



ロード・オブ・ザ・リング トレーダブル・ミニチュアゲーム

トーナメントルール v2.4J

注意！

以下のルールは、すでにゲームの遊び方を知っているプレイヤーのために書かれています。本トーナメント・ルールでも、遊び方を紹介していますが、ルールを一からおぼえたい方は『スターターセット』付属の基本ルールブックを参照するか、セイバートゥース・ゲームズのホームページからPDFファイルをダウンロードして下さい。

(訳注：日本語版ルールブックはhttp://sabertoothgames.com/lotrtmg/files/japanese_rules.zipからダウンロードできます)

本トーナメント・ルールでは、基本ルールブックの記述を改訂、変更、明確化した部分を赤い字で強調してあります。赤い字で書かれた部分の記述は、基本ルールブックの記述に優先するものとします。下線の引かれた赤い字の文章は、最新版のトーナメント・ルールで変更になった部分を示しています。

(C) MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of The Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Sabertooth Games, the Sabertooth Games logo, Combat Hex, and the Combat Hex logo are (C)/TM Sabertooth Games, Inc 2003. Specific game rules & game strategy copyright (C) Sabertooth Games, Inc. 2003 All rights reserved.



目次

第1章: データの読み方および一般則	1.01~1.10
スライダー	1.03~1.05
ボーナス	1.09~1.10
第2章: アーミーの編成	2.01~2.04
第3章: ゲームの手順	3.01~3.09
準備	3.02~3.03
バトル	3.04
作戦フェイズ	3.05~3.051
先攻プレイヤー行動フェイズ	3.06~3.08
先攻プレイヤー行動フェイズ	3.09
第4章: 移動	4.01~4.13
第5章: 射撃	5.01~5.22
距離	5.06
視線	5.07~5.12
高台と射撃	5.13~5.15
射撃判定	5.16~5.18
ダメージ判定	5.19~5.22
第6章: 接近戦フェイズ	6.01~6.27
接近戦の解決	6.07
接近戦判定	6.08~6.11
ダメージ判定	6.12~6.20
背後を取る	6.23
高台と接近戦	6.24
臨機攻撃	6.25~6.27
第7章: 勝利判定	7.01~7.05
第8章: 特殊能力	8.01~8.33
移動関連	8.09~8.14
射撃関連	8.15~8.19
接近戦関連	8.20~8.23
ダメージ判定関連	8.24~8.28
その他	8.29~8.33
第9章: 一つの指輪	9.01~9.16
内なる戦い判定	9.02~9.05
指輪をはめる	9.06~9.16
第10章: トーナメントの運営	10.01~10.08
第11章: 索引	11.01

第1章：データの読み方および一般則

1.01: 『ロード・オブ・ザ・リング：トレーダブル・ミニチュアゲーム』のフィギュアは「ヒーロー」と「部下」の2種類に分類されます。暗い緑色のベースのものがヒーロー、明るい緑色のベースのものが部下です。

1.02: フィギュアをゲームに使うためのデータは、すべてベースに記されています。

攻撃力: フィギュアが接近戦で何個のダイスを振れるかを表しています。

防御力: この数値が大きいほど、フィギュアはダメージを受けにくくなります。

移動力: フィギュアがマップの上をどれくらい速く移動できるかを表しています。

射撃力: 射撃をすることができるフィギュアには、楕円で囲まれた2つの数字が書いてあります。2つの数字のうち、左側はフィギュアが射撃をする時に何個のダイスを振れるかを、右側はどれくらい遠くの敵を射撃できるかを表しています。

特殊能力: フィギュアが持つ特別な能力です(何もないこともあります)。

所属: 葉のマークは善の勢力に属するフィギュアであることを、カラスのマークはサウロンに仕える悪の勢力に属していることを示しています。

編成コスト: フィギュアをゲームで使うために必要な編成ポイントの量です

識別番号: 一度に1個しかゲームに使えないフィギュアには、編成コストの上に数字が書いてあります。

コレクション番号: この数字にゲーム上の効果はありません。これはコレクションを整理するとき便利なようにつけてある番号です。数字の前に書かれている2文字は、そのフィギュアがどのセットに入っていたかを示しています。

レアリティ: フィギュアがどれくらいレアな(珍しい)ものかを記号で表したものです。

スライダー

1.03: 上記の能力はゲーム中変化しませんが、以下の2つの能力はゲーム中に増減することがあります。それを記録するためにベースの両端に付いているのが「スライダー」(目盛りを横にスライドさせて数値を記録する仕掛け)です。**ゲームを始める時は、必ずスライダーを最大値を指し示す位置に動かしておかねばなりません。**

耐久力: フィギュアが倒されるまでにどれくらいのダメージに耐えられるかを表しています。耐久力が0になったフィギュアはマップ上から取り除かれます。耐久力を記録するためのスライダーは、緑色の数字が書かれた白いバーです。

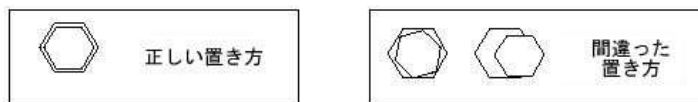
行動力: フィギュアが1回のバトルの間に使える行動力を何ポイント持っているかを表しています。特殊能力の中には、発動するために行動力を消費せねばならないものがあります。行動力の記録には白い数字の書かれたスライダーを使用します。

1.04: ゲーム中に行動力を回復することはできません。

1.05: フィギュアにはそれぞれ、能力の異なる複数のバージョンが存在します。バージョンの違いはスライダーの色によって表されています。これによって、対戦相手にもあなたが使用しているフィギュアのバージョンが一目で判ります。

