

# WAR OF THE RING

改編自J.R.R.托爾金的《魔戒》三部曲

第二版



遊戲設計

ROBERTO DI MEGLIO,  
MARCO MAGGI 和  
FRANCESCO NEPITELLO

plan  
play



舉目所及之處，他只見戰亂餘下的瘡痍。迷霧山脈如同被驚動的蟻丘一般：獸人正從上千個洞穴中不斷湧出。幽暗密林裡，盤根錯節的大樹枝下，精靈、人類和兇暴的野獸在殊死搏鬥。比翁家族的土地火光沖天；莫瑞亞的上空陰雲密布；羅瑞安の邊境硝煙瀰漫。騎兵們在洛汗的草原上飛馳；狼群正從艾辛格傾巢而出。在哈拉德的港口中，船隻正在陸續出海；東方，人類的部隊正在腳不停歇地行軍：劍士、長槍兵、騎射手、酋長的戰車、滿載輜重的馬車。黑暗領主的邪惡力量蠢蠢欲動，蓄勢待發。

《魔戒：魔戒現身》

J.R.R.托爾金著

第二卷

第十章

## 第一章： 簡介

歡迎來到策略版圖遊戲《魔戒聖戰》的世界。

《魔戒聖戰》取材於約翰·羅納德·瑞爾·托爾金的著作《指環王》，這款遊戲可供2至4名玩家參與。

玩家在遊戲中將親歷英勇的魔戒遠征隊同自由人民軍隊與暗影勢力的黑暗領主同其強大爪牙的頑強抗爭。

在兩人遊戲中，兩位玩家將分別帶領自由人民和暗影軍團；而在三人遊戲或四人遊戲中，玩家們會分成兩組，分別控制這兩方陣營。

遊戲中，控制暗影軍團的玩家將試圖通過其壓倒性的軍事力量征服中土世界。

通過該玩家的招募，索倫的獸人和巨魔大軍、薩魯曼的巫師軍團、以及東夷南蠻的首領將蜂擁而至，讓黑暗籠罩整個西方。

面對著敵方的嚴峻攻勢，自由人民玩家將帶領著由精靈、矮人、洛汗、剛鐸和北方王國組成的鬆散聯軍，盡力守護中土世界的最後一塊自由疆土，並且為魔戒遠征隊的征程贏取寶貴時間。

兩軍交戰之際，由九名同伴組成的魔戒遠征隊正朝著黑暗領主所在的腹地深處——末日火山——進發，將至尊魔戒投入山口中的火焰。

由於暗影軍團玩家的兵力優勢明顯，對於自由人民玩家而言，魔戒遠征隊是其獲得遊戲勝利的關鍵所在。但隨著黑暗勢力日益侵蝕著中土世界，魔戒遠征隊所面臨的局面也愈加艱困險惡。

最後，兩邊陣營必有一方會贏得勝利。

若暗影軍團征服了足夠數量的城市和要塞，或持戒者最終被侵蝕且未能完成任務，那麼暗影軍團就會贏得勝利。

而若魔戒遠征隊在此之前摧毀了魔戒，或自由人民的軍隊扭轉了戰場形勢並拿下敵方的要塞，就會奠定黑暗領主的敗局。

## 遊戲人數

《魔戒聖戰》的遊戲人數為2至4人。戰爭所涉及的陣營分為兩派：自由人民和暗影軍團。在三人遊戲中，一名玩家控制自由人民，另外兩名玩家控制暗影軍團。在四人遊戲中，玩家以二對二的形式各控制一邊陣營。

重要：以下規則只針對兩人遊戲，關於三人遊戲和四人遊戲的內容在第十一章，多人規則部分（參照45頁）。

## 第二版改動的內容

該新版遊戲進行了一些細小但重要的改動。因此，包括經驗豐富的玩家在內，我們強力建議所有玩家都仔細閱讀規則。為方便熟悉第一版《魔戒聖戰》的玩家，以下條目概括了經過改動的內容：

- **角色能力**：修正了灰袍巫師甘道夫，咕魯，梅里雅達克·烈酒鹿，皮瑞格林·圖克和巫王的角色能力（參照角色牌）。關於灰袍巫師甘道夫的領導能力和巫王的法師能力（“妖術師”能力中的招募條件）這兩處的改動尤其需要注意。
- **事件牌**：部分事件牌的效果得到了增強，或在使用方式上得到了簡化。效果經過修正的事件牌為“法貢森林的樹人”，“沃斯人的羊腸小道”，和“末日決戰”。
- **軍隊設置**：矮人的設置方式有所修正（參照16頁）。
- **行動骰**：若上一輪自由人民玩家在追獵區至少放置了1枚行動骰子，暗影軍團玩家必須至少將1枚行動骰用於追獵（參照18—19頁）。
- **戰鬥牌的使用**：調整了戰鬥牌的選擇以及打出的方式（參照29頁）。
- **追獵**：為了使事件牌和特殊能力的應用更為簡便，對追獵的結算步驟進行了調整（參照41—42頁）。
- **進入魔多**：從米那斯魔窟或摩拉南進入魔多時，魔戒遠征隊無需公開宣告位置，也無需保持隱藏狀態（參照43頁）。



## 第二章：

# 遊戲配件

## 配件列表

每一盒《魔戒聖戰》都包含以下所有配件：

- 本規則書
- 2張玩家幫助卡
- 1塊遊戲版圖，由2張對折的圖板組成
- 6個自由人民玩家行動骰
- 10個暗影軍團玩家行動骰
- 5個六面戰鬥骰
- 10張同伴牌（自由人民角色）
- 1張咕魯牌
- 3張爪牙牌（暗影角色）
- 96張事件牌（分為4類，每類24張）
- 205個塑料模型，代表了《魔戒聖戰》中的軍隊和角色，具體包括：
  - 90個紅色模型，代表暗影軍團的部隊
  - 75個藍色模型，代表自由人民的部隊
  - 20個灰色模型代表自由人民指揮，8個模型代表戒靈
  - 8個銀色模型代表持戒者（佛羅多和薩姆）及其同伴
  - 3個銀色模型代表暗影爪牙
  - 1個銀色模型代表咕魯
- 76個紙質標記，包括：
  - 24個追獵板塊（16個普通追獵板塊和8個特殊追獵板塊）
  - 6個軍隊標記
  - 3個精靈之戒標記
  - 1個侵蝕標記
  - 7個同伴標記
  - 1個埃西鐸之嗣亞拉岡標記
  - 1個白袍巫師甘道夫標記
  - 1個魔戒遠征隊進度標記
  - 8個國家政策標記
  - 20個要塞控制標記
  - 2個勝利分標記
  - 2個領隊玩家標記（在三人或四人遊戲中使用）

### 遊戲配件概覽



本規則書



2張玩家幫助卡



1塊遊戲版圖、由2張對折的版圖組成



76個紙質標記



205個塑料模型、代表了《魔戒聖戰》中的軍隊和角色



6個自由人民行動骰



10個暗影行動骰



5個六面戰鬥骰



10張同伴牌  
(自由人民角色)



1張咕魯牌



3張爪牙牌  
(暗影角色)



96張事件牌  
(分為4種，每種24張)

標記圖例

追獵板塊 (24)



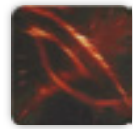
普通



特殊 (魔戒遠征隊)



特殊 (暗影軍團)



背面

軍隊標記 (6)



自由人民 (正面)



自由人民 (背面)



暗影軍團 (正面)



暗影軍團 (背面)

精靈之戒標記 (3)



正面



背面



正/背面

侵蝕標記 (1)

同伴與角色標記 (9)



正面



背面



正面



背面

魔戒遠征隊進度標記 (1)

國家政策標記 (8)



自由人民 (正面)



自由人民 (背面)



暗影軍團 (正面)



暗影軍團 (背面)

要塞控制標記 (20)

勝利分標記 (2)

領隊玩家標記 (2)



自由人民



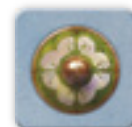
暗影軍團



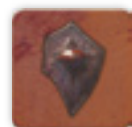
自由人民



暗影軍團



自由人民



暗影軍團

塑料模型

爪牙

戒靈 (8)



薩魯曼



巫王



索倫之口



戒靈

艾辛格 (18)

索倫 (42)

東夷南蠻 (30)



常規 (12)



精英 (6)



常規 (36)



精英 (6)



常規 (24)



精英 (6)

魔戒遠征隊

同伴



持戒者



咕魯



波羅莫



甘道夫



金靈



勒苟拉斯

同伴

矮人 (14)



梅里雅達克



皮瑞格林



神行客/亞拉岡



常規 (5)



精英 (5)



指揮 (4)

精靈 (19)

剛鐸 (24)



常規 (5)



精英 (10)



指揮 (4)



常規 (15)



精英 (5)



指揮 (4)

北方王國 (19)

洛汗 (19)



常規 (10)



精英 (5)



指揮 (4)



常規 (10)



精英 (5)



指揮 (4)

## 遊戲配件

### 塑料模型

為中土世界而戰的軍隊以及領導他們的英雄，還有索倫的怪物在遊戲中都有對應的塑料模型。

### 軍隊

每個國家的軍隊都由**部隊**組成。

軍隊分為**常規部隊**和**精英部隊**，前者代表了一支由普通戰士組成的戰鬥隊伍，後者由眾多經過精心挑選的戰士或怪物組成。

一支部隊代表成百上千的人類戰士或半獸人。無論屬於哪個國家，每支相同類型（常規或精英）的部隊擁有相同的戰鬥能力。

一個地區中，一個玩家控制的所有的部隊組成一支獨立的**軍隊**。

一支軍隊至多包含**10個**單位。處於被圍攻的要塞中的軍隊至多包含**5個**單位。

### 自由人民指揮

**指揮**模型代表了領導自由人民軍的隊長或首領。

指揮只能作為友軍部隊的一部分與友軍一起移動。指揮若脫離軍隊就要立即被移除。

指揮能為軍隊提高戰鬥和移動能力。一支軍隊可以容納任意數量的指揮。自由人民指揮可以領導任何自由人民國家的軍隊。

指揮不視為部隊，不能做為傷亡部隊移除，也不會增加軍隊的戰鬥能力（參照第28頁）。

### 戒靈

**戒靈**，也稱為追獵者。戒靈是暗影軍團的指揮，由一個騎在飛行獸身上的追獵者模型來表示。

涉及自由人民指揮的規則也適用於戒靈，以下情形除外：

- 戒靈無須作為友軍部隊的一部分而可以單獨移動，移動時沒有距離限制，還可以直接進入自由人民軍隊駐守的地區。

**例外**：單獨行動的戒靈不能進入敵方控制的要塞。

- 即使有任何敵方軍隊與戒靈出現在同一地區，戒靈也不會受到影響。

### 角色

遊戲中的主要英雄及其宿敵都有專屬的**角色模型**。

專屬角色的能力比指揮更強，自由人民的專屬角色稱為**同伴**，暗影軍團的專屬角色則稱為**爪牙**。

每個專屬角色都有其對應的特殊模型以及一張詳細描述其特殊技能的角色牌。遊戲開始前，玩家應仔細閱讀這些角色牌。

遊戲中，專屬角色的行動方式和指揮類似，不同之處在於，專屬角色還可以單獨移動。他們的移動不受敵軍影響。

**同伴**：遊戲開始時，勒苟拉斯、金靈、博羅米爾、亞拉岡（以神行客身份）、梅里雅達克、皮瑞格林和灰袍巫師甘道夫將作為持戒者弗羅多和山姆的同伴。這些角色組成了魔戒遠征隊。遊戲中，同伴可以離開魔戒遠征隊去動員自由人民各國，並且如同指揮一般帶領軍隊參戰。

