

アクションダイス早見表



旗アイコン (軍隊)

- 軍隊2つを、敵軍がいない隣接エリアに移動する。1エリアのユニット上限は10個。
* 同じ軍隊を1アクションで2回動かしてはならない。移動先の軍隊と合流したら合流した軍隊も移動できない。
- 旗イベントカード1枚を使う。
- 軍隊1つで隣接エリアの敵軍を攻撃する(野戦)。
- 同じエリアの城塞にこもる敵軍を攻撃する(攻城戦)。
- 城塞にこもる軍隊が、同じエリアの敵軍に野戦をしかける(出撃)。



剣アイコン (キャラクター)

- リーダー/コンパニオン/下僕/ナズグルを含む軍隊1つを、敵軍がいない隣接エリアに移動する。
- リーダー/コンパニオン/下僕/ナズグルを含む軍隊1つで、敵軍を攻撃する(野戦/攻城戦/出撃)。
- 剣イベントカード1枚を使う。
旅の仲間進行カウンターを「潜伏」側にする。
旅の仲間進行カウンターを1マス進める(潜伏時のみ)。ただちに追跡判定。
モルドールトラックを1マス進む(潜伏時のみ)。ただちに追跡タイル1枚を引く。
コンパニオンの一団を旅の仲間から離脱させ、ただちに「進行カウンター+一団内の最高レベル」まで移動。
好きな数のコンパニオンを移動する。レベルぶんまで移動できる。
* 敵軍隊は移動をさまたげない。敵城塞のあるエリアには入ったら停止。包囲下にある城塞は出入りできない。
* 適格者がパッシブな国の都市/城塞に入ると、その国はアクティブになる。
好きな数の下僕とナズグルを移動する。レベルぶんまで移動できる。
* ナズグルは、包囲下でない敵城塞のあるエリアには入れない。



兜アイコン (召集)

- 自陣営の政治トラックカウンター1個を1マス進める。
 - 兜イベントカード1枚を使う。
 - 参戦国のユニットを徴兵する。ただちに所属国の町/都市/城塞のいずれかに置く。
 - レギュラーユニット/リーダー/ナズグルを好きな組み合わせで合計2個
 - エリートユニットを1個
- * 1回のアクションで同種のユニットを2個徴兵した場合は、1個ずつ別々の拠点に置かなければならない。
* 敵に奪取されている拠点に徴兵することはできない。ナズグルはサウロンの城塞にしか徴兵できない。
- 新たなキャラクターを登場させる。



水晶アイコン (イベントカード)

- イベントカード1枚をどちらかの山札から引く。
- 好きな種類のイベントカード1枚を使う。



西方の意思

好きな種類のアクションを行う。
特別なアクションを行う(ガンダルフ/馳夫の昇格など)。



サウロンの目

ただちにこのアクションダイスを追跡ボックスに入れる。

軍隊の一部ユニットだけで移動/攻撃してもよいが、リーダーを単独にしてはならない。

ターンの手順

ステップ1: イベントカードを引く

- 双方とも、両方の山札から1枚ずつイベントカードを引いて手札に入れる（手札の上限は6枚）。

ステップ2: 旅の仲間(自由の民)

- 所在宣言：旅の仲間コマをただちに進行カウンターぶん移動し、カウンターをゼロに戻す。
 - * 宣言先が冥王に奪取されていない自由の民の都市 / 城塞ならばただちに誘惑ポイントを1減らす。
 - * 宣言先がパッシブな国の都市 / 城塞ならば、その国はアクティブになる。
 - * 宣言先が Minas Morgul / Morannon ならば、モルドールへの挑戦を開始。
- 先導者の変更：先導者は旅の仲間内でレベルが一番高いコンパニオンでなければならない。

ステップ3: 追跡の準備(冥王)

- 好きな数のアクションダイスを追跡ボックスに入れる。
 - * 上限は現在の旅の仲間に残っているコンパニオンの人数（全員離脱時はゴクリをコンパニオンと見なす）。