スターター・バージョン: 白
バージョン1: オレンジ
バージョン2: 赤
バージョン3: 紫
バージョン4: 青

1.06: マップ上にフィギュアを置くときは、必ずベースがヘクスの内側にピッタリ合うように置かねばなりません。



1.07: フィギュアの「正面」とは、ベースの基本能力値(攻撃力、防御力など)が書かれている側の辺を指します。

1.071: フィギュアが前後逆にベースに乗っている場合、そのフィギュアの正面は、特殊能力が書かれている側の辺になります。(訳注: まれに、生産工程のミスでフィギュアが前後逆についているものがあり、それをゲームに使用するときのためのルールです)

ボーナス

1.08: 特殊能力の中には、「攻撃力+1」や「移動力2倍」のような、ボーナス(有利な修正)を与えるものがあります。

1.09: 複数の種類のボーナスが得られる場合、まず倍数で示された方を先に適用します。

1.10: 特記のない限り、すべてのボーナスは累積します。

第2章:アーミーの編成

2.01: あなたは対戦相手と相談して、どれくらいの編成ポイントでゲームをするかを決めなければなりません。標準ゲーム(プレイ時間30~45分)である1,000ポイント戦では、編成コストの合計が1,000以下に収まるようにアーミーを組みます。もっと短時間で遊ぶ場合は、500ポイントでアーミーを組むクイックゲームを推奨します。

2.02: 1つのアーミーに組み入れることができる部下タイプのフィギュアの数には上限があります。アーミーにいるヒーローの行動力の値を合計して下さい。それがあなたのアーミーに入れることができる部下の最大数です。

2.03: アーミーに組み入れるフィギュアは、善か悪のどちらかで統一しなければなりません。両方を1つのアーミーに入れることはできません。

2.04: 同じ識別番号を持つフィギュアを2体以上同じアーミーに入れることはできません。

第3章:ゲームの手順

3.01: 1回のゲームは、「準備」、「バトル」、「勝利判定」という3段階の手順で構成されています。

準備

3.02: 先攻/後攻の決定: 各プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。一番大きな目を出したプレイヤーが、最初のターンに先攻をとるか後攻をとるかを選択できます。出目が同じだった時は振り直して下さい。これは作戦ルールではないので、作戦ルールに影響を与える特殊能力の効果を受けることはありません。

3.03: 初期配置: バトルにどのマップを使用するか、そしてそのマップの裏表どちらの面を使用するかは、後攻のプレイヤーが選択します。先攻のプレイヤーは、マップの四辺のうち短い方の二辺のどちらか一方を選び、その辺から3列以内のヘクスに自分のアーミーを配置します。後攻のプレイヤーは、先攻プレイヤーが選んだ辺と向かい合った反対側の辺から3列以内のヘクスに自分のアーミーを配置しなければなりません。

バトル

3.04: バトルは、「ターン」の繰り返しによって進行します。1ターンは以下の4つのフェイズ(手順)で構成されています:

1. 作戦フェイズ
2. 先攻プレイヤー行動フェイズ
3. 後攻プレイヤー行動フェイズ
4. 接近戦フェイズ

作戦フェイズ

3.05: 第2ターン以降、各プレイヤーは作戦フェイズの開始時にダイスを1個ずつ振ります。これを「作戦ルール」といいます。一番大きな目を出したプレイヤーが、このターンに先攻をとるか後攻をとるかを選択できます。出目が同じだった時は振り直して下さい。

3.051: 双方のプレイヤーが、作戦フェイズにしか使えない特殊能力を持つ場合、作戦ルールを振った後で、まず先攻プレイヤーが使用したい特殊能力をすべて使います。

先攻プレイヤー行動フェイズ

3.06: 先攻プレイヤー行動フェイズの間に、先攻プレイヤーは自分のフィギュアをそれぞれ1回ずつ行動させることができます。できる行動は以下の2種類のいずれかです:

- 移動: 後述の「移動」の項を参照して下さい。
- 射撃: 後述の「射撃」の項を参照して下さい。

3.07: フィギュアに何もさせたくないなら、無理に行動をとらせる必要はありません。

3.08: 作戦フェイズまたはいずれかの行動フェイズ中に耐久力が0以下になったフィギュアは、即座にマップ上から取り除かれます。

後攻プレイヤー行動フェイズ

3.09: 先攻プレイヤーが行動を終えたら、今度は後攻プレイヤーの行動フェイズになります。後攻プレイヤー行動フェイズも、先攻プレイヤー行動フェイズと同じ手順で解決します。

第4章:移動

4.01:1回の移動でフィギュアをどこまで動かせるかは、ベースに書かれている「移動力」で決まります。

4.02:フィギュアはどちらの方向にでも移動できます(向きは関係ありません)。そして、移動を終了させるときに、ヘクスのどの辺に正面を向けるかを決めます。移動を中断せねばならない場合(例えば、特殊能力を使うために)も、フィギュアの向きは好きな方向に向けることができます。

4.03:あるヘクスへ入るために必要な移動力消費は、フィギュアがそこへ行くときに通過した線の色によって決まります。

地形(線の色)	移動力消費
平地(茶色)	1
荒地(赤)	2
水域(青)	3
通過不能(黒)	不可

(訳注:スタートセット付属のマップでは、平地の線は白、荒地の線はオレンジ色っぽい色で印刷されています)

4.04:フィギュアは黒い(通過不能の地形を表す)線を越えて移動することはできません。

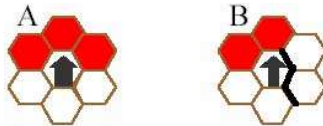
4.05:フィギュアに他の自分のフィギュアがいるヘクスを(通常通りに移動力を消費して)通過することはできますが、敵のフィギュアがいるヘクスを通過することはできません。また、他の自分のフィギュアがいるヘクスが敵のフィギュアの攻撃範囲に入っている場合、そこを通過することはできません。

