもやっていたのを見かけたどたんから、へんだと思いましたよ。忍びの者といよりは、八百屋のようだな」——グローイン、「ホビットの冒険」

ギューギューねじれ、つかまえる! /Grip, Grab! Pinch, Nab! – 危機

公開時: 開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは捨て札パイルのゴブリンの敵を1体選び、それを出現エリアに加える。

影: 防御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に、合計で自分に接敵しているゴブリンの敵の数に等しいダメージを与える。

ギューギューねじれ、つかまえる! /Grip, Grab! Pinch, Nab! – 危機

公開時: 開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは捨て札パイルのゴブリンの敵を1体選び、それを出現エリアに加える。

影: 防御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に、合計で自分に接敵しているゴブリンの敵の数に等しいダメージを与える。

洞窟の大混乱/Chaos in the Cavern – 危機

公開時: すべての接敵している敵を出現エリアに戻す。その後、各ゴブリンの敵はこのフェイズの終了時まで ♠+1。

影: 攻撃している敵を、その攻撃の解決後に出現エリアに戻す。

ギューギューねじれ、つかまえる! /Grip, Grab! Pinch, Nab! – 危機

公開時: 開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは捨て札パイルのゴブリンの敵を1体選び、それを出現エリアに加える。

影: 防御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に、合計で自分に接敵しているゴブリンの敵の数に等しいダメージを与える。

洞窟の大混乱/Chaos in the Cavern – 危機

公開時: すべての接敵している敵を出現エリアに戻す。その後、各ゴブリンの敵はこのフェイズの終了時まで ♠+1。

影: 攻撃している敵を、その攻撃の解決後に出現エリアに戻す。

ころがる落石/Galoping Boulders – 危機

公開時: 開始プレイヤーは使命に参加しているキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターは3ダメージを受け、その使命から取り除かれる。

影: このカードを遭遇デッキの一番上に置く。

ころがる落石/Galoping Boulders – 危機

公開時: 開始プレイヤーは使命に参加しているキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターは3ダメージを受け、その使命から取り除かれる。

影: このカードを遭遇デッキの一番上に置く。

ころがる落石/Galoping Boulders – 危機

公開時: 開始プレイヤーは使命に参加しているキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターは3ダメージを受け、その使命から取り除かれる。

影: このカードを遭遇デッキの一番上に置く。

ころがる落石/Galoping Boulders – 危機

公開時: 開始プレイヤーは使命に参加しているキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターは3ダメージを受け、その使命から取り除かれる。

影: このカードを遭遇デッキの一番上に置く。

巨人のげらげら笑い/Guffawing of Giants – 危機

公開時: 開始プレイヤーは出現エリアの石巨人を1体選ぶ。この使命フェイズの終了時に、その石巨人は脅威が最も高いプレイヤーに接敵する。出現エリアに石巨人がない場合、遭遇デッキから石巨人を1枚探し、それを出現エリアに加える。

巨人のげらげら笑い/Guffawing of Giants – 危機

公開時: 開始プレイヤーは出現エリアの石巨人を1体選ぶ。この使命フェイズの終了時に、その石巨人は脅威が最も高いプレイヤーに接敵する。出現エリアに石巨人がない場合、遭遇デッキから石巨人を1枚探し、それを出現エリアに加える。

とべるものならとんでみる/Come Down Little Bird – 危機

公開時: 開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは遭遇デッキや遭遇デッキから生物の敵カードを1枚探し、それを自分に接敵している状態で場に出す。その後、遭遇デッキをシャッフルする。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプとコストを1つずつ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらの中の、2つの要素すべてが一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

とべるものならとんでみる/Come Down Little Bird – 危機

公開時: 開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは遭遇デッキや遭遇デッキから生物の敵カードを1枚探し、それを自分に接敵している状態で場に出す。その後、遭遇デッキをシャッフルする。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプとコストを1つずつ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらの中の、2つの要素すべてが一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

なぞなぞはどう? /It Likes Riddles? – 危機

公開時: 開始プレイヤーはこのカードのなぞなぞを答えることを選ばなければならない。そのプレイヤーが1つ以上一致した場合、遭遇デッキの一番上から、他のなぞなぞのあるカードが捨てられるまでカードを捨て続ける。その後、そのなぞなぞに答える。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはコストを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