ステップ4: アクションダイスを振る

- 双方とも（冥王プレイヤーなら残りの）アクションダイスを振る。

ステップ5: アクションの解決

- 自由の民プレイヤーを先に、交互に1回ずつ各アクションダイスに応じたアクションを実行する。
 - * ダイスが少ない方はパスして、相手に手番を渡すことができる。
 - * エルフの指輪を1個使えば、ダイス1個を好きなアイコンに変えられる。
ただし「西方の意思」に変えたり、「サウロンの目」から変えたりすることはできない。
自由の民側は使った指輪をただちに冥王側に渡す。冥王側は使った指輪をただちに捨てる。

ステップ6: 勝利条件のチェック

- 次の優先順でチェック。1)と2)については条件満了すればステップ6を待たずにサドンデス勝利。
 - 1) 誘惑ポイントが12点までたまったら 冥王勝利
 - 2) 旅の仲間がモルドールトラックの最終マスに到達したら 自由の民勝利
 - 3) 冥王プレイヤーが10勝利ポイントを獲得したら 冥王勝利
 - 4) 自由の民プレイヤーが4勝利ポイントを獲得したら 自由の民勝利

ターンの終了：追跡ボックスにある自由の民プレイヤーのアクションダイスを返却する。

追跡

ステップ1: 追跡判定(冥王)

- 追跡ボックスにある冥王アクションダイスと同数の6面ダイスを振る。6が出たら追跡成功。
 - * 追跡ボックスにある自由の民アクションダイス1個ごとにダイスの目に+1。

• 旅の仲間の最終確認地点に、冥王支配下の城塞 / 冥王の軍隊 / ナズグルがあれば、条件毎1回振り直せる。
--

ステップ2: 追跡タイルを引く(冥王)

- 追跡プールからタイル1枚を引いて、追跡ダメージを決定。
 - ・「サウロンの目」なら、追跡成功のダイス個数 = ダメージ。
 - ・「暴露」アイコンがあれば、旅の仲間は暴露される。ただちに旅の仲間を移動。以後再び潜伏するまで移動不可。
 - * 暴露されたときは、自由の民の拠点で移動を終えてはならない。
 - ・追跡成功によって確定した移動ルートが冥王支配下の城塞を経由したら、さらに追跡タイル1枚を引く。

ステップ3: 追跡ダメージを受ける(自由の民)

- 指輪を使う：誘惑ポイントとして受ける。誘惑カウンターをそれだけ進める。
- 仲間の犠牲：コンパニオン1人を除去する。先導者にするか、全員からランダムに選ぶ。
追跡ダメージを犠牲者のレベルだけ減らす。残ったダメージは誘惑ポイントとして受ける。

ステップ4: 追跡ボックスにダイスを追加

- 旅の仲間カウンターの進行によって追跡判定が起こったなら、それに使ったアクションダイスを追跡ボックスに入れる。このアクションダイスはターンの終わりに自由の民プレイヤーに返却する。
-

野戦

戦闘開始前：城塞エリアの防御側は城塞に撤退できる。その場合ただちに戦闘終了。

- 防御側の全ユニットを城塞ボックスに移す。攻撃側はそのエリアに進軍する。

ステップ1:戦闘カードを使う（使わなくてもよい。使用の宣言は攻撃側から）

- 攻撃側を先に、双方が伏せて出して同時に公開する。効果は防御側優先。

ステップ2:戦闘判定

- 双方とも戦闘に参加する自軍ユニット数（戦力）と同数の6面ダイスを振る。5以上でヒット。
 - * リーダー/コンパニオン/下僕/ナズグルは戦力に数えない。
 - * 振れるダイスの上限は5個。
 - * 1の目は必ずミス。6の目は必ずヒット。
 - * 都市/防御施設のあるエリアでの戦闘：第1ラウンドにかぎり、攻撃側は6のみでヒット。
- リーダーの振り直し：ミスしたダイスを自軍のリーダーシップ合計の個数まで振り直せる。
 - * ダイス1個につき最大1回しか振り直せない。