4.06:マップの端にある、部分的にしか存在しないヘクスは、いかなる用途(例えば、初期配置など)においてもヘクスとは見なしません。

4.07:すでに他のフィギュアが存在しているヘクスや、「X」の印のついたヘクスで移動を終了させることもできません。

4.08:あなたのフィギュアが、敵フィギュアの攻撃範囲内にあるヘクスの1つに入ったら、そこで移動を終了せねばなりません。

4.09:攻撃範囲とは、フィギュアの前方に隣接する3つのヘクスのことです。図Aの灰色に塗られたヘクスがそれです。攻撃範囲は、図Bに示したように、通過不能な地形によってせまられることがあります。



4.10:自分の攻撃範囲内に1体以上の敵が存在している場合、そのフィギュアは「接敵状態」になります。

4.11:あなたは行動フェイズの開始時点で敵の攻撃範囲内にいる自分のフィギュアを移動させて、敵の攻撃範囲から出すことができます。これを「離脱」といいます。離脱を行なう場合、攻撃範囲から出る際に敵フィギュアから「臨機攻撃」を1回受けます。この攻撃を生き延びることができたなら、フィギュアは通常通りに移動できます。臨機攻撃についての詳細は、第6章:接近戦フェイズを参照して下さい。また、攻撃範囲から出ていなくても、敵フィギュアの攻撃範囲内の別のヘクスに移動した場合には、その敵フィギュアから機会攻撃を受けます。あなたのフィギュアが同時に複数の敵フィギュアの攻撃範囲に入っている場合、移動するとそのすべての敵フィギュアから1回ずつ臨機攻撃を受けます。敵フィギュアの攻撃力を合計して、1回の接近戦判定とダメージ判定として解決して下さい。

4.12:フィギュアを移動させないことにした場合でも、方向は好きなように(ただしヘクスの辺を向くように)変えることができます。これに移動力消費はありません。また、離脱と見なされることもありません。方向転換は射撃を行なう前にもすることができます。

4.13:フィギュアが移動を終了した時点で、「疾走」を宣言すれば、さらにもう1ヘクスだけ動くことができます。この追加の移動には移動力の代わりに行動力を消費します。消費する行動力の量は、その1ヘクス分の移動に要する移動力消費と同じです。同一のフィギュアが1回の行動フェイズ中に2回以上疾走を行なうことはできません。敵の攻撃範囲内にいるフィギュアは疾走を行なうことができません。

第5章:射撃

5.01:「射撃力」の能力を持つフィギュアは、移動の代わりに射撃を行なうことができます。

5.02:敵の攻撃範囲内にいるフィギュアは、射撃を行なうことができません。

5.03:1体のフィギュアは1体の目標に対してのみ射撃を行なうことができます。

5.04:接敵状態にあるフィギュアに対して射撃を行なうことは可能です。

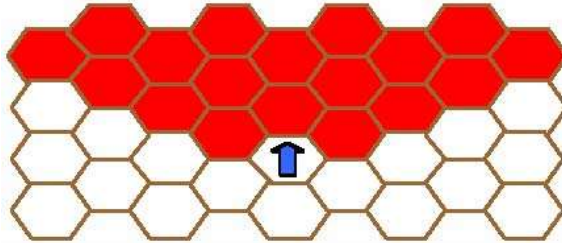
5.05:敵フィギュアに対して射撃を行なう前に、あなたは「距離」と「視線」の2つを確認せねばなりません。距離と視線は、どの敵に対して射撃を行なうかを宣言する前に確認することができます。

距離

5.06: 距離は、射撃を行なうフィギュアと目標となる敵フィギュアの間にあるヘクスの数を数えることで確認します(敵フィギュアのあるヘクスも数えて下さい)。ヘクスの数が射撃を行なうフィギュアの「射程」の値より多い場合、その敵を撃つことはできません。

視線

5.07: 射撃の目標となる敵フィギュアが射程内に入っていたら、敵が射撃を行なうフィギュアの「視界」に入っているかどうかを確認します。



5.08: 射撃を行なう前にフィギュアの向きを変えることができます。

5.09: 目標の敵フィギュアが視界に入っているのが確認できたら、今度は「視線」が通過不能な地形を表す黒い線を横切っていないかどうかを確認します。

5.10: 射撃を行なうフィギュアのベース正面の辺の左右の端のどちらかから、目標の敵フィギュアがいるヘクスの角のどれか1つに向けて、想像上の直線を引いてみて下さい。どちらの端からどの角に向けて想像上の直線を引くかは、射撃を行なうプレイヤーが選択します。想像上の直線が黒い線を横切ったり、同一線上を走ったりしている場合、その目標に対して射撃を行なうことはできません。

5.11: 想像上の直線が、他のフィギュア(敵味方関係なく)のいるヘクスの辺を横切ったり、その同一線上を走ったりしている場合も、視線は妨げられてしまいます。

5.12: 射撃を行なうフィギュアと目標がどちらも高台の上におらず、かつ、両者を結ぶ想像上の直線が高台のヘクスの辺を横切ったり、その同一線上を走ったりしている場合、視線は妨げられてしまいます。

5.121: “同一線上を走っている”とは、想像上の直線が、黒い線や他のフィギュアがいるヘクスの辺と完全に重なり合うように引かれることです。想像上の線が、黒い線の端や、他のフィギュアがいるヘクスや高台のヘクスの角に接触しているだけの場合、視線は妨害されません。

高台と射撃

5.13: 高台はマップ上に「△」印の書かれたヘクスとして表されています。

5.14: 射撃を行なうフィギュアが高台の上におり、かつ、他のフィギュアが高台にいない場合、視線は妨害されません。目標が高台にいない場合、射撃を行なうフィギュアは射撃力に+1のボーナスを得ます。