角色牌所描述的條件得到滿足時，神行客和灰袍巫師甘道夫會升級為更強大的化身：**埃西鐸之嗣亞拉岡**和**白袍巫師甘道夫**。



埃西鐸之嗣  
亞拉岡標記



白袍巫師  
甘道夫標記

當條件達成時，將對應的角色標記放到所屬角色模型下面以標記其新的狀態。

**爪牙**：黑暗領主更邪惡的僕從——薩魯曼，巫王，以及索倫之口——並不會在開始時加入遊戲。但他們會在符合其角色牌描述的情況下進入遊戲。

**咕魯**：咕魯是一名特殊角色。咕魯總是神出鬼沒的跟隨著魔戒遠征隊，當魔戒遠征隊只剩下持戒者時他會成為嚮導，此時將咕魯的模型與持戒者模型放在一起，以示其存在。咕魯的行動會受到其角色牌和部分事件牌上的影響。

## 遊戲版圖

遊戲版圖呈現了第三紀元末西部中土世界的全景。為了讓遊戲的進行更為順利，版圖印製了數個功能區和記錄條，幫助玩家記錄遊戲中不斷變化的局勢和配件。



從第12-13頁所示的版圖示意圖可以看到遊戲版圖的各個部分，並且該示意圖向玩家展示了在遊戲初始設置時一些配件的擺放位置。

## 地區

遊戲版圖由數個地區組成，為我們呈現了第三紀元末西部中土世界的景象。這裡的每個地區都代表了一個國家或一片地理區域，如米那斯提力斯或卡多蘭。塑料模型的移動，戰鬥，以及放置都通過地區予以規範。

### 國家概覽



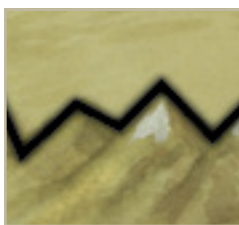
### 地圖圖標示例



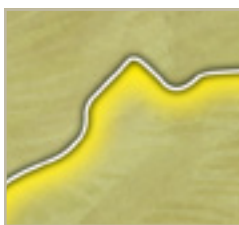
白線是兩個地區之間的普通邊境線。



河流的兩邊均為白線，也屬於兩個地區之間常見的邊境線，並且與普通邊境線含義一致。



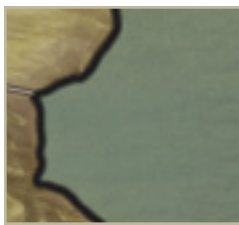
粗黑線代表山地邊緣，不可被穿越。



各個國家的邊境由彩色邊線所圍繞。



國家之間的邊境線若互相鄰接，則通過在兩條彩色邊境線中間夾一條白色邊境線表示。



海洋不屬於地區，不能被穿越。版圖左側與海洋接壤的地區稱為臨海地區。



由大寫字母標記的地區表示該地區包含城市或要塞。

通常情況下，地區被白色邊境線或由兩條白線包圍的河流所分隔。

被粗黑線隔開的地區表示不可逾越的地形，通常表示綿延的高山。若兩個地區被粗黑線完全隔開，則這兩個地區被視為互不相鄰。

由黑線包圍或由白線分隔的藍色地區表示大海或湖泊。大海或湖泊不視為地區，不能穿越或進入。

### 自由通行地區

部分規則或事件牌會涉及**自由通行地區**。若一個地區未包含敵軍或敵方控制的聚集地，則該地區被視為自由通行地區。若敵方的要塞地區被圍攻，則該地區同樣視為本方玩家的自由通行地區。

### 國家

遊戲中每個**國家**由多個地區組成，並通過其各自顏色的邊境線劃分領土（參照第9頁的表格）。一些國家由幾個互不相鄰的地區組成。

### 堡壘和聚集地

部分地區會包含**堡壘**或聚集地。**聚集地**分為城市、城鎮、要塞三種類型：

#### 堡壘

堡壘能為防守方提供優勢，其圖標為廢墟或城堡（有的城堡有河流穿過）。版圖中僅有的2個堡壘分別位於奧斯吉力亞斯和艾辛河渡口。



堡壘

#### 聚集地

**聚集地**是國家的經濟中心和軍事重地。玩家可以從本方控制的聚集地受益。

**城鎮**是人口聚集的地方，可以為所屬國家招募軍隊。版圖中的每個城鎮都由所屬國家的標記來代表。



自由人民城鎮



暗影軍團城鎮

**城市**是國家的中心都市，也可以用來招募軍隊。在戰鬥中，守衛城市的軍隊能獲得相應優勢。



自由人民城市



暗影軍團城市

**要塞**代表堡壘、精靈族的家園以及中土世界最大的首都。要塞同樣能用來招募軍隊，並且在戰鬥中為防守方提供非常顯著的優勢。

**重要：**地圖上的每個要塞（包括暗影軍團的要塞）在版圖左側都印有對應的要塞區。



自由人民要塞



暗影軍團要塞

玩家若能從敵方奪取城市和要塞，就會得到勝利分（參照32頁）。

城市和要塞的邊框顏色代表了遊戲初始時的所屬陣營（暗影軍團玩家為紅色，自由人民玩家為藍色）。圖標上方的標記為該城市或要塞的所屬國家。

f 標記代表若敵方玩家控制了該城市，可以得到1分。ff 標記代表若敵方玩家控制了該要塞，可以得到2分。

## 記錄條和功能區

除了中土地區地圖，遊戲版圖還包含了一些功能區和記錄條，用來記錄遊戲中的各類事項。其中包括：

— **魔戒遠征隊旅程記錄條**，記錄魔戒遠征隊的旅程進展和持戒者的侵蝕狀態。

- **魔戒追獵區**（簡稱為追獵區），展示暗影軍團玩家用於追獵魔戒遠征隊的骰子，以及記錄魔戒遠征隊在一回合中移動的次數。
- **政策記錄條**，記錄中土世界各國的參戰意願。
- **魔戒遠征隊嚮導區**，展示魔戒遠征隊當前嚮導的角色牌。
- **魔戒遠征隊區**，展示當前魔戒遠征隊成員的塑料模型和標記。
- **精靈之戒區**，展示精靈之戒標記。
- **事件牌堆區**，放置四類事件牌堆。
- **要塞區**，展示發動攻城戰以及被圍攻的軍隊。
- **軍隊區**，若一個地區容納模型的空間不足，可以將該地區的模式放置到此處。
- **勝利分記錄條**，記錄每位玩家的得分。

軍隊設置圖

1

自由人民  
玩家的角色  
事件牌堆區

2

自由人民  
玩家的  
策略牌堆區

3

自由人民  
玩家的  
精靈之戒區

4

軍隊區

5

5

要塞區

6

追獵區

7

勝利分  
記錄條

8

暗影軍團  
玩家的  
精靈之戒區



7



9

魔戒遠征隊  
旅程記錄條

10

魔戒遠征隊區

11

魔戒遠征隊  
嚮導區

12

12  
政策記錄條

13

魔多記錄條

13

14

暗影軍團  
玩家的角色事件牌堆區

15

暗影軍團  
玩家的策略牌堆區

### 第三章：

## 遊戲初始設置

遊戲開始前，需要決定各由哪一方玩家來控制自由人民與暗影軍團。

然後，按照下列步驟設置遊戲：

### 第一步

展開遊戲版圖，在旁邊預留足夠放置棄牌、移出遊戲配件以及擲骰子的空間。

### 第二步

將持戒者的模型放置在瑞文戴爾，這是他們的起始地點。

### 第三步

將魔戒遠征隊旅程標記放置在旅程記錄條“0”的位置，“隱藏”面朝上。將侵蝕標記同樣放置在旅程記錄條“0”的位置。

### 第四步

將所有魔戒遠征隊成員的角色牌放在“魔戒遠征隊嚮導區”內。由於灰袍巫師甘道夫為遊戲的初始嚮導，將其角色牌放在牌堆頂。將埃西鐸之嗣亞拉岡、白袍巫師甘道夫以及咕魯的角色牌放在一旁備用。

### 第五步

將所有同伴的模型和標記放在“魔戒遠征隊區”，咕魯的模型放在一旁備用。

### 第六步

將3個精靈之戒標記放在自由人民的“精靈之戒區”，“戒指”面朝上。

### 第七步

將所有暗影爪牙的角色牌（巫王、薩魯曼和索倫之口）及其對應的模型放在一旁備用。

### 第八步

根據牌背的圖案，將自由人民和暗影軍團的事件牌按**角色牌**和**策略牌**分開洗好，放置到版圖上對應的位置。

### 第九步

將普通追獵板塊（米黃色）放到非透明容器或布袋中，作為**追獵池**。將特殊追獵板塊（藍色和紅色）放在一旁備用。

### 第十步

暗影軍團玩家拿取7個紅色行動骰，自由人民玩家拿取4個藍色行動骰。其餘的行動骰和戰鬥骰放在一旁備用。

### 第十一步

將自由人民各國的政策標記放在“政策記錄條”的相應起始位置。**除了精靈國**，將所有自由人民國家的政策標記以“被動”面朝上。將精靈國和所有暗影軍團國家的政策標記以“主動”面朝上。參照記錄條上的符號，在記錄條的最頂格放置洛汗、北方王國、精靈以及矮人國的政策標記，在這些標記的下一格放置剛鐸和東夷南蠻的政策標記。最後將索倫艾辛格的政策標記放在第三格——“參戰”格的上一格。

### 第十二步

將所有模型按照顏色和類型分類，依照第16至17頁的軍隊設置圖在每個國家放置起始軍隊和指揮。剩餘的模型放在一旁用於增援，注意不要與遊戲過程中移出遊戲的模型混在一起。將軍隊標記放在一旁備用。

將其餘配件放在盒子裡備用。



### 軍隊設置圖

#### 矮人

**1** 依魯伯  
1常規，2精英，1指揮

**2** 伊瑞德隆  
1常規

**3** 鐵丘陵  
1常規

增援  
2常規，3精英，3指揮

#### 精靈

**4** 灰港岸  
1常規，1精英，1指揮

**5** 瑞文戴爾  
2精英，1指揮

**6** 林地王國  
1常規，1精英，1指揮

**7** 羅瑞安  
1常規，2精英，1指揮

增援  
2常規，4精英

#### 剛鐸

**8** 米那斯提力斯  
3常規，1精英，1指揮

**9** 多爾安羅斯  
3常規

**10** 奧斯吉力亞斯  
2常規

**11** 佩拉格  
1常規

增援  
6常規，4精英，3指揮

#### 北方王國

**12** 布理  
1常規

**13** 卡洛克  
1常規

**14** 河谷鎮  
1常規，1指揮

**15** 北崗  
1精英

**16** 夏爾  
1常規

增援  
6常規，4精英，3指揮

#### 洛汗

**17** 伊多拉斯  
1常規，1精英

**18** 艾辛河渡口  
2常規，1指揮

**19** 聖盔谷  
1常規

增援  
6常規，4精英，3指揮







**艾辛格**

- 歐散克塔 **1**  
4常規，1精英
- 北登蘭德 **2**  
1常規
- 南登蘭德 **3**  
1常規
- 增援  
6常規，5精英

**索倫**

- 巴拉多 **4**  
4常規，1精英，1戒靈
- 多爾哥多 **5**  
5常規，1精英，1戒靈
- 葛哥洛斯 **6**  
3常規
- 米那斯魔窟 **7**  
5常規，1戒靈
- 摩瑞亞 **8**  
2常規
- 剛達巴山 **9**  
2常規
- 諾恩 **10**  
2常規
- 摩拉南 **11**  
5常規，1戒靈
- 增援  
8常規，4精英，4戒靈