なぞなぞはどう? /It Likes Riddles? – 危機

公開時: 開始プレイヤーはこのカードのなぞなぞを答えることを選ばなければならない。そのプレイヤーが1つ以上一致した場合、遭遇デッキの一番上から、他のなぞなぞのあるカードが捨てられるまでカードを捨て続ける。その後、そのなぞなぞに答える。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはコストを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

なぞなぞはどう? /It Likes Riddles? – 危機

公開時: 開始プレイヤーはこのカードのなぞなぞを答えることを選ばなければならない。そのプレイヤーが1つ以上一致した場合、遭遇デッキの一番上から、他のなぞなぞのあるカードが捨てられるまでカードを捨て続ける。その後、そのなぞなぞに答える。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはコストを1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

木々に隠れて/Hiding In The Trees – 危機

公開時: このラウンドの終了時まで、キャラクターは ♠-1され、攻撃できない。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプと分野を1つずつ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらの中の、2つの要素すべてが一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

木々に隠れて/Hiding In The Trees – 危機

公開時: このラウンドの終了時まで、キャラクターは ♠-1され、攻撃できない。

なぞなぞ: 開始プレイヤーはカードタイプと分野を1つずつ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらの中の、2つの要素すべてが一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

ポケットにあるものは? /What's In My Pocket? – 危機

公開時: 開始プレイヤーはこのカードのなぞなぞを答えることを選ぶ。この効果は打ち消せない。

なぞなぞ: 開始プレイヤーは分野とコストを1つずつ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の、2つの要素すべてが一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

ポケットにあるものは? /What's In My Pocket? – 危機

公開時: 開始プレイヤーはこのカードのなぞなぞを答えることを選ぶ。この効果は打ち消せない。

なぞなぞ: 開始プレイヤーは分野とコストを1つずつ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上から2枚のカードを捨てる。それらの中の、2つの要素すべてが一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。

ずるいぞ! ごまかしだ! /Not fair! Not fair! – 危機

公開時: 開始プレイヤーはカードタイプを1つ指定し、遭遇デッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらの中の、指定したタイプに一致しなかったカード1枚につき、舞台2の進行トークンを1個取り除く。この効果は打ち消せない。

トロルの野営/Troll Camp – 場所

森、トロルの森

トロルの野営が出現エリアにある間、トロルの敵は、ゲーム中のプレイヤー1人につき ♠+1。

トロルの野営が場にある間、ビルボ・バギンスは「アクション:ビルボ・バギンスを疲労して ♠のリソースを1点支払い、キャラクター1人から袋カードを1枚取り除く。ビルボ・バギンスはこの効果を、袋カードが自身につけられていても発動できる。」を得る。

トロルの野営/Troll Camp – 場所

森、トロルの森

トロルの野営が出現エリアにある間、トロルの敵は、ゲーム中のプレイヤー1人につき ♠+1。

トロルの野営が場にある間、ビルボ・バギンスは「アクション:ビルボ・バギンスを疲労して ♠のリソースを1点支払い、キャラクター1人から袋カードを1枚取り除く。ビルボ・バギンスはこの効果を、袋カードが自身につけられていても発動できる。」を得る。

トロルの野営/Troll Camp – 場所

森、トロルの森

トロルの野営が出現エリアにある間、トロルの敵は、ゲーム中のプレイヤー1人につき ♠+1。

トロルの野営が場にある間、ビルボ・バギンスは「アクション:ビルボ・バギンスを疲労して ♠のリソースを1点支払い、キャラクター1人から袋カードを1枚取り除く。ビルボ・バギンスはこの効果を、袋カードが自身につけられていても発動できる。」を得る。

トロルの洞穴/Troll Cave – 場所

洞穴、トロルの森

プレイヤーカードの効果無効。
プレイヤーは、ビルボ・バギンスにトロルの鍵がつけられていて開始プレイヤーが ♠のリソースを5点支払うのでないかぎり、トロルの洞穴に旅することができない。(ビルボ・バギンスにトロルの財布がつけられている場合、代わりに ♠のリソース2点。)