5.15: 射撃を行なうフィギュアが高台の上にはいないが、目標の方が高台の上にいる場合、両者の間にいる他のフィギュアは視線を妨害しません。

射撃判定

5.16: 射撃を行なうフィギュアの射撃力と同じ個数のダイスを振ります。

5.17: 出目が5または6のダイスは「命中」、出目が1のダイスは「当り損ね」になります。

5.18: 射撃を行なったフィギュアは、行動力を1ポイント消費するごとに当り損ねの出目1個を6にし、命中に変えることができます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。

ダメージ判定

5.19: 「命中」したのと同じ個数のダイスを振ります。このとき振るダイスのことを「ダメージ・ダイス」といいます。

5.20: 目標の敵フィギュアの防御力以上の出目が出たダメージ・ダイス1個ごとに、その耐久力を1ポイント減少させることができます。出目が1だったダメージ・ダイスは、「かすり傷」になります。

5.21: 射撃を行なったフィギュアは行動力を2ポイント消費するごとに、かすり傷のダイス1個の出目を6に変えることができます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。

5.22: 射撃によって耐久力が0以下に減少したフィギュアは、即座にマップ上から除去されます。

第6章: 接近戦フェイズ

- 6.01: どちらのプレイヤーも、マップ上におけるすべての接近戦は、この接近戦フェイズで解決します。
- 6.02: 接近戦をどの順番で解決するかは、先攻プレイヤーが決定します。
- 6.03: 「接近戦」とは、同一の「ダメージ・チェーン」でつながった接敵状態のフィギュアたちを1つのグループとみなして、それらの戦闘をひとまとめに解決することです。
- 6.04: 「ダメージ・チェーン」とは、攻撃範囲に同一の敵がいるフィギュア同士を結んだ想像上の線のことです。
- 6.05: ダメージ・チェーンの確認は、先攻プレイヤーのフィギュアの1体を起点に行いません。先攻プレイヤーのフィギュアの攻撃範囲内にいる後攻プレイヤーのフィギュア、または、その先攻プレイヤーのフィギュアを攻撃範囲に収めている後攻プレイヤーのフィギュアがいれば、それらをすべてダメージ・チェーンに加えます。次に、ダメージ・チェーンに加わっている後攻プレイヤーのフィギュアの攻撃範囲内にいる先攻プレイヤーのフィギュア、または、それらの後攻プレイヤーのフィギュアを攻撃範囲に収めている先攻プレイヤーのフィギュアがいれば、そのすべてをダメージ・チェーンに加えます。先攻、後攻のプレイヤーのフィギュアについて、交互にこの確認作業を繰り返し、これ以上ダメージ・チェーンにフィギュアを加えることができなくなるまで続けます。
- 6.06: 時として、フィギュア同士は隣り合ったヘクスにいるのに、ダメージ・チェーンは別々になってしまうこともあります。

接近戦の解決

- 6.07: 1回の接近戦は、「接近戦判定」と「ダメージ判定」という2つの判定によって解決します。

接近戦判定

- 6.08: 各プレイヤーは、同一のダメージ・チェーンを構成し、なおかつ少なくとも1体の敵フィギュアを攻撃範囲に収めている自分のフィギュアの攻撃力を合計し、それと同じ数のダイスを振ります。
- 6.09: 出目が4、5、6のダイスは「命中」、出目が1のダイスは「当り損ね」です。
- 6.10: 接敵状態にあるあなたのフィギュアたちが行動力を1ポイント消費するごとに、当り損ねのダイス1個の出目を6にし、命中に変えることができます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。
- 6.11: 1体のフィギュアが命中に変えることができる当り損ねのダイスは、接近戦1回につき1個だけです。

ダメージ判定

- 6.12: 「命中」したのと同じ個数のダメージ・ダイスを振ります。
- 6.13: 1の出目は「かすり傷」になります。
- 6.14: 接敵状態にあるあなたのフィギュアたちが行動力を2ポイント消費するごとに、かすり傷のダイス1個の出目を6にできます。行動力を消費しなければ、出目は1のままです。
- 6.15: 1体のフィギュアが出目を変えることのできるかすり傷は、1回の接近戦につき1個だけです。フィギュアが接近戦判定で当り損ねを命中に変えていたとしても、同じフィギュアをダメージ判定の出目を変えるために使うことができます。
- 6.16: 双方のプレイヤーがかすり傷の出目を変更したら(あるいは変更しないことにしたら)、先攻プレイヤーが(好きな順番で)すべてのダメージ・ダイスを割り振ります。それが終わったら、後攻プレイヤーもダメージ・ダイスの割り振りを行いません。
- 6.17: ダメージ・ダイスは自分のフィギュアの攻撃範囲に入っている敵フィギュアにしか割り振ることができません。また、敵フィギュアに割り振るダメージ・ダイスは、出目とその防御力以上でなければなりません。
- 6.18: 敵フィギュアは割り振られたダメージ・ダイス1個につき1ポイントの耐久力を失います。
- 6.19: 双方のプレイヤーがダメージ・ダイスの割り振りを終わったら、耐久力が0になったフィギュアをマップ上から取り除きます。
- 6.20: 敵フィギュアに割り振ることができなかったダメージ・ダイスは、すべて無効になります。
- 6.21: 1つ目の接近戦が終わったら、先攻プレイヤーは別のグループを選んで、次の接近戦を行いません。すでにこのターン中に接近戦を解決し終えたグループを再び選ぶことはできません。
- 6.22: すべてのグループが接近戦を終えたら、勝利条件(後述)の確認を行なって下さい。どちらのプレイヤーも勝利条件を満たしていなければ、次のターンに移ります。

背後を取る

- 6.23: 敵が攻撃範囲に入っていて、なおかつ自分はどの敵の攻撃範囲にも入っていないフィギュアは、その攻撃範囲内にいる敵フィギュア1体ごとに、+1のボーナスを攻撃力に得ます。このボーナスが適用されるのは、接近戦フェイズの間だけです。