**東夷南蠻**

- 遠哈拉德 **12**  
3常規，1精英
- 近哈拉德 **13**  
3常規，1精英
- 北盧恩 **14**  
2常規
- 南盧恩 **15**  
3常規，1精英
- 昂巴 **16**  
3常規
- 增援  
10常規，3精英

## 第四章：

# 遊戲回合

遊戲會進行若干個**回合**，直到其中一方玩家取得勝利為止。每回合都分為以下**六個階段**：

## 回合概述

回合中的各個階段為：

### 階段1) 重置行動骰和抽取事件牌

雙方重新拿回各自在上一輪所使用過的行動骰，加上自己額外獲得的行動骰，減去自己被移除的行動骰。

然後每位玩家從本方兩類事件牌堆各抽1張牌，一共2張。

### 階段2) 魔戒遠征隊階段

自由人民玩家可以主動公開魔戒遠征隊的位置。

若公開位置時魔戒遠征隊位於自由人民國家的城市或要塞中，該國會**被動員**。若該國的政策標記為“被動”面，將其翻為“主動”面。此時可以**恢復**魔戒遠征隊的侵蝕狀態。

自由人民玩家可以在本階段更換魔戒遠征隊嚮導。

### 階段3) 分配追獵行動骰

暗影軍團玩家可以在**追獵區**內放置數個行動骰，若自由人民玩家在階段1從追獵區至少拿回了1個行動骰，則暗影軍團玩家也至少要在追獵區放置1個行動骰。其所放置行動骰的數目不能超過魔戒遠征隊中當前的同伴數目。

這些骰子在本回合之後的步驟中不再投擲。

### 階段4) 投擲行動骰

玩家各自擲行動骰，追獵區的骰子除外。暗影軍團玩家立刻將擲出結果為“邪眼”標記的行動骰放到追獵區內。

### 階段5) 行動結算

該階段是《魔戒聖戰》的主要行動階段。

本階段中玩家需要有效的利用行動骰在版圖上移動角色和軍隊，或執行其他重要行動。

玩家根據行動骰的投擲結果來決定該階段所執行的行動。從自由人民玩家開始，兩名玩家交替執行行動，每執行一次行動使用並移除一個可用的行動骰。（參照19頁使用行動骰）。

若自由人民玩家使用行動骰移動魔戒遠征隊，行動結束後，將該行動骰放置到追獵區。將本階段其他使用過的行動骰放在一旁。

行動骰的使用方式會在下文中詳細描述。

### 階段6) 確認勝利

每位玩家確認是否達到軍事勝利條件。否則結算完本回合所有行動後繼續下一個回合。

當各個階段的行動結算後，本回合結束，下回合開始。若有玩家達成勝利條件，則遊戲結束。

## 行動骰

**行動骰**在遊戲中的影響至關重要，決定了每個玩家在本回合可以執行何種行動。

行動骰的面上刻有特殊的圖標，每種圖標都代表了一組玩家的可選行動。自由人民玩家和暗影軍團玩家的行動骰所呈現圖標的數量和類型會有所區別，代表了雙方在魔戒聖戰中面對戰爭的不同態度。

下一頁的行動骰圖示表對圖標的含義進行了說明。

**重要：**自由人民玩家的行動骰有兩面顯示為“角色”行動，而“軍隊”行動僅僅與“集結”行動共同佔用同一面。

## 骰子池

玩家的**骰子池**由各自可以使用的**所有**行動骰組成。

遊戲開始時，暗影軍團玩家的骰子池中有7個骰子，而隨著遊戲的進行至多可以增加到10個。這些額外行動骰將隨著暗影軍團爪牙的加入而進入遊戲（**薩魯曼**、**巫王**，**索倫**之口各會增加一個骰子）。

自由人民玩家在遊戲開始時有4個骰子。與暗影軍團玩家一樣，該玩家在遊戲接下來的過程中會得到額外的骰子。**埃西鐸**之嗣**阿拉岡**和**白袍巫師甘道夫**進入遊戲後各會增加一個骰子。

### 行動骰圖標

#### 自由人民



角色行動\*



角色行動\*



集結行動



事件行動



集結／軍隊行動



西方意志

特殊行動

#### 暗影軍團



角色行動



軍隊行動



集結行動



事件行動



集結／軍隊行動



邪眼

特殊行動

**\*重要：**自由人民玩家的行動骰有兩面為角色圖標。  
其他骰子中僅有一面為“軍隊”行動，且該行動與集結行動共同佔用一面。

若這些特定角色死亡，暗影軍團玩家和自由人民玩家都要移除這些角色所增加的行動骰。

玩家增加行動骰時，在下一輪的重置行動骰和抽取事件牌階段再將骰子加入骰子池。失去行動骰時亦是在相同的階段移除骰子。

## 分配追獵骰和擲行動骰

在分配追獵骰階段，暗影軍團玩家可以將一定數目的行動骰放置到追獵區，用於追獵魔戒遠征隊。

若上一輪結束時，追獵區放置有1枚或更多的行動骰，則暗影軍團玩家必須在追獵區至少放置1枚骰子。

暗影軍團玩家在追獵區放置骰子的最大數目不能超過當前魔戒遠征隊中同伴的數量（持戒者不屬於同伴，不計入追獵骰總數的計算）。

但是，即使所有同伴都離開了魔戒遠征隊，暗影軍團玩家始終至少能將一個行動骰放置到追獵區。

暗影軍團玩家投擲其骰子池中剩餘的行動骰，將所有結果為“邪眼”的行動骰都放置到追獵區。追獵區中的骰子無需投擲。

自由人民玩家直接投擲其骰子池中的所有行動骰。

## 使用行動骰

從自由人民開始，雙方玩家輪流選擇一顆行動骰並根據擲骰結果執行行動。

行動骰上的圖標分別對應遊戲中不同的行動。下文會對各類行動進行說明，並彙總到行動骰參照表（參照本規則書第20頁，玩家幫助卡上也印有該參照表）。

本次行動結束後，將“使用”過的行動骰放到一旁，直到下一輪才會用到。

唯一的例外情況是，若自由人民玩家使用了行動骰來移動魔戒遠征隊，行動結束後，將這些骰子放置到追獵區。回合結束後，暗影軍團玩家在下一輪的重置行動骰和抽取事件牌階段把這些骰子交還自由人民玩家。

未使用骰子總數比對方少的玩家可以選擇跳過自己的行動，讓對手連續執行行動。大多數情況下自由人民玩家可用的行動骰要少於暗影軍團玩家。

玩家也可以跳過一個行動並棄掉1枚骰子，不執行任何行動。

若一方玩家先結束自己的行動，其對手繼續執行剩餘的行動。

## 行動骰提示圖表

以下部分為玩家概括了使用行動骰時，所能採取的行動。



### 角色



結果為**角色**的行動骰可以用來選擇執行以下行動中的一項：

- **移動指揮，或讓軍隊進攻。**將1支包含指揮的軍隊移動到相鄰的自由通行地區；或讓1支包含指揮的軍隊對相鄰地區的敵軍發動進攻。
- **打出1張事件牌。**從手中打出1張**角色**事件牌。

### 僅限自由人民

- **推進魔戒遠征隊。**將魔戒遠征隊進度條上的魔戒遠征隊進度標記前移1格。結算魔戒的追獵效果，然後將用於移動的行動骰放置到追獵區。
- **隱藏魔戒遠征隊。**讓暴露狀態中的魔戒遠征隊回到隱蔽狀態。
- **分離魔戒遠征隊。**從魔戒遠征隊中分離1名或1組同伴。將分離的同伴模型放置到版圖上，移動的起點為魔戒遠征隊所在位置，最大距離為魔戒遠征隊進度標記上的當前進度值加上同伴的最高等級。
- **移動同伴。**移動地圖中所有的同伴（可以單獨或分組移動），移動的距離等於同組同伴中最高的等級。

### 僅限暗影軍團

- **移動爪牙。**移動所有戒靈（包括巫王，若其在遊戲中）至地圖上的任何地區，但不能移動至任何由自由人民控制的要塞，除非該要塞正在被暗影軍團圍攻。移動索倫之口至多3個地區。



### 軍隊



結果為**軍隊**的行動骰可以用來選擇執行以下行動中的一項：

- **移動軍隊。**將不超過兩支不同的軍隊移動到相鄰地區，這些地區必須是自由通行地區。
- **對1支敵軍發動進攻。**對1支與你的軍隊處於相鄰地區的敵軍發動進攻，或對同一地區的敵軍發動圍攻或突圍。
- **打出1張事件牌。**從手中打出1張**軍隊**事件牌。



### 集結



結果為**集結**的行動骰可以用來選擇執行以下行動中的一項：

- **外交行動。**將政策記錄條上的1個友方國家圖標推進1格。自由人民玩家陣營的國家只有在被動員後才能進入“參戰”格。
- **打出1張事件牌。**從手中打出1張**集結**事件牌。

### 僅限“參戰”國家執行的行動

- **招募增援。**將增援放置進場：
  - 將1支精英部隊放置到友方控制且自由通行的聚集地；**或者**
  - 將2個指揮放置到2個不同的友方控制且自由通行的聚集地；**或者**
  - 將2支常規部隊放置到2個不同的友方控制且自由通行的聚集地；**或者**
  - 將1個指揮和1支常規部隊放置到2個不同的友方或自由通行的聚集地。

### 僅限暗影軍團執行的行動

- 將1名符合角色牌所述進場條件的**角色**放置進場。



## 事件



結果為**事件**的行動骰可以用來執行以下行動中的一項：

- **抽1張事件牌**。選擇1類事件牌堆，然後從中抽1張事件牌。
- **打出1張事件牌**。從手中打出1張事件牌，不論卡牌類型。



## 集結／軍隊



從“集結”和“軍隊”行動中選擇其中之一來執行。

## 特殊

自由人民玩家和暗影軍團玩家的**特殊**行動各不相同。



## 索倫的邪眼

所有結果為**邪眼**的骰子必須放置到追獵格。



## 西方意志

- 在執行行動前，自由人民玩家可以將西方意志的結果轉換為其他行動骰結果，並按照該轉換後的結果執行行動。
- 結果為西方意志的骰子可以被用來將符合進場條件的**白袍巫師甘道夫**和**埃西鐸之嗣亞拉岡**放置進場。

