

ロード・オブ・ザ・リング：トレーダブル・ミニチュアゲーム
特殊能力発動タイミング表 (ver1.0J)

作戦フェイズ

作戦ロールの前

[先制]: 作戦ロールの前

作戦ロールの後

[強制移動]: 作戦フェイズ中いつでも(ただし作戦ロールの後)
敵に“離脱”を行なわせた結果として、臨機攻撃が発生することがある。
その場合は作戦フェイズ中に接近戦判定とダメージ判定を行なうことになる。
[全周警戒]: 作戦フェイズ中いつでも(ただし作戦ロールの後)
[治療]: 作戦フェイズ中いつでも(ただし作戦ロールの後)

先攻／後攻プレイヤー行動フェイズ

移動する場合

[機動射撃]: この能力を持つフィギュアを移動させる直前
[高速移動]: この能力を持つフィギュアを移動させる直前
[隠密]: この能力を持つフィギュアを移動させる直前
[暴虐の支配]: この能力の効果を受ける部下のうちの1体を移動させる直前
[一つの指輪]: フロドを行動させる直前(内なる戦い判定も、このタイミングで行なう)

射撃する場合

射撃判定のダイスを振る前

[機動射撃]: この能力を持つフィギュアが射撃判定を行なう直前
[連射]: この能力を持つフィギュアが射撃判定を行なう直前
[狙撃]: この能力を持つフィギュアが射撃判定を行なう直前
[射撃指示]: 部下のうちの1体が射撃を行なう直前

射撃判定のダイスを振った後

なし

ダメージ・ダイスを振る前

[必殺の矢]: この能力を持つフィギュアがダメージ・ダイスを振る直前

ダメージ・ダイスを振った後

なし

ダメージ・ダイスを割り振った後

[鎧]: この能力を持つフィギュアにダメージ・ダイスが割り振られた直後
[最後の力]: この能力を持つフィギュアの耐久力が0になった直後

接近戦フェイズ

攻撃力を算出する時

[雄叫び]: この能力を持つ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
[狂戦士]: この能力を持つ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
[槍兵]: この能力を持つ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

接近戦判定のダイスを振る前

[乱闘]: この能力を持つフィギュアが参加する接近戦判定のダイスを振る直前

接近戦判定のダイスを振った後

なし

ダメージ・ダイスを振る前

なし

ダメージ・ダイスを振った後

[攻勢]: この能力を持つフィギュアが参加する接近戦のダメージ・ダイスを振った後
[護衛]: 敵プレイヤーがダメージ・ダイスを振った後、それが割り振られる前

ダメージ・ダイスを割り振る前

[刺客]: この能力を持つフィギュアの攻撃範囲内の敵にダメージ・ダイスを割り振る直前

ダメージ・ダイスを割り振った後

[鎧]: この能力を持つフィギュアにダメージ・ダイスが割り振られた直後
[最後の力]: この能力を持つフィギュアの耐久力が0になった直後

その他

[威圧]: この能力を持つフィギュアの隣接ヘクスにいる敵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。
[能力複製]: 複製する特殊能力の発動タイミングと同じ。
[指揮]: ゲームを開始する前(発動する必要はないが、対戦相手に使用を告げておくべきだろう)