勝利 2

ホビットの地/Hobbit-lands – 場所

西のくに

レスポンス:ホビットの地に1個以上の進行トークンを置いた後、開始プレイヤーはカードを1枚引く。

影: 防御プレイヤーは遭遇デッキの捨て札パイルの一番上のカードを遭遇デッキの一番上に置く。

ホビットの地/Hobbit-lands – 場所

西のくに

レスポンス:ホビットの地に1個以上の進行トークンを置いた後、開始プレイヤーはカードを1枚引く。

影: 防御プレイヤーは遭遇デッキの捨て札パイルの一番上のカードを遭遇デッキの一番上に置く。

<p>遠くの山々/Dreary Hills – 場所</p> <p>西のくに</p> <p>強制: 遠くの山々に1個以上の進行トークンを置いた後、各プレイヤーは自分の手札からランダムにカードを1枚選んで捨てる。</p> <p>レスポンス: 遠くの山々が探索済みの場所として場を離れた後、ビルボ・バギンスはリソースを1点得る。</p>	<p>遠くの山々/Dreary Hills – 場所</p> <p>西のくに</p> <p>強制: 遠くの山々に1個以上の進行トークンを置いた後、各プレイヤーは自分の手札からランダムにカードを1枚選んで捨てる。</p> <p>レスポンス: 遠くの山々が探索済みの場所として場を離れた後、ビルボ・バギンスはリソースを1点得る。</p>	<p>さびし野/Lone-Lands – 場所</p> <p>西のくに</p> <p>強制: さびし野に1個以上の進行トークンを置いた後、各プレイヤーは可能なら自分のヒーロー1人のリソースプールからリソーストークンを1個取り除く。</p> <p>レスポンス: さびし野が探索済みの場所として場を離れた後、ビルボ・バギンスはリソースを1点得る。</p>
<p>さびし野/Lone-Lands – 場所</p> <p>西のくに</p> <p>強制: さびし野に1個以上の進行トークンを置いた後、各プレイヤーは可能なら自分のヒーロー1人のリソースプールからリソーストークンを1個取り除く。</p> <p>レスポンス: さびし野が探索済みの場所として場を離れた後、ビルボ・バギンスはリソースを1点得る。</p>	<p>洞穴の入り口/Cave Entrance – 場所</p> <p>西のくに</p> <p>洞穴の入り口が出現エリアにある間、それは「強制: ラウンドの終了時に、遭遇捨て札パイルの一番上からX枚のカードを遭遇デッキの一番下に置く。Xはゲーム中のプレイヤーの数に等しい。」を得る。</p> <p>いままでもなく、これが洞穴のあぶないところなのです。時によると、おくの方がずっとひろがっている…… ——「ホビットの冒険」</p>	<p>洞穴の入り口/Cave Entrance – 場所</p> <p>西のくに</p> <p>洞穴の入り口が出現エリアにある間、それは「強制: ラウンドの終了時に、遭遇捨て札パイルの一番上からX枚のカードを遭遇デッキの一番下に置く。Xはゲーム中のプレイヤーの数に等しい。」を得る。</p> <p>いままでもなく、これが洞穴のあぶないところなのです。時によると、おくの方がずっとひろがっている…… ——「ホビットの冒険」</p>
<p>ゴブリンの洞窟/The Goblins' Caves – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>ゴブリンの洞窟が対処中の場所である間、ゴブリンの敵は $\uparrow +1$。</p> <p>影: 防御プレイヤーの脅威をX上げる。Xはそのプレイヤーに接触しているゴブリンの敵の数に等しい。</p>	<p>ゴブリンの洞窟/The Goblins' Caves – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>ゴブリンの洞窟が対処中の場所である間、ゴブリンの敵は $\uparrow +1$。</p> <p>影: 防御プレイヤーの脅威をX上げる。Xはそのプレイヤーに接触しているゴブリンの敵の数に等しい。</p>	<p>ゴブリンの洞窟/The Goblins' Caves – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>ゴブリンの洞窟が対処中の場所である間、ゴブリンの敵は $\uparrow +1$。</p> <p>影: 防御プレイヤーの脅威をX上げる。Xはそのプレイヤーに接触しているゴブリンの敵の数に等しい。</p>
<p>玄関の間/Front Porch – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>玄関の間が対処中の場所である間、プレイヤーはゴブリンの敵を攻撃できない。</p> <p>アクション: 開始プレイヤーは \uparrow のリソースを2点支払って、ターン終了時まで玄関の間のテキスト欄を空欄であるものとして扱ってよい。</p>	<p>玄関の間/Front Porch – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>玄関の間が対処中の場所である間、プレイヤーはゴブリンの敵を攻撃できない。</p> <p>アクション: 開始プレイヤーは \uparrow のリソースを2点支払って、ターン終了時まで玄関の間のテキスト欄を空欄であるものとして扱ってよい。</p>	<p>洞窟の大部屋/Great Cavern Room – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>洞窟の大部屋が対処中の場所である間、それは「強制: プレイヤーがゴブリンの敵と1体接触した後、そのプレイヤーは自分がコントロールするキャラクター1人に1ダメージを与えなければいけない」を得る。</p> <p>強制: 旅する選択肢が与えられたとき、大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、プレイヤーは可能なら洞窟の大部屋に旅しなければならない。</p>