## 精靈之戒

在遊戲開始時，自由人民玩家得到3枚代表精靈之戒力量的標記。

直至使用這些戒指之前，該玩家把戒指放置於版圖對應位置，“戒指”面朝上。

每次使用後，自由人民將戒指交給暗影軍團玩家，“邪眼”面朝上。

暗影軍團玩家使用戒指後，將其移出遊戲。

每枚戒指（或邪眼）可以按照以下方式使用一次：

**在行動結算階段，玩家可以使用1枚精靈之戒，然後選擇1枚未使用的行動骰，為這枚骰子重新指定一個圖標為擲骰結果。**

使用精靈之戒後，該玩家選擇1枚骰子（可以不選擇被改變結果的骰子），繼續執行行動。

精靈之戒的使用受到以下限制：

- 1個回合中，每名玩家只能使用1枚精靈之戒。
- 自由人民玩家不能通過使用精靈之戒將行動骰的結果改變為“西方意志”。
- 若暗影軍團玩家將行動骰的結果改變為“邪眼”，立即將該骰子放入追獵區。這不視為一次行動，該玩家可以繼續行動。但他不能反其道而行之，使用戒指來改變結果為“邪眼”的骰子。

### 精靈之戒標記



正面：表示由自由人民玩家控制



背面：表示由暗影軍團玩家控制

## 第五章： 事件牌

事件牌記載了《指環王》中的各類特殊物品，意外事件，以及各種難以預知的情節。

不僅如此，每張事件牌也可以在戰鬥中被使用以觸發特殊效果。當事件牌被用於戰鬥時，該卡牌視為**戰鬥牌**。

### 事件牌堆

每位玩家有兩個事件牌堆：印有軍旗標記的是策略牌堆，印有長劍標記的是角色牌堆。

策略牌能讓玩家選擇執行軍事或政治行動。角色牌涉及魔戒遠征隊、同伴和爪牙的行動。

### 抽取事件牌

回合開始時（包括整局遊戲的第一輪），每位玩家從兩類牌堆中各抽一張牌。

在行動結算階段，玩家可以使用行動骰來抽牌（參見21頁）。

玩家的手牌上限為6張，若超出則需立即棄牌至上限。棄牌時牌面朝下。

任意一個牌堆被抽完後，不再將棄牌堆重新洗成牌堆。回合開始時該玩家不再從該牌堆抽牌，只能從另一個牌堆抽一張牌。

### 打出事件牌

在行動結算階段，可以通過兩種方式打出事件牌：

- 1) 使用投擲結果為事件（真知球圖標）的行動骰；
- 2) 使用投擲結果與事件牌右上角圖標相符的行動骰。

*示例：自由人民玩家要打出策略牌“沃斯人的羊腸小道”，他可以使用結果為真知球圖標的行動骰（結果為事件），或使用結果為旗幟圖標的行動骰（結果為軍隊）。*

一般情況下，結算後的事件牌應當被棄掉。

事件牌的正文部分敘述有卡牌效果。

部分卡牌效果若要生效通常需要滿足特定條件，若前提條件無法滿足，則不能打出該卡牌。

卡牌時常會讓玩家執行違反基礎規則的行動；這就是卡牌的功能，但是其他未明確受到影響的基礎規則應當繼續適用。

以下術語概括了基礎規則中的一些例外情況：

- 若卡牌註明“持續在場”，這表示該卡牌打出後不會棄掉，其效果會在場上持續生效，直到達到特定條件或要求後，才會棄置該牌。如果棄置某張牌需要使用行動骰，則棄掉該卡牌視為一次玩家行動。若打出卡牌的條件不再被滿足，立刻棄掉該卡牌。

*示例：若米納斯提力斯不再受到圍攻，棄掉“驚鈍的迪奈瑟”。*

- 若卡牌註明“招募”軍隊或指揮，這表示只能從後備援軍區中拿取部隊或指揮模型。打出事件牌來招募部隊的內容在27頁，介紹瞭如何通過事件牌進行招募。

事件牌若被打出，牌上所描述的行動必須執行。若出現事件牌的效果無法完全執行的情況，仍然打出該牌，盡可能執行其效果。

*示例：卡牌“多爾安羅斯的騎士”能讓自由人民玩家在多爾安羅斯招募1個指揮和1個精英部隊（或1個常規部隊）。若自由人民玩家的後備增援區已經沒有指揮，則該玩家只能選擇招募精英或常規部隊。*

### 通過事件牌造成傷亡

部分事件牌會產生從場中移除一名玩家所控制模型的效果。若這類卡牌移除了一支軍隊中所有的部隊，則該軍隊中自由人民的指揮也一起移除，除非卡牌內容特別說明，戒靈、同伴和爪牙仍然留在該地區。

### 戰鬥牌

除了正文內容，所有事件牌的下半部分還包含額外的內容，描述了該卡牌作為**戰鬥牌**使用時的效果。

與打出事件牌的方式不同，打出事件牌**無需耗費行動**。戰鬥牌的效果在戰鬥中結算，詳細內容參照29頁：結算一場戰鬥。

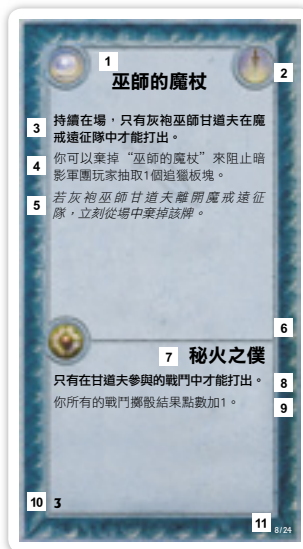
如同事件牌的效果一般，戰鬥牌效果會改變基礎規則。卡牌內容優先於基礎規則。作為戰鬥牌使用的事件牌應當在使用後立即棄置。

### 事件牌

#### 自由人民事件牌

#### 暗影軍團事件牌

- 1 事件牌名稱
- 2 卡牌類型
- 3 作為事件牌使用的前提條件（如有）
- 4 事件牌的正文內容
- 5 棄除條件（如有）



- 6 多人局圖標（如有）
- 7 戰鬥牌標題
- 8 作為戰鬥牌使用的前提條件（如有）
- 9 戰鬥牌內容
- 10 優先值
- 11 卡牌序號

#### 自由人民玩家事件牌類型

#### 暗影軍團事件牌類型



#### 自由人民玩家事件牌背面

#### 暗影軍團事件牌背面



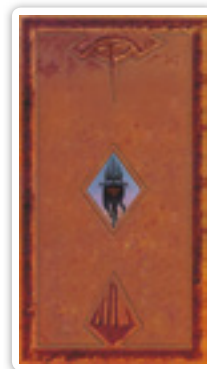
角色



策略



角色



策略

## 第六章：

# 軍隊和戰鬥

在《魔戒聖戰》中，黑暗領主規模龐大的軍隊與西方世界堅韌不拔的守護者們起著至關重要的作用，因而他們的集結和招募也十分關鍵。從初始位置（參照軍隊設置圖）開始，雙方玩家通過增援擴充各自的軍隊，並根據以下規則移動軍隊參戰。

## 角色

### 自由人民角色進場

自由人民角色通過兩種方式進場：

- 同伴在從魔戒遠征隊中分離出來後進場（參照39頁“從魔戒遠征隊分離同伴”部分）。
- 白袍巫師甘道夫和埃西鐸之嗣亞拉岡通過使用結果為西方意志的骰子進場，詳情參照對應的角色牌。

### 暗影軍團角色進場

暗影軍團角色（即爪牙）通過使用結果為集結的骰子進場。此時不參照基礎規則，改為根據對應角色牌上的進場條件進行招募。

### 移動角色

在行動結算階段，玩家可以使用結果為角色行動的骰子（長劍圖標）或打出相應的事件牌的方式來移動角色。

使用1枚結果為角色行動的骰子可以：

- 移動**所有**不在魔戒遠征隊中的同伴（僅適用於自由人民玩家）。
- 移動**所有**的戒靈和爪牙（僅適用於暗影軍團玩家）。

**重要：**等級為0的角色不能移動，即便是與軍隊一起行動。

### 移動同伴

當自由人民玩家使用結果為角色的骰子移動角色時，地圖上的每個同伴可以移動數個地區，移動的地區數量不能大於其**等級**。

若多個同伴從一個地區同時移動到另一個地區，他們前進的地區數量取決於等級最高的那名同伴。

自由人民玩家可以將在同一地區的同伴分組，並讓其分別移動到不同地區。

同伴移動時遵循以下規則：

- 不受敵軍的影響。單獨或與其他同伴一起移動時，他們能自由出入暗影軍團駐守的地區，但進入暗影軍團所控制的要塞地區時必須停下。
- 除非特定事件牌的效果，當友方要塞被敵人軍隊圍攻的時候，他們不能進入或離開該地區。
- 他們不能穿越黑色邊界。

### 移動戒靈和爪牙

當使用結果為角色行動的骰子移動角色時，暗影軍團玩家可以在一次移動中將所有的戒靈和巫王移動到任意地區。暗影軍團玩家可以使用一枚結果為角色行動的骰子，移動一隻、多隻或所有戒靈。

戒靈在移動時唯一受到的限制是：不能進入自由人民的要塞地區，被暗影軍團圍攻的要塞除外。

在遊戲中，巫王也視為戒靈。事件牌中涉及到戒靈的內容也適用巫王，特指巫王和爪牙的內容除外。

索倫之口和薩魯曼不具備戒靈那種無距離限制的移動能力；他們的移動方式如下：

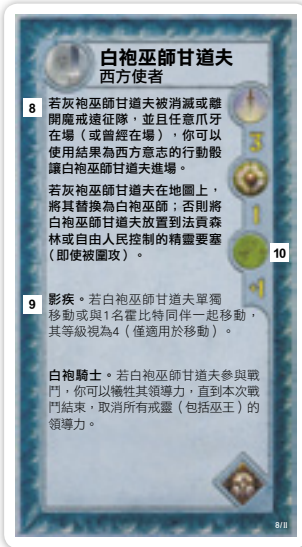
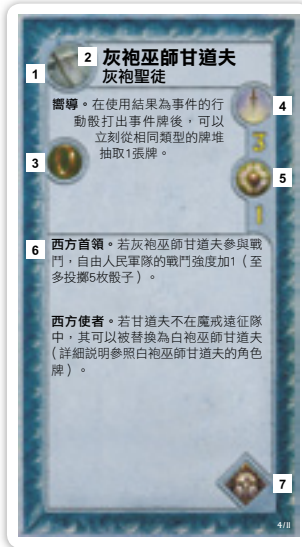
- 薩魯曼不能離開歐散克塔地區。
- 若單獨移動，索倫之口只能移動至多三個地區。與魔戒遠征隊的同伴一樣，索倫之口單獨移動時不能穿過黑色邊界，不受敵軍影響，並且在進入敵方的要塞地區時必須停下，不能出入被圍攻的友方要塞。

如同戒靈一樣，未和軍隊一起行動的爪牙不能進入自由人民玩家控制的要塞，除非該要塞被暗影軍團圍攻。

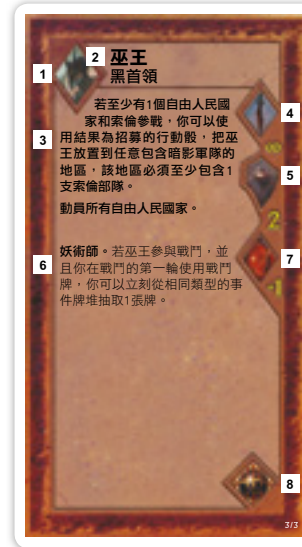


## 角色牌

## 同伴牌



## 爪牙牌



1 角色肖像

2 名字

3 擔任嚮導時所觸發的特殊能力  
(如有)