高台と接近戦

6.24: 高台にいるフィギュアは、その攻撃範囲内に、高台にいないのでない敵が1体いるごとに、攻撃力に+1することができます。このボーナスが適用されるのは、接近戦フェイズの間だけです。

臨機攻撃

6.25: ある種の特異能力を使用したり、ある種の状況(離脱を行なった場合など)が発生すると、臨機攻撃を行なう機会が与えられます。臨機攻撃の機会を得たフィギュアは、通常の接近戦と同じ手順で接近戦判定とダメージ判定を行ないます。

6.26: 臨機攻撃を行なうフィギュアがダメージ・ダイスを割り振ることができるのは、臨機攻撃を受ける敵フィギュアに対してのみです。

6.27: フィギュアが臨機攻撃に用いる攻撃力は、特殊能力や高台によるボーナス(もしあれば)をすべて含んだ値を用います。

第7章: 勝利判定

7.01: 1000ポイント戦では、先に対戦相手のアーミーのフィギュアの数を開始時の50%以下にまで減少させたプレイヤーがゲームの勝者となります。勝利の判定はターンの最後に行ないます。

7.02: 双方のプレイヤーのアーミーのフィギュア数が、同じターンの終了時点で50%以下になった場合、両プレイヤーはマップ上に残っている自分のフィギュアの編成コストを合計して下さい。その合計値の大きいプレイヤーがゲームの勝者となります。この合計値が同じだった場合、より多くの編成ポイントをヒーロー・タイプのフィギュアに費やしていたプレイヤーの勝ちになります(ヒーローの生死は関係ありません)。この値も同点だった場合、ゲームは引き分けになります。

7.03: 3人以上のプレイヤーで1000ポイント戦を遊ぶ場合、各プレイヤーは50%以上のフィギュアを失うとゲームに敗北したことになります。プレイヤーは敗北した時点で、自分の生き残りのフィギュアたちをマップ上から取り除きます。他のプレイヤーたちはゲームを続行し、最後の1人になるまで戦い続けます。最後まで生き残ったプレイヤーがゲームの勝者です。

7.04: 500ポイント以下戦では、マップ上の敵フィギュアをすべて排除したプレイヤーがゲームの勝者となります。

7.05: 3人以上のプレイヤーで500ポイント戦を遊ぶ場合、各プレイヤーは自分のフィギュアがマップ上からすべて排除されるとゲームに敗北したことになります。他のプレイヤーたちはゲームを続行し、最後の1人になるまで戦い続けます。最後まで生き残ったプレイヤーがゲームの勝者です。

7.06: 双方のプレイヤーのアーミーのフィギュア数が、同じターンの終了時点で0になった場合、より多くの編成ポイントをヒーロー・タイプのフィギュアに費やしていたプレイヤーの勝ちになります。この値も同点だった場合、ゲームは引き分けになります。

第8章: 特殊能力

8.01: 特殊能力はフィギュアのベースに記されたマークによって表されています。

8.02: マークの隣に書かれている数字は、特殊能力の発動コストです。特殊能力を発動するには、そのポイントに等しい行動力を消費せねばなりません。

8.03: 特殊能力とルールが矛盾する場合、特殊能力を優先します。

8.04: 特に明記されていない限り、特殊能力はその効果が解決された時点で解除されます。

8.05: たとえ発動コストが0だとしても、特殊能力は適切なタイミングで発動しなければ効果を現しません。

8.06: 1体のフィギュアは、1ターンのうちに、特殊能力をそれぞれにつき1回ずつしか発動できません。

8.07: 双方のプレイヤーが特殊能力を同時に使おうとした場合、先に先攻プレイヤーが使用したい特殊能力をすべて使用します。

8.08: 「このフィギュアが参加している接近戦判定」において発動すると書かれている特殊能力は、接近戦フェイズ中の、そのフィギュアが参加している接近戦判定の間のみ発動できます。

8.081: 「フィギュアが参加している接近戦判定」とは、そのフィギュアが接敵状態にある(つまり、攻撃範囲に1体以上のフィギュアがあり、なおかつダメージ・チェーンに加わっている状態の)接近戦のことである。

8.082: 使用するために発動を宣言せねばならない特殊能力は、「発動: ~」のような形式で発動可能なタイミングが記してあります。そうでない特殊能力([一つの指輪]など)は発動させる必要がありません。

8.083: 2つのフィギュアが互いに隣り合ったヘクスにおり、かつ、互いのいるヘクスの間に通過不能な地形を表す黒い線が存在しない場合、それらのフィギュアは“隣接”していることになります。