<p>洞窟の大部屋/Great Cavern Room – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>洞窟の大部屋が対処中の場所である間、それは「強制: プレイヤーがゴブリンの敵と1体接触した後、そのプレイヤーは自分がコントロールするキャラクター1人に1ダメージを与えなければいけない」を得る。</p> <p>強制: 旅する選択肢が与えられたとき、大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、プレイヤーは可能なら洞窟の大部屋に旅しなければならない。</p>	<p>洞窟の大部屋/Great Cavern Room – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>洞窟の大部屋が対処中の場所である間、それは「強制: プレイヤーがゴブリンの敵と1体接触した後、そのプレイヤーは自分がコントロールするキャラクター1人に1ダメージを与えなければいけない」を得る。</p> <p>強制: 旅する選択肢が与えられたとき、大ゴブリンが勝利ポイント置場にある場合、プレイヤーは可能なら洞窟の大部屋に旅しなければならない。</p>	<p>つき出した岩/Overhanging Rock – 場所</p> <p>山</p> <p>つき出した岩が対処中の場所である間、それは「アクション: \uparrow のリソースを1点支払い、あなたのデッキの一番上から2枚のカードを見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚を捨てる。」を得る。</p> <p>「ここには入れない！」とトロールが叫びました。「吹きさらされるか、水びたしになるか、雷に打たれるか、さもないればあの巨人たちにつまみあげられ、フットボールにされて空高く飛ばされてしまわい！」——トロール・オーケンシールド、「ホビットの冒険」</p>
<p>つき出した岩/Overhanging Rock – 場所</p> <p>山</p> <p>つき出した岩が対処中の場所である間、それは「アクション: \uparrow のリソースを1点支払い、あなたのデッキの一番上から2枚のカードを見る。そのうち1枚をあなたの手札に加え、もう1枚を捨てる。」を得る。</p> <p>「ここには入れない！」とトロールが叫びました。「吹きさらされるか、水びたしになるか、雷に打たれるか、さもないればあの巨人たちにつまみあげられ、フットボールにされて空高く飛ばされてしまわい！」——トロール・オーケンシールド、「ホビットの冒険」</p>	<p>大峠/The High Pass – 場所</p> <p>山</p> <p>Xはゲーム中のプレイヤーの数に等しい。</p> <p>強制: ラウンドの終了時に、現在の指名から進行トークンをX個取り除く。</p> <p>この山脈にはいりこむ道はたくさんあり、またこの山脈をこえる時もあるあります。けれども、たいていの道は、どこにもいけないゆきとまりのだまし道でたし…… ——「ホビットの冒険」</p>	<p>アクマイヌの林/The Wargs' Glade – 場所</p> <p>森</p> <p>強制: キャラクターが生物の敵1体からの攻撃によるダメージを受けた後、現在の使命から進行トークンを1個取り除く。</p> <p>なぜなぜ: 開始プレイヤーは分野を1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上のカードを捨てる。それらの中の一一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。</p>
<p>アクマイヌの林/The Wargs' Glade – 場所</p> <p>森</p> <p>強制: キャラクターが生物の敵1体からの攻撃によるダメージを受けた後、現在の使命から進行トークンを1個取り除く。</p> <p>なぜなぜ: 開始プレイヤーは分野を1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上のカードを捨てる。それらの中の一一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。</p>	<p>アクマイヌの林/The Wargs' Glade – 場所</p> <p>森</p> <p>強制: キャラクターが生物の敵1体からの攻撃によるダメージを受けた後、現在の使命から進行トークンを1個取り除く。</p> <p>なぜなぜ: 開始プレイヤーは分野を1つ指定し、自分のデッキをシャッフルし、そのデッキの一番上のカードを捨てる。それらの中の一一致したカード1枚につき、舞台2に進行トークンを1個置く。</p>	<p>洞窟の湖/Lake in the Cavern – 場所</p> <p>洞穴</p> <p>Xはゲーム中のプレイヤーの数の2倍に等しい。プレイヤーはここに旅することができない。プレイヤーカードの効果無効。</p> <p>強制: プレイヤーが舞台3に進んだ後、洞窟の湖をゲームから取り除く。</p> <p>深い地のおくの、この暗い水のほとり、年よりのゴブリンたちが住んでいます。 ——「ホビットの冒険」</p>