4 等級

5 領導力

6 離開魔戒遠征隊後所觸發的特  
殊能力 (如有)7 該同伴可以動員的國家 (若此  
處為自由人民玩家標記, 則該  
同伴可以動員所有自由人民國  
家)

8 該同伴的進場條件 (如有)

9 特殊能力

10 獲得行動骰: 若此處有“西方  
意志”圖標, 該同伴進場時,  
玩家獲得1枚行動骰。

1 肖像畫

2 名字

3 爪牙的進場條件

4 等級 (∞標記代表戒靈沒有距  
離限制的移動能力)

5 領導力

6 特殊能力

7 獲得行動骰: 若此處有“燃燒  
的邪眼”圖標, 該同伴進場  
時, 玩家獲得1枚行動骰

8 爪牙的所屬國家。

## 軍隊與部署

### 軍隊的組成

一支**軍隊**由在同一個地區所有友方的部隊、指揮和角色組成。

來自同一陣營不同國家的部隊也可以組成同一支軍隊。

若一支軍隊進入了由另一支友方軍隊佔領的地區，則行動結束時，兩支軍隊合併成一支軍隊。

與此類似，玩家可以通過將一支軍隊中的部分單位移動到相鄰地區，其餘部隊駐守原地的方式拆分一支軍隊。

### 部署上限

一個地區至多只能部署**10個單位**。

若任意行動結束時（比如移動或招募後），控制方必須移除超出部署上限部分的部隊。

以這種方式移出遊戲的部隊可以作為援軍再度進入遊戲。

### 軍隊區

遊戲版圖左側有3個編有序號的**軍隊區**。

若由於塑料模型的數目和尺寸的問題導致一個地區無法容納所有的模型，控制方玩家可以將部分或全部模型從該地區放置到軍隊區，最後將對應的編號軍隊標記放到該地區以便區分。任何時候都可以將軍隊區的模型移回版圖。

使用軍隊區時，注意軍隊在同一地區的部署數量不能超出上限。無論何時，軍隊區的模型都視為處於包含對應編號軍隊標記的地區。

*示例：自由人民玩家將10支剛鐸常規部隊組成的軍隊移動到羅薩那奇，但卻發現該地區無法容納所有的模型。此時3號軍隊區閒置，因此該玩家將8支剛鐸常規部隊放置到這一軍隊區，然後將3號軍隊標記和余下的2個模型留在羅薩那奇。必要時，可以將軍隊區的模型移回該地區。*

## 招募軍隊

### 招募新部隊和新指揮

在行動結算階段，可以通過以下方式增加軍隊與指揮的數量：以一次行動的方式使用結果為集結的行動骰（頭盔圖標）或打出招募部隊的事件牌。

當使用結果為集結的骰子來讓援軍進場時，只有來自參戰國家（見下文）的部隊可以被招募。

通過使用結果為集結的骰子，玩家可以選擇招募：

- 2支常規部隊；**或者**
- 2個指揮或2只戒靈；**或者**
- 1支正規軍軍隊，以及1個指揮或戒靈；**或者**
- 1支精英部隊。

新招募的部隊和指揮都是從備用增援區中拿取，他們只能被放置在這些部隊所屬國家的**城市、城鎮、或要塞**中。

當使用結果為集結的骰子招募2支部隊或2個指揮時（或是其中各一），這兩者可以分屬不同國家，只要這些國家均處於參戰狀態（參照第35頁），並且他們必須被放置在所屬國家的城市、城鎮、或要塞中。

戒靈只能在索倫的要塞中招募。

### 招募限制

- 當使用結果為集結的骰子時，招募的2個模型（部隊或指揮）必須**分開**放置到不同的聚集地。
- 你不能在敵軍佔領（當前被敵方部隊佔據或包含敵方的控制標記）的聚集地中集結或招募軍隊。
- 除非使用事件牌招募，你不能在被敵人**圍攻**的要塞中集結軍隊。
- 招募援軍會受到模型數量的限制。若特定類型的部隊模型都已進入遊戲，則你不能招募該類型的部隊。從遊戲中移除的暗影軍團和戒靈模型直接放回備用增援區（因此暗影軍團玩家的招募幾乎沒有限制）。所有的角色（包括暗影軍團的爪牙）和自由人民玩家的軍隊、指揮若被消滅則直接**永久**移出遊戲。這些模型單位應視為已陣亡，應當被放到專門的地點（例如放回遊戲的盒子），且不能通過招募重新進場。

## 使用事件牌招募部隊

當使用事件牌招募部隊時，應當受到所有普通招募規則的限制，但有以下例外：

- 若卡牌效果讓玩家招募一個國家的部隊，即使該國並未進入參戰狀態，該玩家仍然能進行招募。
- 若卡牌效果讓玩家在一個要塞地區招募，則無論該要塞被圍攻與否都不影響招募。例外情況：卡牌效果讓玩家在一個或多個特定地區招募，則必須遵循招募限制，即直到該地區成為自由通行地區，才能通過卡牌進行招募。

*示例：玩家通過事件牌“希優頓的騎士”在洛汗一個包含同伴的地區招募部隊。此時即使一名同伴位於東洛汗，而該地區包含敵方部隊，則該玩家不能在此進行招募。*

## 軍隊的移動

### 移動軍隊

在行動結算階段，可以通過以下方式移動軍隊：使用結果為軍隊的骰子、使用結果為角色的骰子（前提是移動的軍隊包含指揮或角色）或打出允許軍隊移動的事件牌。

當使用結果為軍隊的骰子時，可以移動2支不同的軍隊，但不能移動1支軍隊兩次。

當使用結果為角色的骰子時，可以移動1支至少包含1名指揮或角色的軍隊。

軍隊的移動是指將其部隊移動到相鄰地區。

### 拆分軍隊

移動時，玩家無須移動軍隊中的所有部隊。玩家可以在原地保留數支部隊，將軍隊中的其餘部隊移動到相鄰地區，從而拆分一支軍隊。

自由人民的指揮不能獨立於部隊而單獨行動，若1支軍隊完全離開一個地區，則隨隊的指揮必須跟上。而拆分部隊時，可以選擇指揮移動或停留。使用結果為角色的骰子來分離軍隊時，移動的軍隊至少要包含1名指揮或角色。

若不是使用結果為角色的骰子來移動軍隊，則角色（包括同伴或爪牙）不必隨軍隊一同移動，因為角色可以單獨停留在一個地區。

### 移動限制

- 軍隊、指揮和角色可以分開移動，包括使用事件牌的效果在內，在一次行動中每個模型始終只能移動一次（卡牌特別註明的情況除外）。因此在一個行動中，不能按照以下方式移動軍隊，因為這樣會讓第一支軍隊移動兩次：將一支軍隊移動到包含己方軍隊的地區（將這些軍隊合併），然後讓這支聯合軍隊進行第二次移動。為了遵循每次行動只移動一次的限制，這兩支軍隊必須在分別移動後才能合併。
- 軍隊只能移動進入自由通行地區（參照10頁的自由通行地區）或沒有敵方部隊駐守的敵方所屬要塞。這部分內容包含在“軍隊可以自由移動的地區”中。
- 若要進入敵軍佔領的地區，移動的軍隊必須發動攻擊（參照28頁）。
- 軍隊的移動結束後，任何地區不能超出10個部隊的部署上限。
- 移動的軍隊只要包含非參戰國（參照第35頁）的部隊，就不能進入其他國家的邊境線，包括友方國家。
- 軍隊不能進入被黑線隔開的地區（表示不能穿越的地形），角色（參照第24頁）和魔戒遠征隊（參照第38頁）亦是如此。

## 使用事件牌移動部隊

當使用事件牌移動部隊時，應當受到所有普通移動規則的限制。一些事件牌能讓玩家移動一支或多支軍隊，並且經過多個地區，此時還要遵循以下規則：

- 在移動前，必須指定將要移動的軍隊。可以在移動前拆分軍隊。軍隊在移動的沿途不能接收或分離部隊單位。
- 若軍隊移動經過了敵方控制的聚集地，則該聚集地由此玩家佔領。
- 部署限制只在一次行動中所有的移動結束後結算，軍隊沿途穿過包含其他友方軍隊的地區時不受部署限制影響。



## 結算戰鬥

### 軍隊的攻擊

在行動結算階段，可以通過三種方式向敵軍發動進攻：  
使用結果為軍隊的骰子；使用結果為角色的骰子；以及  
打出允許軍隊進攻的事件牌。

只有屬於參戰國的軍隊才能發動戰鬥。

當玩家使用結果為軍隊的骰子，或角色的骰子（若軍隊至少包含1名指揮或角色）發動戰鬥時，可以執行以下行動：

- 對相鄰地區的一支敵軍發動攻擊。
- 對同一區域內的敵軍發起一次圍攻或突圍（參照第31–32頁）。

重要：與移動的情況不同，結果為軍隊的骰子只能激活一支軍隊進攻。

若使用結果為角色的骰子激活軍隊發動進攻，則該軍隊必須至少包含1名指揮或角色。

**重要：**戰鬥開始時，攻方部隊並未進入

其正在進攻的地區，戰鬥中他們始終停留在進攻前所處的地區。只有戰鬥結束並且攻方取勝後，其部隊才進入戰鬥發生的地區。（參照第30頁“戰鬥結束”部分）。

### 拆分部隊後發動戰鬥

發動進攻的軍隊無需動用其所有單位參與戰鬥。

玩家發動進攻時，可以把軍隊一分為二，將所有的單位分為進攻部隊和後衛部隊，後者不會參與即將發生的戰鬥。

這兩種新編的軍隊至少要包含1支部隊，而指揮、同伴、或爪牙可以由玩家自由分配到進攻部隊或後衛部隊中的任意一組。

**重要：**若使用結果為角色的骰子發動進攻，新編的進攻部隊必須至少包含1名指揮或角色。

後衛部隊不能以任何方式影響戰鬥，他們不能成為戰鬥牌的目標，被選擇成為傷亡軍隊，或是在贏得戰鬥後進入戰鬥發生的地區。

進攻的軍隊若包含非參戰國的單位，則進攻方必須拆分該軍隊，並且將非參戰國的單位併入後衛部隊。

重要：守方所有的部隊、指揮和角色都視為參加戰鬥。

### 戰鬥強度和領導力

參戰軍隊的戰鬥強度和領導力由攻方和守方所有參戰的軍隊、指揮和角色決定。

- 一支軍隊的戰鬥強度等於軍隊中所有部隊的數量總和（包括常規和精英部隊）。戰鬥強度決定了在戰鬥擲骰中可投擲骰子的數量，至多能擲5枚骰子。即部隊的總數超過5時，擲骰數量不再增加，但這有利於保持軍隊的戰鬥強度（參照30頁，移除傷亡部隊）。

**示例：**一支由3支常規部隊和1支精英部隊組成的軍隊的戰鬥強度為4。與此相對，一支由6支常規部隊和2支精英部隊組成的軍隊的戰鬥強度為8，但至多仍只能投擲5枚骰子。

- 一支軍隊的領導力等於軍隊中指揮或戒靈的人數總和，再加上所有參戰角色的領導等級（可參照對應的角色牌）。領導力決定了在指揮重擲中所能重擲骰子的數量，至多能重擲5枚骰子。