特殊能力

移動関連

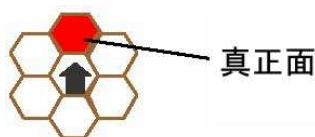
- 8.09 [全周警戒]: **ターン終了までの間**、このフィギュアの攻撃範囲を、フィギュアがいるヘクスの全周6ヘクスに拡大します。発動: 作戦フェイズ。
- 8.10 [高速移動]: このフィギュアの移動力を通常の2倍にします。**この能力は疾走には影響しません**。発動: このフィギュアを移動させる前。
- 8.11 [一撃離脱]: このフィギュアは移動を途中で中断(どの時点でも構わない)し、自分の攻撃範囲内にいる敵フィギュア1体に対して臨機攻撃を1回行ない、その後移動を再開することができます。フィギュアがこの能力を持っていたとしても、**敵の攻撃範囲に入った場合はやはりそこで移動を中断せねばなりません**。臨機攻撃によってその敵を倒し、自分を攻撃範囲に収めている敵が1体もいなくなったなら、そのフィギュアは移動を再開することができます。発動: このフィギュアを移動させている途中、少なくとも1ヘクス以上移動させた後。
- 8.12 [強制移動]: このフィギュアから視線が通っている敵フィギュア1体を移動させることができます。移動力はその敵フィギュアのものを用います。**この移動は通常の移動ルール(離脱や、敵の攻撃範囲に入った場合の処理、地形ごとの移動力消費など)に従って行なわれます**。あなたは敵のフィギュアを疾走させて行動力を消費させたり、いかなるものであれ特殊能力を発動させることはできません。この移動が発生するのは作戦フェイズであるため、この特殊能力の影響を受けたフィギュアは行動フェイズに通常通りの行動をとることができます。発動: 作戦フェイズ。
- 8.13 [隠密]: このフィギュアは**ターン終了までの間**、移動中に地形ごとの移動力消費をすべて無視することができ、通行不能な地形さえ通り抜けることができます。つまり、通過する線の色に関わりなく、1ヘクスの移動につき1移動力を消費するだけですむようになります。この特殊能力を使用しているフィギュアは、敵のフィギュアが占めているヘクスを通過することができ、敵の攻撃範囲から出ても臨機攻撃の対象とならず、敵の攻撃範囲に入っても移動を終了させる必要がありません。ただし、通行不能(X印のついた)ヘクスや、他のフィギュアが占めているヘクスで移動を終了することはできません。発動: このフィギュアを移動させる前。
- 8.14 [暴虐の支配]: **あなたの行動フェイズの開始時点に**、このフィギュアと隣接している自軍の部下タイプのフィギュアはすべて、ターンの終了まで、移動力が+1されます。発動: [暴虐の支配]の効果を受ける部下の1体を移動させる前。

射撃関連

- 8.15 [連射]: このフィギュアの射撃力は2倍になります。この特殊能力を使用した射撃では目標を指定しません。そのため、高台にいることによる射撃力+1のボーナスは得ることができません。射撃判定およびダメージ判定を行ない、このフィギュアから視線が通っている好きな敵フィギュアにダメージ・ダイスを割り振って下さい。割り振ることのできるダメージ・ダイスは、敵フィギュアの防御力以上の出目のものだけです。発動: このフィギュアが射撃を行なう前。
- 8.16 [機動射撃]: このフィギュアは、移動の前か後に射撃することができます。発動: このフィギュアが行動する前。
- 8.17 [必殺の矢]: このフィギュアは、命中1つごとに2個のダメージ・ダイスを振れるようになります。発動: このフィギュアが射撃のダメージ・ダイスを振る前。
- 8.18 [狙撃]: 他のフィギュア(敵味方問わず)は、このフィギュアの視線を妨げなくなります。発動: このフィギュアが射撃を行なう前。
- 8.19 [射撃指示]: このフィギュアから視線が通っている敵1体を選んで下さい。**ターン終了までの間**、その敵に対して射撃を行なう部下タイプのフィギュアはすべて、射撃力が+1されます。発動: 自分の部下のどれかが射撃を行なう前。

接近戦関連

- 8.20 [雄叫び]: このフィギュアと一緒に接近戦に参加している部下タイプのフィギュアは、ターン終了まで攻撃力が+1されます。発動: このフィギュアが参加する接近戦判定の攻撃力合計を算出する時。
- 8.21 [狂戦士]: このフィギュアの攻撃力は、隣接ヘクスにいる敵1体ごとに+1されます。**このボーナスは、敵フィギュアがこのフィギュアの攻撃範囲に入っていない場合にも加算されます**。発動: このフィギュアが参加する接近戦判定の攻撃力合計を算出する時。
- 8.22 [乱闘]: 接近戦判定であなたが振るダイスは、1だけでなく2の出目も「当り損ね」になります。発動: このフィギュアが参加する接近戦判定のダイスを振る前。
- 8.23 [槍兵]: このフィギュアが敵の攻撃範囲に入っておらず、かつ、敵フィギュアを1体もその攻撃範囲に収めていない場合、このフィギュアの真正面に隣接する自軍フィギュア(これを「援護を受けるフィギュア」と呼ぶ)は攻撃力+1されます。このフィギュアと援護を受けるフィギュアの間には通過不能な地形がある場合、この能力を使用することはできません。発動: 援護を受けるフィギュアが参加する接近戦判定の攻撃力合計を算出する時。



ダメージ判定関連

- 8.24 [攻勢]: あなたはこのフィギュアが参加している接近戦において、ダメージ判定のダイスを好きな数だけ振り直すことができます。発動: このフィギュアが参加している接近戦の、ダメージ判定のダイスを振った後。
- 8.25 [鎧]: このフィギュアに割り振られたダメージ・ダイスのうちの1個が耐久力に与えるダメージを、通常より1ポイント少なくすることができます。発動: このフィギュアにダメージ・ダイスが割り振られた後。
- 8.26 [刺客]: ターン終了までの間、このフィギュアの攻撃範囲にいる敵に対して、「かすり傷」を6の出目に変えたダメージ・ダイスが割り振られた場合、それは1個につき(通常の1ポイントでなく)2ポイントの耐久力を減少させます。発動: このフィギュアの攻撃範囲にいる敵にダメージ・ダイスを割り振る時。
- 8.27 [護衛]: このフィギュアと隣接し、なおかつ、このフィギュアと同じダメージ・チェーンに入っている、あなたのヒーローを1体選択して下さい。ターン終了までの間、敵は、あなたが選択したヒーローに対してダメージ・ダイスを割り振ることができなくなります。発動: このフィギュアが参加している接近戦において、敵がダメージ・ダイスを振った後。ただし[護衛]発動は、それが割り振られる前に宣言しなければなりません。
- 8.28 [最後の力]: このフィギュアは、次のターンの終了までゲームから取り除かれませんが、[最後の力]を発動したフィギュアの隣には目印としてビーズか何かを1個置いて下さい。この特殊能力を発動したフィギュアは、何らかの手段で耐久力を回復したとしても、次のターンの終了時には取り除かれます。ゲームから取り除かれるまでの間、勝利判定において生き残っているフィギュアを数えるとき、このフィギュアはまだ生存しているものと見なします。発動: このフィギュアの耐久力が0になった時。