<p>トロールの財布/Troll Purse – 目的</p> <p>アイテム</p> <p>トロールの財布が捨てられた場合、可能ならその「公開時」効果を解決する。</p> <p>公開時: トロールの敵につける。</p> <p>レスポンス: つけられているトロールの敵が破壊された後、開始プレイヤーは \uparrow のリソース1点を支払い、この目的を獲得してそれをビルボ・バギンスにつけてよい。</p>	<p>トロールの鍵/Troll Key – 目的</p> <p>アイテム</p> <p>トロールの鍵が捨てられた場合、可能ならその「公開時」効果を解決する。</p> <p>公開時: トロールの敵につける。</p> <p>レスポンス: つけられているトロールの敵が攻撃の結果によるダメージを受けた後、開始プレイヤーはビルボ・バギンスを疲労して、この目的を獲得してそれを彼につけてよい。</p>	<p>臭い袋/A Smelly Sack – 目的</p> <p>袋</p> <p>袋詰めにしたとき: 袋がつけられていない、表記コストが最も高い味方(ガンダルフを除く)につける。</p> <p>つけられているキャラクターは、活動状態になることも攻撃も防御も使命への参加も効果の発動もできない。この袋カードが取り除かれた場合、それを袋デッキに加えてシャッフルする。</p>
<p>丈夫な袋/A Strong Sack – 目的</p> <p>袋</p> <p>袋詰めにしたとき: 袋がつけられていない、表記 \uparrow が最も高いキャラクター(ガンダルフを除く)につける。</p> <p>つけられているキャラクターは、活動状態になることも攻撃も防御も使命への参加も効果の発動もできない。この袋カードが取り除かれた場合、それを袋デッキに加えてシャッフルする。</p>	<p>頑丈な袋/A Tough Sack – 目的</p> <p>袋</p> <p>袋詰めにしたとき: 袋がつけられていない、表記 \uparrow が最も高いキャラクター(ガンダルフを除く)につける。</p> <p>つけられているキャラクターは、活動状態になることも攻撃も防御も使命への参加も効果の発動もできない。この袋カードが取り除かれた場合、それを袋デッキに加えてシャッフルする。</p>	<p>大きな袋/A Large Sack – 目的</p> <p>袋</p> <p>袋詰めにしたとき: 袋がつけられていない、表記体力が最も高いキャラクター(ガンダルフを除く)につける。</p> <p>つけられているキャラクターは、活動状態になることも攻撃も防御も使命への参加も効果の発動もできない。この袋カードが取り除かれた場合、それを袋デッキに加えてシャッフルする。</p>
<p>深い袋/A Deep Sack – 目的</p> <p>袋</p> <p>袋詰めにしたとき: 袋がつけられていない、表記 \uparrow が最も高いキャラクター(ガンダルフを除く)につける。</p> <p>つけられているキャラクターは、活動状態になることも攻撃も防御も使命への参加も効果の発動もできない。この袋カードが取り除かれた場合、それを袋デッキに加えてシャッフルする。</p>	<p>悪臭の袋/A Foul Sack – 目的</p> <p>袋</p> <p>袋詰めにしたとき: 袋がつけられていない、最も多くの付帯のつけられているキャラクター(ガンダルフを除く)につける。</p> <p>つけられているキャラクターは、活動状態になることも攻撃も防御も使命への参加も効果の発動もできない。この袋カードが取り除かれた場合、それを袋デッキに加えてシャッフルする。</p>	<p>汚れた袋/A Worn Sack – 目的</p> <p>袋</p> <p>袋詰めにしたとき: 袋がつけられていない、最も多くのリソースを持つ英雄につける。</p> <p>つけられているキャラクターは、活動状態になることも攻撃も防御も使命への参加も効果の発動もできない。この袋カードが取り除かれた場合、それを袋デッキに加えてシャッフルする。</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。