特定的戰鬥牌和角色的特殊能力能夠修正參戰軍隊的戰鬥強度和領導等級，但修正後投擲的骰子數量至多為5。

## 結算戰鬥

每場戰鬥可能會持續若干回合。每個回合的步驟如下：

- 1) 打出**戰鬥牌**（可選階段）。
- 2) 進行**戰鬥擲骰**。
- 3) 進行**指揮重擲**。
- 4) 移除**傷亡部隊**。
- 5) 選擇停止**攻擊**或**撤退**。

在每個步驟中雙方同時結算行動（一起執行步驟1，一起執行步驟2，等等）。

### 打出戰鬥牌

每個戰鬥回合開始時，每位玩家可以將一張事件牌作為戰鬥牌打出。

首先攻方宣布是否使用戰鬥牌，之後選擇所要使用的牌。然後守方宣布是否使用戰鬥牌，之後他選擇所要使用的牌。即使攻方不使用戰鬥牌，守方也可以使用。

秘密選擇好卡牌後，同時展示這些卡牌。對手能從牌背了解到卡牌的類型。

玩家在使用戰鬥牌前需要仔細確認卡牌的內容，尤其是使用要求，使用方法和修正值。

除非另有說明，卡牌只在當前戰鬥回合發生效果。

戰鬥回合結束後，棄置戰鬥牌。

### 結算戰鬥牌

戰鬥牌的正文中均含有對該戰鬥牌產生效果時機的合理描述。

若結算卡牌效果的時機難以確定，卡牌左下角標註了執行效果順序的優先值：序號較低的卡牌效果優先結算。

**示例：**作為進攻方的暗影軍團玩家打出了“都靈的剋星”，這讓他在常規戰鬥開始之前額外進行一次特殊的進攻擲骰（卡牌優先值：2）。自由人民玩家隨後打出“偵察”，讓他在戰鬥開始前將自己的軍隊撤退（優先值：1）。由

於“偵察”的優先值較低而先得到結算，因而自由人民玩家能在“都靈的剋星”發動特殊攻擊前撤退。隨後棄掉這兩張牌。

若兩張卡牌的優先值相同，優先結算守方玩家的卡牌。

### 戰鬥牌的使用要求

- 一些戰鬥牌要求滿足特定的條件（在卡牌名稱下方以**粗體字**的方式註明）才能打出。例如，一些卡牌只有在友方精英部隊參與戰鬥時才能夠打出。
- 許多卡牌要求玩家“犧牲”領導力，這表示被選擇的單位在當前戰鬥回合不視為指揮（不計入領導力的結算）。若某個單位的領導力由於其他原因而被取消，玩家不能選擇犧牲該單位的領導力。

### 戰鬥牌的進攻擲骰

一些戰鬥牌允許在戰鬥擲骰之前（步驟2）或移除傷亡部隊後（步驟4）額外發動攻擊。除非特別說明，在此類攻擊中，必要命中點數如同常規戰鬥擲骰時一般。執行額外的戰鬥如同執行戰鬥擲骰一般（參見下文），以下為3種例外情況：

- 不進行指揮重擲。
- 不受對手玩家關於戰鬥擲骰修正的影響。
- 傷亡部隊一經確認就立刻移除，不受敵方戰鬥牌影響。

### 在戰鬥擲骰中投擲骰子

在戰鬥擲骰步驟中，每位玩家投擲戰鬥骰。投擲骰子的數量等於其軍隊的戰鬥強度值，至多能投擲5枚骰子。

每枚結果為5或6的骰子視為一次命中。戰鬥牌，要塞，城市和堡壘的效果可以增加或減少目標的必要命中點數。

### 在指揮重擲中投擲骰子

戰鬥擲骰之後，雙方玩家都可以選擇一定數量未命中的骰子進行重擲，重擲骰子的數量小於或等於本方領導力的數值（至多能重擲5枚骰子）。

除非特定戰鬥牌的影響，指揮重擲的必要命中點數等於戰鬥擲骰的必要命中點數。

**示例：**在一場戰鬥中，玩家的軍隊由5支部隊和3個指揮組成。其戰鬥強度值為5，領導力為3。戰鬥擲骰中，玩家得到了“1”、“3”、“5”、“5”、“6”等擲骰結果（3個命

中)。軍隊的領導力為3，但只有2枚結果為未命中的骰子，因而該玩家將這2枚骰子重擲。這次他得到了1次命中，所以命中數合計為4。

### 修正擲骰

卡牌效果和角色的特殊能力可以修正戰鬥擲骰和指揮重擲的結果。擲骰修正以“+1”、“+2”的方式來標記。

修正值與每一個擲骰結果相加，然後確認是否命中。多個修正結果可以累積，然後得出最終的修正值。

**示例：**戰鬥擲骰中你得到擲骰結果+1的效果，必要命中點數會變為“4”、“5”、“6”，而非僅僅是“5”、“6”。

注意戰鬥牌修正的是戰鬥擲骰或指揮重擲結果的其中之一，還是同時修正兩者。

**重要：**不論如何修正，擲出1始終視為未命中，擲出6始終視為命中。

### 移除傷亡部隊

在戰鬥擲骰和指揮重擲結束後，雙方各自移除傷亡部隊。

對手擲出的命中數量決定了本方軍隊的傷亡數目。

攻方先移除其傷亡軍隊，移除方式如下：

對手每造成1點命中，你可以選擇：

- 移除1支常規部隊；
- 將1支精英部隊換成1支常規部隊。

對於每2點命中，玩家可以按照以上方式執行兩次移除行動，或移除1支精英部隊。

**示例：**玩家的軍隊受到了2點命中。他可以移除2支常規部隊，或移除1支精英部隊，或將2支精英部隊替換成常規部隊。

將1支精英部隊換成1支常規部隊時，可以從傷亡區拿取1個常規部隊模型（如有）。若模型數量不足，改為從備用援軍區中拿取（如有）。自由人民精英部隊若由於傷亡而被替換，將其放置於傷亡區。替換模型時，若傷亡區和備用援軍區中常規部隊模型的數量不足，則直接消滅該精英部隊。

### 自由人民和暗影軍團的傷亡

如前文所述，傷亡區的自由人民部隊視為移出遊戲。因此自由人民的備用援軍區和傷亡區的模型要相互區分。

與此相對，暗影軍團玩家的部隊不會移出遊戲。暗影軍團玩家因此不用區分備用援軍區和傷亡區。

### 消滅指揮和角色

若參戰軍隊被完全消滅，則該軍隊中的指揮（包括角色）同樣被移出遊戲。

如同傷亡部隊一般，自由玩家的指揮會永久移出遊戲。但是被移除的戒靈可以作為援軍再度進場。

角色（包括暗影軍團的爪牙—薩魯曼、索倫之口和巫王）若被移除，則永久移出遊戲，除非其角色牌有額外說明。

由於角色可以單獨存在於敵人軍隊所駐守的地區，未加入友方部隊的角色不會參加戰鬥。在一般情況下，角色（爪牙或同伴）很難被消滅。要將其移出遊戲，只有使用特定事件牌，或在角色與友方軍隊共同參戰時消滅其所屬軍隊。

### 停止攻擊與撤退

在每個戰鬥回合的結束階段，攻方玩家可以選擇**停止攻擊**。

若進攻方仍選擇繼續進攻，則此時防守方可以選擇**撤退**。若守方拒絕撤退，則下一個戰鬥回合開始。

若攻方軍隊停止攻擊，其剩餘部隊仍然停留在進攻前所處的地區。

若守軍選擇撤退，則必須退到相鄰的自由通行地區。若沒有符合撤退條件的地區，則守方不能撤退。

### 例外情況：

- 每個戰鬥回合開始時，位於友方要塞地區的守軍可以通過“撤入要塞”（見下文）撤入要塞內部。
- 被圍攻的軍隊不能撤退。
- 若撤退的軍隊包含等級為0的角色，該角色必須留在當前地區。

### 戰鬥結束

以下情況出現時，戰鬥結束：攻方停止戰鬥；守方撤退；一方或雙方的軍隊被全部消滅。

若守軍選擇撤退或被消滅，則攻方玩家可以立即令部分或全部參加戰鬥的部隊趁勢前進到戰鬥地區。

若攻方攻占的地區含有敵軍駐守的要塞，並且**該要塞有敵方部隊駐守**，則該要塞進入**被圍攻**狀態（參照下文“進攻要塞”部分）。

## 堡壘，城市，要塞和圍攻

《指環王》中的戰鬥都聚焦於堡壘、城牆與城市的攻防之中。堡壘，城市和要塞也正是《魔戒聖戰》中的核心要素。

### 進攻城市或堡壘

向敵軍駐守的城市或堡壘發動進攻時，在**戰鬥的第一個回合**，攻方的擲骰結果只有達到6點或以上才視為“命中”（代之以原來的5點以上）。

從戰鬥的第二個回合開始，恢復為5點以上視為命中。

### 進攻要塞

若要塞地區的守軍受到攻擊，在**每個戰鬥回合開始前**，守方必須選擇**進行野戰**或**撤入要塞**。

#### 進行野戰

野戰根據以上規則照常結算。

#### 撤退到要塞

守方**撤退到要塞**後，要塞地區即成為攻方的自由通行地區，對手的軍隊可以立即趁勢前進到該地區。

若攻方選擇趁勢前進，要塞陷入**圍攻**狀態，**戰鬥結束**。

此時守方視為處於要塞之內。若要塞地區的容量不足，守方玩家可以將守軍放置到版圖上的要塞區。

被圍攻的要塞至多能容納5支部隊以及任意數量的指揮。要塞被圍攻後，立刻移除超過部署上限的部隊。將這些被移除的部隊放置到援軍區，他們可以作為援軍重新進入遊戲。

若進攻的軍隊離開要塞周圍區域，或任意一方的軍隊被完全消滅時，圍攻結束。

要塞被圍攻時，其周圍地區視為攻方玩家的自由通行地區，而要塞仍然由被圍攻的玩家控制。

守方玩家將存活下來的部隊從要塞區移回版圖。

### 進行圍攻

在圍攻的行動結算階段，與守方**同處一個地區**的攻方軍隊只能使用一個行動骰對守方發動進攻。

向被圍攻的軍隊發動的戰鬥稱為**攻城戰**。

在攻城戰中，攻方的必要命中點數為6或以上，守方的必要命中點數仍然是5或以上。

與普通戰鬥不同，攻城戰只持續**1個戰鬥回合**。若攻方主動將其1個參戰的精英部隊替換為常規部隊，攻城戰將再持續一個回合。

攻方可以多次延長攻城戰的持續回合數，只要攻城部隊在每回合末都能將一個精英部隊單位替換為常規部隊單位。

若攻城戰結束時攻守雙方的軍隊仍然存活，守方仍然視為被圍攻。

#### 限制條件

- 被圍攻的防守軍隊不能撤退到相鄰地區。
- 圍攻的攻方軍隊可以自由出入圍攻地區，若攻方軍隊全部離開要塞所在區域，則要塞解圍。

### 突圍

在行動結算階段，被圍攻的守軍可以使用1個行動骰向攻方軍隊發動進攻。



被圍攻的軍隊發起的戰鬥稱為**突圍**。

突圍的軍隊發動的戰鬥至少持續1個回合，此時忽略要塞的防守優勢。

突圍的軍隊可以在要塞留下後衛部隊（參照27頁的“拆分部隊”）後發動戰鬥。

戰鬥中雙方軍團的必要命中點數均為5或以上。若攻方停止戰鬥，他們可以撤回要塞。

被突圍的軍隊可以選擇撤退。

成功突圍的攻方不能趁勢前進至要塞所在地區之外的任何區域。

## 解圍

相鄰地區的軍隊可以參照基礎規則發動解圍——向圍攻友軍要塞的敵軍發動進攻。

要塞內的友軍不能參加這場戰鬥。

除非消滅或逼退圍攻要塞的軍隊，攻方不得進入要塞所在地區。

## 增援圍攻

圍攻要塞時，攻方玩家可以移動其他軍隊進入該地區（因為該地區為自由通行地區）。此次行動視為移動，而非進攻。

## 佔領聚集地

遊戲開始時，所有聚集地都屬於其所位於的各個國家。

以下情況出現時，聚集地視為被佔領：

- 敵軍進入包含城鎮、城市或未被佔領要塞的地區；
- 守護要塞的軍隊全部被消滅，並且攻方軍隊在該地區至少留存1支部隊。

成功佔領的玩家將**聚集地控制標記**放置到該地區，以示其控制權。

玩家不能通過其佔領的城市、城鎮或要塞來集結軍隊或提升政策記錄條。

通過佔領城市和要塞，玩家可以得到勝利分來獲得軍事勝利（參照44頁）。玩家根據所佔領地區的分數推進勝利分進度條。若佔領的是城市，該玩家獲得1分；若佔領的是要塞，獲得2分。