その他

- 8.29 [威圧]: ターン終了までの間、このフィギュアに隣接したヘクスにいる敵のフィギュアは、特殊能力を発動したり、当り損ねやかすり傷の出目を変えるとき、1ポイント余分に行動力を消費しなければならなくなります。この特殊能力の効果は累積します。[威圧]を持つフィギュアは、この特殊能力の影響を受けません。敵フィギュアが増加後の発動コストを払うのに十分なだけの行動力を持っていない場合、敵は特殊能力の発動または出目の変更ができなかったこととなりますが、その場合は行動力を消費する必要はありません。十分な行動力があるなら、敵フィギュアは行動力を消費して、特殊能力の発動または出目の変更を行わねばなりません。発動: 隣接ヘクスにいる敵フィギュアが、特殊能力を発動したり、行動力を消費しようとした時いつでも。
- 8.30 [治療]: このフィギュアに隣接したヘクスにいる味方のフィギュア1体の耐久力を、ダイスを1個振った出目の分だけ回復させます(耐久力の最大値は越えません)。この特殊能力は自分自身に対して使うことはできません。発動: 作戦フェイズ。
- 8.31 [先制]: 作戦ロールの出目に+1できます。発動: 作戦ロールを振る前。
- 8.32 [指揮]: アーミーに組み入れることができる部下の数の上限を求める際、このヒーローの行動力は2倍として数えます。
- 8.33 [能力複製]: このフィギュアは、マップ上にいる敵のヒーローが持つ特殊能力1つを獲得します。獲得した特殊能力の発動に行動力を消費する必要はありません。この能力は発動を要する特殊能力しか複製できません(訳注: つまり、[指揮]や[一つの指輪]は獲得できないということです)。発動: 複製しようとする特殊能力と同じ。

第9章: 一つの指輪

9.01: あなたのアーミーに〈フロド〉がいるなら、行動フェイズに彼を行動させる前に、一つの指輪をはめさせることができます。これは通常の行動の前に発生します。指輪をはめることにしたなら、〈フロド〉のフィギュアを〈指輪をはめたフロド〉(訳注: PR21 Frodo wearing The One Ringのこと)に交換して下さい。交換の際、〈指輪をはめたフロド〉のスライダーは、〈フロド〉のものと同じ値を示すようにセットしなければなりません。

内なる戦い判定

- 9.02: 一つの指輪をはめている間(指輪をはめたターンを含む)、彼に行動をさせようとするたびに、あなたは「内なる戦い判定」を行ない、フロドが正気を保てられるかどうかを決めなければなりません。この判定は1ターンに1回だけ、フロドを行動させる直前に行ないます。たとえあなたがフロドを移動させないことにした場合でも、判定は行なわなければなりません。
- 9.03: 「内なる戦い判定」のためには色の異なる2つのダイスを用意する必要があります。ダイスがそれぞれ「善」と「悪」のどちらを表すかを宣言して下さい。2つのダイスは同時に振ります。
- 9.04: 「善」のダイスの出目が「悪」のダイスの出目以上なら、フロドの意志が勝ち、彼は通常通り行動できます。
- 9.05: 「悪」のダイスの出目が「善」のダイスの出目を上回ったなら、フロドは邪悪なる指輪の誘惑に屈してしまいます。彼はこのターン中、移動をすることができず、さらに「黒の息」の苦痛にさいなまれて1ポイントの耐久力を失います。フロドはこのターン中、接近戦に参加することができず、行動力を消費することもできません。

指輪をはめる

9.06: フロドが指輪をはめている間、マップ上にいるすべての「指輪の幽鬼」は、その行動フェイズにフロドへ向かって移動して、彼を攻撃範囲に収めようとせねばなりません。フロドに隣接するヘクスへ移動できるなら、必ずそうしなければなりません。隣接するヘクスへ移動できない場合は、移動の開始時点よりもフロドに近い位置で移動を終了せねばなりません。この場合、移動力をすべて消費する必要はありません。

9.07: 接敵状態にある場合、指輪の幽鬼は離脱して、フロドに向かって移動せねばなりません。

9.08: 指輪の幽鬼の移動可能なヘクスが、どこも敵の攻撃範囲で占められている場合、その指輪の幽鬼はそのプレイヤーの行動フェイズ開始の時点で、敵の攻撃範囲に占められていない移動可能なヘクスが存在するようになるまで、移動をしなくても構いません。

9.09: 指輪の幽鬼は(指輪をはめたフロド)がいるために強制的に移動させられている間にも接敵状態にあるならいつでも接近戦に参加することができます。

9.10: マップ上にいる間、(指輪をはめたフロド)は通常通りに攻撃をする(訳注: 接近戦に参加する)ことができますが、指輪の幽鬼の攻撃範囲内に入っていない限り、ダメージ・ダイスを割り振られることはありません。指輪の幽鬼でないフィギュアは、その攻撃範囲に(指輪をはめたフロド)しか敵フィギュアが存在しない場合、接近戦判定に攻撃力を加えることができません。

9.101: (指輪をはめたフロド)に対して射撃を行なうことができるのは、指輪の幽鬼だけです。

9.102: (指輪をはめたフロド)は指輪の幽鬼でないフィギュアの視線を妨害しません。

9.11: フロドが(指輪をはめたフロド)の状態でターンを開始したなら、あなたは行動フェイズに彼を行動させる前に一つの指輪を外させることができます。「内なる戦い判定」を行なって下さい。この判定をした場合、このターンに再び通常の内なる戦い判定を行なう必要はありません。