ステップ3:戦死者を除去する

- 1ヒットにつき以下のいずれかを選ぶ

- レギュラーユニット1個を除去する。
- エリートユニット1個をレギュラーユニット1個に取り替える。

* 除去したユニットは、冥王の軍隊なら増援プールに戻す。自由の民の軍隊は戻らず永久に除去される。

* 自由の民がエリートユニットを取り替えるときには、すでにゲームから除去されたレギュラーユニットを使う。

- 全滅した軍隊にいたリーダー/コンパニオン/下僕(魔王とサルマンは除く)はゲームから除去される。
 - * ナズグル/魔王ならば増援プールに戻す。

ステップ4:ラウンド終了

- 次の順に処理する。いずれも起きなかったら次のラウンドがステップ1から始まる。
 - 1) 攻撃側は攻撃中止できる。その場合ただちに戦闘終了。
 - 2) 城塞エリアの防御側は城塞に撤退できる。その場合ただちに戦闘終了。
 - 3) 防御側は敵軍のいない隣接エリアに退却できる。その場合ただちに戦闘終了。

戦闘終了:

攻撃側が勝利した場合、攻撃した軍隊の一部または全部を、攻撃先のエリアに移動できる。

- 防御側にパッシブな国のユニットが含まれていた場合、その国はアクティブになる。
- 未参戦の国の町/都市/城塞が奪取された場合、その国の政治トラックカウンターが1マス進む。
- 未参戦の国のユニットが戦闘に参加していた場合、その国の政治トラックカウンターが1マス進む。
- 敵陣営の町/都市/城塞を奪取した場合、自陣営の支配マーカーを置く。

攻城戦

城塞ボックスにいる軍隊は包囲下にあると見なされる。同じエリアに敵軍がいなくなったら包囲は解ける。

* 包囲下にある軍隊は隣接エリアに退却できない。

* 包囲下の軍隊にいるリーダー/コンパニオン/下僕は移動できない。(注：ナズグルは移動できる)

攻城戦の手順は以下を除いて野戦と同じ：

- 攻撃側は6のみでヒット。防御側は5以上でヒット。
- 1ラウンドのみ行う。ただし、ラウンド終了時に攻撃側が自軍エリートユニット1個をレギュラーユニット1個に取り替えれば、もう1ラウンド行える。以降のラウンドでも同様。

- 救援：包囲下にある軍隊の友軍が隣接エリアから包囲中の敵軍に攻撃した場合、包囲下にある軍隊はその戦闘に参加できない。

出撃

- 出撃戦の手順は野戦と同じだが、必ず1ラウンドは戦わなければならない。
 - 出撃部隊が攻撃側となる。ただし、攻撃中止を選んだ場合は城塞に撤退する。
-

政治トラック

- まだパッシブな国の政治トラックカウンターを「At War」(参戦)に進めることはできない。
- 自由の民陣営の各国は、次のいずれかの出来事が起きたらただちにアクティブになる。

- その国のエリアに敵軍隊が入った。
- その国の軍隊が攻撃された。
- その国の都市 / 城塞で旅の仲間が所在宣言した。
- 適格者のコンパニオンがその国の都市 / 城塞に入った。

- 次のいずれかの出来事が起きたらただちに、その国の政治トラックカウンターが1マス進む。

- その国の軍隊が攻撃された。
- その国の町 / 都市 / 城塞が敵に奪取された。

- 未参戦の国の軍隊は以下の制限を受ける。

- 他国の国境内に入れない。敵軍隊を攻撃できない。兜アクションダイスを使って徴兵を行うことができない。

モルドールへの挑戦

準備: 旅の仲間が Minas Morgul / Morannon で所在宣言したら、旅の仲間コマをモルドールトラックの1マス目に置き、今までに引いた追跡タイルにイベントで得た特別追跡タイルを加えて、全て追跡プールに戻す。