若該地區被初始控制玩家奪回，則移除聚集地控制標記，在勝利分進度條減掉對應的分數。

### 聚集地控制標記



自由人民玩家的聚集地控制標記



暗影軍團玩家的聚集地控制標記





## 第七章：

## 中土政況

對於中土世界而言，第三紀元的終結意味著黑暗時代的來臨。當自由人民最真摯的忠誠被明證之時，各個國家的民意和輿論卻在索倫的威懾之下開始劇烈分化。遊戲版圖上的**政策記錄條**就代表了《魔戒聖戰》中這些國家的外交立場。

## 政策記錄條

政策記錄條的初始狀態標記了各國在遊戲初始時的外交立場（記錄條上標記有各個國家的圖標）。一個國家的政策標記在記錄條上離“參戰”格越遠，其參戰意願就越低。

當一個國家被視為完全動員並準備應戰時，該國的政策標記必須處於記錄條的最後一格，“參戰”格。

為了更準確的反應各國被動的參戰意願，遊戲開始時所有自由人民國家都處於**被動**參戰的狀態（將政策標記翻到灰色“被動”面），精靈國除外。

**被動參戰國**的政策標記不能移動到“參戰”格上並被完全動員。

## 動員自由人民的國家

當以下任一情況出現時，將自由國家的政策標記翻為主動面（淺藍色“主動”面朝上）：

- 敵軍進入該國領土地區。
- 1支包含該國部隊的軍隊被攻擊。
- 魔戒遠征隊在該國的城市或要塞公開宣告位置。
- 1個具備動員該國能力的魔戒遠征隊角色在該國的城市或要塞結束移動。

每張魔戒遠征隊角色牌的右下方都印有1個國家圖標。該角色只要在這個國家的城市和要塞結束移動，就能動員這個國家參戰。

在甘道夫、亞拉岡、梅里雅達克·烈酒鹿和皮瑞格林·圖克的角色牌上都印有“自由人民”圖標，而非特定國家的圖標。這些角色在**任意**國家的城市和要塞結束移動後，可以動員該國參戰。



## 推進政策標記

通過使用結果為集結的骰子或特定事件牌，可以將國家政策標記向“參戰”標記推進（朝“參戰”格的方向，向下移動一格）。

此外，每當以下情況出現一次，將所影響國家的政策標記自動推進一格：

- 每當1支包含該國部隊的軍隊被攻擊時（每場戰鬥視為一次進攻，忽略戰鬥的回合數）。此外，只要一個國家的軍隊被攻擊，應牢記將該國的政策標記翻為主動面。
- 每當一個國家的聚集地（城鎮、城市或要塞）被敵方佔領的時候。

**示例：**暗影軍團玩家在河谷鎮向一支北方王國的軍隊發動進攻。在第一輪戰鬥結束後，自由人民玩家決定讓唯一一名生存的常規部隊撤

退。暗影軍團玩家趁勢前進到該地區，並在此放置了1枚控制標記。受其影響，北方王國被動員。由於北方王國的軍隊被攻擊以及北方王國的一座城市被佔領，其政策標記推進2格。

## 通過戰鬥牌影響政策記錄條

所有通過激活軍隊發動進攻的戰鬥牌生效時，會影響政策記錄條（變為主動狀態或推進政策標記），3張“樹人”和“登哈洛的亡靈”事件牌也是如此。敵軍不能對通過這些卡牌發起的戰鬥進行反擊。其他的同類卡牌在正文部分詳細描述了影響政策記錄條的效果。

## 參戰與非參戰

處於非“參戰”格的國家視為處於**非參戰**狀態。

非參戰國軍隊的能力會受到影響。

具體而言，非參戰國的部隊和指揮會受到以下限制：

- 可以跨出本國邊境，但不能進入其他國家的邊境，包括友方國家在內；
- 不能攻擊敵軍，但被攻擊時可以防禦；
- 不能使用結果為集結的骰子來招募。

若參戰國部隊與非參戰國部隊混編成一支部隊，也要遵從以上限制。

**例外：**若非參戰國軍隊由於戰敗而撤退，該軍隊可以進入其他國家。該軍隊下次移動時，必須離開這些國家，除非軍隊所屬國家成為參戰國。

**示例：**兩支北方王國的部隊從河谷鎮撤退。即使北方王國是非參戰國，其部隊也可以撤入依魯伯（屬於矮人國家）。這些軍隊不能直接進入該地區，除非從戰鬥中撤退。

當國家政策標記移到政治記錄條的最後一格後，該國進入“參戰”狀態。

處於“參戰”狀態的國家不受非參戰國限制條件的約束。該國軍隊可以通過使用結果為集結的骰子來招募，以及自由進出其他國家，並對敵軍發動進攻。

如前文所述，只有讓“被動”狀態國家進入“主動”狀態後，才能將該國政策標記移動到“參戰”格。

## 參戰國的角色

角色、爪牙和戒靈可以無視所屬國家的政策標記的位置，他們能自由移動和參加戰鬥。實際上他們始終視為處於“參戰”狀態。

**示例：**即使索倫是非參戰國，戒靈依然可以參與進攻。

<b>政策標記</b>	
<b>矮人</b>	
	
正面：主動	背面：被動
<b>剛鐸</b>	
	
正面：主動	背面：被動
<b>北方王國</b>	
	
正面：主動	背面：被動
<b>洛汗</b>	
	
正面：主動	背面：被動
<b>精靈</b>	<b>艾辛格</b>
	
<b>索倫</b>	<b>東夷南蠻</b>
	

## 第八章：

## 魔戒遠征隊

在《魔戒聖戰》中，佛洛多和山姆共同視為**持戒者**，他們不可分開行動。正如《魔戒》原著中所言，這兩個霍比特人與陪伴他們前行的**同伴**一起，是從中土世界無數的自由人民中所選中的英雄。

這些角色組成了**魔戒遠征隊**。在佛洛多和山姆齊心協力前往末日山完成使命的時候，其他角色可以選擇保護魔戒遠征隊，或離開魔戒遠征隊，去幫助西方的自由人民與暗影軍團的爪牙做鬥爭。

## 魔戒遠征隊的標記和模型

遊戲中，魔戒遠征隊的成員通過使用對應的模型或標記來表示。

- **持戒者模型**（形象為佛洛多和山姆）用來標記魔戒遠征隊最後一次出現的位置，即魔戒遠征隊最近一次公開宣告或暴露後所處的地區（參照38頁）。在遊戲開始時，該模型放置在瑞文戴爾。當規則或事件牌涉及魔戒遠征隊的當前位置時，其僅指模型所處地區，而不考慮魔戒遠征隊進場標記的進度。
- **魔戒遠征隊進程標記**用來記錄魔戒遠征隊從最近一次公開後所處地區到現在已經前進的距離，以及當前他們是處於**隱藏**還是**暴露**狀態。該標記放置在**魔戒遠征隊旅程記錄條**上。魔戒遠征隊每移動一次，就將魔戒遠征隊標記前移一格。
- **同伴**的標記和模型（7個專屬模型）代表了這些被自由人民所選中的英雄。遊戲開始時，這些標記和模型放置在**魔戒遠征隊區**，表示他們正在與魔戒遠征隊成員共同行動。若有一名角色離開隊伍，將其模型放置到地圖中相應的地區，並且把對應的同伴標記移出魔戒遠征隊區。

## 魔戒遠征隊



持戒者模型

## 魔戒遠征隊進度標記



正面：隱藏



背面：暴露

## 同伴標記



梅里亞達克



皮瑞格林



金靈



勒苟拉斯



波羅莫



灰袍巫師甘道夫



神行者

## 持戒者

持戒者模型的形象為佛羅多和山姆。作為持戒者，他們共用一個模型，遊戲中他們一起行動，始終不會離開魔戒遠征隊。因此，在遊戲中持戒者的位置始終通過該模型表示。

## 侵蝕

持戒者的**侵蝕**狀態代表了持戒者在毀滅魔戒的道路上承受著越來越重的精神負擔。負擔程度的點數最小為0，最高為12。

當侵蝕傷害到達12時，持戒者會由於屈服於魔戒的力量而導致任務失敗，同時暗影軍團陣營立刻獲勝。

為了記錄持戒者受侵蝕的狀態，自由人民玩家在版圖上沿著魔戒遠征隊旅程記錄條移動**侵蝕標記**（與魔戒遠征隊進程標記放在一起），將其放置在對應的點數上。

## 同伴角色牌

同伴的能力記錄在其**角色牌**上（參照25頁）。

遊戲開始時，所有魔戒遠征隊成員都共同行動。他們的同伴牌都疊放在**魔戒遠征隊牌堆**中，將咕嚕、埃西鐸之嗣亞拉岡和白袍巫師甘道夫這三張特殊牌放置一旁。

這疊牌堆放置在魔戒遠征隊嚮導區。任何同伴只要還在隊伍中，其對應的同伴牌就仍然留在牌堆裡。

一名同伴離開魔戒遠征隊時，將其對應的同伴牌取出後放置在自由人民玩家面前。

每張角色牌都包含有以下內容：

- 同伴的**等級**，會影響到追獵魔戒（參照41-42頁的追獵效果）和角色的移動。
- 同伴的**國家圖標**，表示他可以動員的國家。
- 同伴作為魔戒遠征隊嚮導的**特殊能力**（詳見下文）。
- 同伴離開魔戒遠征隊後觸發的**特殊能力**。
- 同伴在戰鬥中的**領導能力**。