9.12: 善のダイスの出目が悪のダイスの出目より大きければ、フロドは指輪を外すことができます。(指輪をはめたフロド)のフィギュアを、あなたが先ほど使用していた(フロド)に交換して下さい。交換の際、忘れずに(フロド)のスライダーを(指輪をはめたフロド)のものと同じ値を示すようにセットして下さい。

9.13: 悪のダイスの出目が善のダイスの出目以上だった場合、フロドは指輪を外せなかったこととなります。フロドはこのターン中、移動できなくなり、耐久力を1ポイント失います。フロドにとって、指輪を使い続けるよりも外すことの方が難しいのです。

9.14: (指輪をはめたフロド)の状態である間、彼は指輪の幽鬼が持つものを除き、特殊能力の目標になりません。

9.141: (指輪をはめたフロド)の“背後を取る”ことができるのは、指輪の幽鬼だけです。

9.15: “指輪の幽鬼”とは、以下に挙げる名称を持つすべてのフィギュアのことを指します:

1. 指輪の幽鬼(Ringwraith)
2. ナズグル(Nazgul)
3. 魔王(Witch King)

訳注: 2004年1月現在で存在する“指輪の幽鬼”は、BS45、BS46、BS47、BS50、BS51、BS52、BS59、BS60、PR6、PR7、PR8、PR10の12種類です。

9.16: フロドが倒されてしまったら、フロドを使用していたプレイヤーは自動的にゲームに敗北したことになります。フロドが対戦相手の側の端からマップを出ることができたら、ゲームは自動的にフロドを使用しているプレイヤーの勝ちになります。この勝利条件は、他のいかなる勝利条件に優先します。つまり、フロドがマップを脱出したのと同じターンに、フロドを使用しているプレイヤーのアーミーのフィギュアの数が始動時の50%以下になったとしても、フロドを使用しているプレイヤーのアーミーが勝ったことになります。

第10章: トーナメントの運営

10.01: トーナメント戦には、参加するすべてのプレイヤーが公平な扱いを受け、かつ、楽しい時間を過ごせるようにするための運営ルールが必要です。ルールおよび運営に関する判断については、トーナメントの主催者が最終決定権を持ちます。

10.02: ゲームに使用中のフィギュアは、それがゲームのプレイに必要な行為を除き、手に取ったり動かしたりしてはなりません。フィギュアのゲーム・データが見えない場合、手に取る前に必ず対戦相手の許可を求めて下さい。そして必ず同じヘクスに、同じ方向を向くようにして戻して下さい。

10.03: トーナメント戦では、リペイントした(塗装しなおした)フィギュアの使用が認められています。ただし、ベースに書かれたゲーム・データが塗りつぶされたり見えにくくなったりしてはいけません。また、スライダーの色を変えることも禁じられています。

10.04: 対戦相手のフィギュアのスライダーを動かしてはなりません。

10.05: スライダーが、2つの数字の中間の位置にある場合、自動的に低い方の数字を示しているものと見なします。フィギュアのスライダーが常に正しい数値を示すように注意するのは、それを所有しているプレイヤーの責任なのです。

10.06: 傾いた状態で止まったダイスは、即座に振り直して下さい。

10.07: (指輪をはめたフロド)(訳注: PR21 Frodo wearing The One Ringのこと)を使用するプレイヤーは、他のダイスと色の異なるダイスを少なくとも1個用意しなければなりません。

10.08: フィギュアのスライダーは、ゲームのプレイの結果を反映する場合を除き、動かしてはなりません。

第11章:索引

11.01: 赤い数字はルールの明確化、変更、追加が行なわれた項目です。

当り損ね
射撃における 5.16, 5.17
接近戦における 6.09, 6.10, 6.11
[威圧] 8.29
[一撃離脱] 8.11
移動力 1.02, 4.01, 4.03, 4.12, 4.13, 9.06
内なる戦い判定 9.02, 9.03, 9.04, 9.05, 9.11, 9.12, 9.13
[雄叫び] 8.20
[隠密] 8.13
かすり傷
射撃における 5.20
接近戦における 6.13, 6.14, 6.15
[機動射撃] 8.16
[強制移動] 8.12
[狂戦士] 8.21
距離 5.05, 5.06
攻撃範囲 4.05, 4.09, 4.10, 4.11, 5.02
攻撃力 1.02, 6.08, 6.27
[攻勢] 8.24
[護衛] 8.27
[高速移動] 8.10
行動力 1.03, 1.04, 9.05
[最後の力] 8.28
作戦ルール 3.05
[刺客] 8.26
[指揮] 8.32
識別番号 1.02, 2.04
視線 5.05, 5.07, 5.09, 5.10, 5.11, 5.12, 5.121
疾走 4.13
[射撃指示] 8.19
射撃力 1.02, 5.15
スライダー 1.03
スライダーの色 1.05
接近戦 6.02, 6.03, 6.21, 6.22
接近戦判定 6.08, 6.09
接敵状態 4.10, 8.081, 9.07
[全周警戒] 8.09
[先制] 8.31
[槍兵] 8.23
[狙撃] 8.18
耐久力 1.03, 3.08, 5.21, 6.18, 6.19
高台 5.12, 5.13, 5.14, 5.15, 6.24
ダメージ・ダイス
射撃における 5.18
接近戦における 6.12
接近戦における割り振り 6.16, 6.17, 6.18, 6.19, 6.20
ダメージ・チェーン 6.04, 6.05, 6.06
ダメージ判定
射撃における 5.18, 5.19, 5.20
接近戦における 6.12
[治療] 8.30
[能力複製] 8.33
背後を取る 6.23, 9.141
[必殺の矢] 8.17
部分的にしか存在しないヘクス 4.06
[暴虐の支配] 8.14
防御力 1.02, 5.19, 6.17
ボーナス 1.08, 1.09, 1.10
[鎧] 8.25
[乱闘] 8.22
離脱 4.11, 9.07
臨機攻撃 4.11, 6.25, 6.26, 6.27
[連射] 8.15