🔮 ビルボの魔法の指輪/Bilbo's Magic Ring – 目的

遺物、指輪

ビルボ・バギンスにつける。

アクション: なぞなぞに答えようとしているとき、👁️のリソースを1点支払い、あなたのデッキの一番上から追加でカードを1枚捨てる。

アクション: ビルボの魔法の指輪を疲労し、各プレイヤーの脅威を2上げて、ビルボ・バギンスのリソースプールに👁️のリソースを1点加える。

思いがけないお客たち/An Unexpected Party – 使命:われらは夜明け前に旅立たねばならぬ

魔法使いガンダルフは、トールンがその仲間達とはなれ山へ向かう使命に、ビルボ・バギンスを共にすることを選んだ。

準備: 袋カード7枚を取り除いてシャッフルして袋デッキにし、裏向きに脇に置く。3枚のトルルの敵とトルルの洞穴を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、遭遇デッキをシャッフルする。各プレイヤーは、遭遇デッキからカードを1枚公開し、それを出現エリアに加える。

ヒツジのあぶり肉/Roast Mutton – 使命:われらは夜明け前に旅立たねばならぬ

まされもない山の頂けものトルルたちでした。ずっと家にばかりらしていたビルボでさえ、三人がトルルだということは、一目でわかりました。ものすごいみにくい顔つきでいい、大きなからだとい、足のかっこうとい、まぢがいりません。おまじれに、ちゃんとした住居では使われないようなひどい言葉づかいからでも、すぐわかりました。 ——「ホビットの冒険」

公開時: 脇に置いたトルルの敵とトルルの洞穴を出現エリアに加える。遭遇の捨て札パイルを遭遇デッキに戻してシャッフルする。

朝がここへやってくる/Dawn Take You All – 使命:われらは夜明け前に旅立たねばならぬ

「朝がここへやってくる。そしてみんな、石になる!」と、ある声がいきました。その声はウリアムの声に似ていました。けれどもそうではありませんでした。ちょうどそのとき、光が山の上にし、木々のこずえに、鳥たちのはげしい鳴き声がはまりました。ウリアムは、それっきり口をききませんでした。それは、腰をかかめたまま石になったからです。 ——「ホビットの冒険」

ちよっとひと息/A Short Rest – 使命:寒き霧まく山なみをこえ

準備: 「寒き霧まく山なみをこえ」と「西のくに」の遭遇セットシャッフルして1つの遭遇デッキにし、対処中の遭遇デッキにする。その後、「大ゴブリン」と「霧ふり山脈のゴブリン」の遭遇セットをシャッフルして2つ目の遭遇デッキにし、脇に置いて対処外の遭遇デッキにする。

山道/The Mountain Pass – 使命:寒き霧まく山なみをこえ

稲光のひらめくおりに、顔を突き出してあたりをながめると、谷間から石の巨人たちが出てくるところで、石の巨人たちはたがいが岩をぶつけあい、取りあい、さては岩をやみのなかにほうこんで遊んでいました。なげられた岩は、はるか下の木々のおれにこびこんでくたけたり、ひどい音をたててこまか(われて)どびちったりしました。 ——「ホビットの冒険」

ゴブリン町へ/Down, Down to Goblin Town – 使命:寒き霧まく山なみをこえ

すると、ゴブリン小人たちがおどり出してきました。大きなゴブリンども、みにくい顔のゴブリンども、たくさんのゴブリンどもが、いろはにほへどというひまもなく、むらがり出てきました。 ——「ホビットの冒険」

公開時: すべての遭遇カードを遭遇デッキに戻してシャッフルし、脇に置いて対処外にする。2つ目の遭遇デッキが対処中の遭遇デッキになる。遭遇デッキから「大ゴブリン」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。

一難去って/Out of the Frying Pan – 使命:古き洞穴の地の底をめざして

大ゴブリンを退治した後、ビルボと仲間たちはゴブリンの手から逃れる戦いを繰り広げた。そして気づくと、ビルボは闇の中に紛れて行方が分からなくなっていた。引き返すにはもう遅い状況だ。