- 以後、旅の仲間がモルドールトラックで移動しようとしたら、ただちに追跡タイルを1枚引く。

- サウロンの目: 追跡ボックスに今あるアクションダイスの総数(自由の民ダイスも含む)が追跡ダメージになる。
- ダイス・アイコン: 6面ダイスを振って出た目が追跡ダメージになる。
- ストップ・アイコン: 前進できない。

- ストップ・アイコンを持つタイルを引かなかつたら、旅の仲間はトラックを1マス進む。
- モルドールトラックに入ったら、コンパニオンを離脱させることはできない。もし離脱しなければならない場合は、そのコンパニオンはゲームから除去される。
- もし、あるターンに旅の仲間が移動しようとしなかつたり、潜伏できなかつたりしたら、ターンの終わりに誘惑ポイントが自動的に1増える。
- 旅の仲間コマがモルドールトラックの最終マス(滅びの罅裂 Crack of Doom)に到達したら、ただちに自由の民プレイヤーがゲームに勝利する。

ゲームボード

エリア: 1エリアは境界線で囲まれ、地名が記されているマス。

- 青いエリア(海・湖): 進入不可。
- 黒い境界線: このエリア間は通行不可。かつ隣接していない。

国境線: 未参戦の国の軍隊は、他国の国境線をまたげない。

- 青色: ゴンドール、深緑: ローハン、水色: 北方人、ドワーフ: 茶色、エルフ: 黄緑
- 赤色: サウロン、黄色: アイゼンガルド、オレンジ色: 東夷&南方人

拠点

- 防御施設: 戦闘第1ラウンド中は攻撃側のヒットは6のみ。
- 町: 徴兵可能。
- 都市: 徴兵可能。国をアクティブにできる。1勝利ポイント。戦闘第1ラウンド中は攻撃側のヒットは6のみ。
- 城塞: 徴兵可能。国をアクティブにできる。2勝利ポイント。攻城戦が可能。
自由の民の都市 / 城塞: ここで所在宣言した旅の仲間は、ただちに誘惑ポイントを1点減らす。
冥王の城塞: 追跡成功によって旅の仲間がここを経由したら、さらに追跡タイル1枚を引く。

ゲームの準備

- 陣営を決めてゲームボードを広げる。
 - Rivendell (裂け谷) に旅の仲間コマを置く。
 - 旅の仲間進行カウンターを「旅の仲間トラック」の0欄に置く。潜伏面が表。
 - 誘惑カウンターを旅の仲間トラックの0欄に置く。
 - 「旅の仲間ボックス」に7人のコンパニオンのコマを置く。
 - 旅の仲間ボックスにコンパニオンのカードを積み、灰色のガンダルフを先導者(一番上)にする。
 - * 追跡ボックスに7人のコンパニオンのマーカーを置く(=追跡に投入できるアクションダイス数)
 - 3個のエルフの指輪を、自由の民側の「エルフの指輪ボックス」に置く。
 - まだ登場していない全てのキャラクターカードを脇に置く。
 - イベントカードを4つの山札にして各ボックスに置く。
 - 16枚の標準追跡タイルを不透明な袋に入れる。残りの特別追跡タイルは脇に置く。
 - 冥王プレイヤーに7個の赤いアクションダイスをわたす
 - 自由の民プレイヤーに4個の青いアクションダイスをわたす。
 - 政治トラック上に冥王陣営の国々のカウンターを置く(全て表向き)。
 - 政治トラック上に自由の民陣営の国々のカウンターを置く(全て裏向き)。
 - エルフの国カウンターを表(アクティブ)にする。
 - 軍隊の配置を行う(ルールブック9頁参照)
-