準備: 「洞穴の湖」を出現エリアに加える。なぞなぞエリアと舞台 2A を準備し、そのカードの準備の指示に従う。

くらやみでなぞなぞ問答/Riddles in the Dark – 使命:古き洞穴の地の底をめざして

混乱の中、ビルボが転がり込んだ囁えるの光はゴクリの洞穴だった。そこでホビットは、怪物ゴクリとの危険ななぞなぞ勝負に勝ち、外への道を見つけたなければならない。

準備: 遭遇デッキから「ゴクリ」と「ビルボの魔法」の指輪を探す。「ゴクリ」とビルボ・バギンスをなぞなぞエリアに置き、「ビルボの魔法の指輪」をビルボ・バギンスにつける。その後、遭遇デッキをシャッフルする。

また一難/Into the Fire – 使命:古き洞穴の地の底をめざして

誰もが驚いたことに、ビルボ・バギンスは霧ふり山脈の東側で仲間と合流できた。しかし、その暮びも近づいてくる狼の遠吠えにあってい間にかき消された。怯えたホビットにとっては、ゴブリンから逃げおこせたのはアクマイシに食われるためかのように思えた。

思いがけないお客たち/An Unexpected Party – 使命:われらは夜明け前に旅立たねばならぬ

道もよく、ちゃんとした宿があり、どちがでワープやいかけ屋や農夫が、ぶらぶら仕事にでかけるところにであうこともありました。けれどもやがて、一同は、人々がわからない言葉をしゃべり、ビルボがきいたことのない歌をうたう土地へ、さしかかりました。 ——「ホビットの冒険」

ヒツジのあぶり肉/Roast Mutton – 使命:われらは夜明け前に旅立たねばならぬ

強制: 場にトルルの敵がいなくな、遭遇デッキにカードが残っていない場合、つぎの舞台に進む。

プレイヤーがこのクエストに進行トークンを置く場合、代わりにその数に等しいカードを遭遇デッキから捨てる。(進行トークンは、この効果を発動前に対処中の場所に置かれる。)

朝がここへやってくる/Dawn Take You All – 使命:われらは夜明け前に旅立たねばならぬ

公開時: すべてのトルルの敵と袋カードをゲームから取り除く。「トルルの洞穴」が勝利ポイント置場にある場合、プレイヤーは「つらぬき丸」と「グラムリング」と「オルクリスト」の宝物カードを見つける。

プレイヤーはゲームに勝利する。

ちよっとひと息/A Short Rest – 使命:寒き霧まく山なみをこえ

エルロンドの屋敷での人心地の後、ビルボとその仲間とはなれ山への探索を再開した。しかしエレボールに至るには、まずは高くそびえる霧ふり山脈を越えなければならない。

公開時: 各プレイヤーは、自分のデッキから宝物カードを1枚探して手札に加え、その後自分のデッキをシャッフルしてよい。舞台 2A に進む。

山道/The Mountain Pass – 使命:寒き霧まく山なみをこえ

公開時: 遭遇デッキから「石巨人」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。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。

ゴブリン町へ/Down, Down to Goblin Town – 使命:寒き霧まく山なみをこえ

「大ゴブリン」が勝利ポイント置場にあるのでないかぎり、プレイヤーはこの舞台を撃退できない。

公開時: プレイヤー1人につき遭遇カードを3枚公開する。ビルボ・バギンスはX点のリソースを支払い、公開される遭遇カードの合計枚数をX枚減らしてよい(最低1まで)。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。

一難去って/Out of the Frying Pan – 使命:古き洞穴の地の底をめざして

プレイヤーは舞台 1B と 2B の両方を達成しないかぎり、舞台 3A に進めない。

強制: 出現ステップ中、遭遇カードをプレイヤー1人につき1枚追加で公開する。

くらやみでなぞなぞ問答/Riddles in the Dark – 使命:古き洞穴の地の底をめざして

プレイヤーは舞台 1B と 2B の両方を達成しないかぎり、舞台 3A に進めない。

進行トークンは、なぞなぞに答える以外では、この使命に加えたり取り除いたりできない。

なぞなぞエリアのカードはプレイヤーカードの効果無効で、使命の効果以外ではなぞなぞエリアを離れられない。

また一難/Into the Fire – 使命:古き洞穴の地の底をめざして

公開時: 開始プレイヤーはビルボ・バギンスのコントロールを得る。プレイヤー1人につき遭遇カードを1枚公開して出現エリアに加える。

「ゴクリ」は開始プレイヤーに接触する。「ゴクリ」からの防御されていない攻撃によるダメージは、ビルボ・バギンスに置かなければならない。

すべてのなぞなぞ効果は無視する。危機カードは殺到を持つ。

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。