## 魔戒遠征隊嚮導

在魔戒遠征隊前進的途中，始終會有一名同伴擔任**嚮導**。

遊戲開始時，魔戒遠征隊的嚮導是**灰袍巫師甘道夫**。

嚮導必須是魔戒遠征隊現有隊員中等級最高的同伴。若多名同伴同時具有最高等級，自由人民玩家可以選擇其中之一作為嚮導。

*示例：遊戲開始時，可以將魔戒遠征隊的嚮導從甘道夫換成神行客，因為兩者的等級均為3。*

自由人民玩家可以在以下階段更換魔戒遠征隊嚮導：魔戒遠征隊行動階段結束時；或回合中魔戒遠征隊成員發生變動時（魔戒遠征隊中的同伴離開隊伍或被消滅）。

即使在魔戒遠征隊階段更換嚮導，始終只有最高等級的角色可以擔任嚮導。

嚮導的同伴角色牌要放置在魔戒遠征隊牌堆的最上方，讓其特殊能力易於查閱。

當一名同伴擔任嚮導時，只有標記“**嚮導**”部分的能力（如有）可以生效。此時不能觸發該卡牌的其他特殊能力。這些能力只有在其離開魔戒遠征隊後才能使用。

### 咕魯作為嚮導

若所有同伴都離開了魔戒遠征隊，持戒者會落單，咕魯成為魔戒遠征隊的嚮導。此時將咕魯的角色牌放置在魔戒遠征隊嚮導格上。

## 旅程記錄條

**旅程記錄條**用來記錄魔戒遠征隊的隱秘行踪。

魔戒遠征隊模型用來記錄魔戒遠征隊在版圖中最後一次公開位置時所處的地區。魔戒遠征隊每完成一次移動，僅將**魔戒遠征隊旅程標記**前移一格。

旅程標記在旅程記錄條上達到的數值越大，當前魔戒遠征隊離最後一次公開的位置就越遠。

### 移動魔戒遠征隊

在行動結算階段，自由人民玩家可以通過使用一個結果為角色的骰子或特定事件牌，將**魔戒遠征隊行程標記**前移一格。

魔戒遠征隊每移動一次，魔戒遠征隊旅程記錄條上的魔戒遠征隊行程標記就前移**一格**（隱藏面朝上）。

魔戒遠征隊行程標記每移動一次，暗影軍團玩家就得到一次追獵魔戒遠征隊的機會（詳見下文）。魔多的暗黑領主為了重新奪回魔戒，一直寄望於侵蝕持戒者，殺死其所有同伴，或至少查出魔戒遠征隊的行踪。

若魔戒遠征隊在一個回合內移動多次，被追獵的危險性也會急劇上升：在追獵行動結束後，**每一枚**用來移動魔戒遠征隊的骰子都會被放置到追獵區（這些骰子會為暗影軍團玩家的追獵擲骰點數帶來加成，參照41頁）。

**例外：**當自由人民玩家通過事件牌來移動魔戒遠征隊時，用來打出卡牌的行動骰不會被放置到追獵區。

下回合開始時，自由玩家從追獵區中拿回所有的骰子。

### 發現魔戒遠征隊

旅程記錄條上的數值代表了魔戒遠征隊以上一次公開的位置（放置魔戒遠征隊模型的地區）為起點，到目前為止所經過地區的數量。

當發生以下情況時，魔戒遠征隊的位置必須展示給暗影軍團玩家：

- 1) 自由人民玩家**公開宣告**魔戒遠征隊的位置；

2) 魔戒追獵團成功追上魔戒遠征隊並讓其暴露所處位置。

以上情況發生時，魔戒遠征隊模型都需要在版圖上更新位置，然後把魔戒遠征隊旅程標記“回歸初始設置”到數值“0”的位置。

當魔戒遠征隊模型在版圖上移動時，不能越過黑色邊界（表示無法穿越的地形）。

若魔戒遠征隊在旅程記錄條數值為0時暴露或公開宣告位置，則只能停留在原地。

“公開宣告”位置和“暴露”位置的影響各不同，下文會詳細說明。

### 魔戒遠征隊公開宣告位置

若魔戒遠征隊處於隱藏狀態（即行程標記“隱藏”面朝上放置時）。自由人民玩家可以在魔戒遠征隊行動階段公開宣告其當前位置。

自由人民玩家通常為了執行以下行動才會公開宣告位置：讓位於城市或要塞的持戒者從侵蝕中恢復；動員一個國家參戰；或使用一張要求持戒者處於特定地區的事件牌。

公開宣告位置時，自由人民玩家可以立刻移動魔戒遠征隊，以上次公開的位置作為起點，移動的距離只能等於或小於旅程記錄條的當前數值。（自由人民玩家也可以選擇讓魔戒遠征隊模型留在當前位置。）

完成移動後，自由人民玩家將魔戒遠征隊旅程標記移回數值“0”，“隱藏”面朝上。

**示例：**在遊戲的第四回合，自由人民玩家選擇公開魔戒遠征隊的位置。魔戒遠征隊最近一次已知的位置在瑞文戴爾，魔戒遠征隊進度條的數值為“5”。

該玩家讓魔戒遠征隊移動通過了布魯南渡口、和林、摩瑞亞和狄姆瑞爾戴，最後進入羅瑞安。將魔戒遠征隊進度條上的魔戒遠征隊旅程標記移回數值“0”。魔戒遠征隊仍然處於隱藏狀態，安全的藏匿在羅瑞安的黃金森林中。若持戒者被侵蝕，並且位於自由人民玩家要塞，就可以恢復1點侵蝕。

**注意：**魔戒遠征隊可以自由出入被圍攻的要塞。

### 魔戒遠征隊由於追獵而暴露位置

若魔戒遠征隊處於隱藏狀態，暗影軍團玩家可以通過一次成功的追獵或打出特定事件牌讓其暴露位置。

當魔戒遠征隊由於追獵而暴露時，將魔戒遠征隊旅程標記翻到“暴露”面，隨後自由人民玩家必須移動魔戒遠征隊模型（參照前文）。但是魔戒遠征隊本次移動不能以自由人民的城市或要塞地區為終點。

**重要：**一旦魔戒遠征隊被由於追獵而暴露，在恢復隱藏狀態前，自由人民玩家不能使用結果為角色的骰子來移動魔戒遠征隊。

暴露狀態下的魔戒遠征隊在受到暗影軍團玩家的事件牌影響時，更容易受到傷害，在移動時也更難以隱藏行踪。

**示例：**在遊戲的第二回合，一次成功的追獵讓魔戒遠征隊暴露位置。魔戒遠征隊最近的已知位置為瑞文戴爾，魔戒遠征隊進度標記上的數值為“3”。

自由人民玩家可以讓持戒者移動經過布魯南渡口與和林，最後進入摩瑞亞，但進入暗影軍團的要塞地區摩瑞亞意味著要多抽取1個追獵板塊（參照40頁）。因此自由人民玩家改為讓持戒者穿過布魯南渡口和最高隘口，進入小妖精之門。將魔戒遠征隊進度條上的魔戒遠征隊旅程標記移回數值“0”，暴露面朝上。魔戒遠征隊必須先恢復隱藏狀態後才能再次移動。

### 在暗影要塞中的魔戒遠征隊

當魔戒遠征隊的位置暴露時，從最近一次公開位置到當前位置所經過的途中，若魔戒遠征隊曾經離開、經過、進入、或停留在暗影軍團玩家所控制的暗影軍團要塞，或從暗影軍團玩家所控制的暗影軍團要塞出發，則視為一次額外的成功追獵，暗影軍團玩家立即抽取一張追獵板塊。

只有暗影軍團玩家讓魔戒遠征隊暴露位置時，以上情況才會出現，同時照常結算其他成功追獵的效果。關於追獵板塊的詳細說明在40頁。

### 隱藏魔戒遠征隊

在行動結算階段，自由人民玩家可以通過使用一個結果為角色的行動骰，或打出特定事件牌，將魔戒遠征隊行程標記翻為“隱藏”面。

重要：使用結果為角色的行動骰讓魔戒遠征隊重新回到隱藏狀態後，不能在本次行動中移動魔戒遠征隊（用於恢復狀態的行動骰不加入追獵區）。若要移動魔戒遠征隊，自由人民玩家還需再使用一個結果為角色的行動骰。

只有處於隱藏狀態的魔戒遠征隊才能移動。

## 治愈持戒者

通過在特定的庇護所休息，持戒者可以減輕魔戒所帶來的負擔。

在魔戒遠征隊階段，若魔戒遠征隊在一個未受敵人控制的自由人民城市或要塞地區中公開宣告位置，就可以恢復1點侵蝕，至多恢復到0。自由人民玩家要在魔戒遠征隊進度條上相應的調整侵蝕標記。

若一個城市或要塞中連續停留數個回合，則魔戒遠征隊在每個回合都可以通過公開宣告位置來恢復1點侵蝕。

## 進入魔多

魔多作為黑暗領主的勢力範圍，不僅地勢險要，而且易守難攻。因此，部分基礎規則不適用於該地區。

對於魔戒遠征隊而言，最終抵達**摩拉南**或**米那斯魔窟**並非難事。若在魔戒遠征隊階段到達了上述位置，自由人民玩家將必須揭開魔戒遠征隊旅程中的最後篇章（參照43頁的“魔戒遠征隊在魔多”）。

## 從魔戒遠征隊分離同伴

魔戒遠征隊區中的同伴始終視為與持戒者處於相同地區。

在行動結算階段，自由人民玩家可以使用一個結果為角色的行動骰使一名或多名同伴離開魔戒遠征隊。（一旦進入魔多，不能從魔戒遠征隊分離同伴）。（參照43頁）

分離魔戒遠征隊的同伴時，將該同伴的模型從魔戒遠征隊區放置到地圖上。

同伴被分離後，可以立刻進行一次移動，移動的距離不能超過魔戒遠征隊進程標記的當前數值與該**同伴等級的和**。

若自由人民玩家分離的是一組同伴，這些同伴也可以立刻進行一次移動。移動距離按照這些同伴中等級最高的計算，並且這些同伴在該次移動中必須被移動到同一個區域。

分離的同伴進行移動時，要參照基礎規則第24頁關於移動部分的內容。若持戒者處於被圍攻並且由自由人民玩家控制的要塞，則分離的同伴只能停留在原地，不能離開。

同伴分離後，從魔戒遠征隊牌堆中移除對應的角色牌，從魔戒遠征隊區中移除對應的同伴標記。

**示例：**魔戒遠征隊最近的已知位置是瑞文戴爾，魔戒遠征隊進度標記在魔戒遠征隊進度條的第5格。自由人民玩家同時分離了勒苟拉斯（2級）和梅里雅達克（1級）。他們可以從瑞文戴爾開始至多移動7（5+2）個地區。該玩家決定把他們移動到黑森林王國。

若分離的是嚮導，則從其餘角色中選擇等級最高者擔任新嚮導。若所有同伴都離開了魔戒遠征隊，由咕魯擔任嚮導。

分離的同伴不能回到魔戒遠征隊。

## 第九章：

## 追獵魔戒遠征隊

當魔戒遠征隊隱秘的向末日火山前行時，索倫也不知疲倦的四處搜尋著持戒者及其同伴們的下落。黑暗領主為了不放過任何各種蛛絲馬跡而派出了大量情報販子，希望最終能夠找回他失落已久的寶物。在《魔戒聖戰》中，這些情節將會體現在**追獵魔戒遠征隊**上。

## 追獵池

**追獵池**由一組用來追加成功追獵效果的板塊組成。遊戲開始時，將這些板塊放入一個非透明容器中。每次追獵成功後，暗影軍團玩家**隨機**抽取一個追獵板塊。



若追獵池中的**所有**板塊都已抽完，將所有普通追獵板塊（背景為米黃色）放回容器。特殊追獵板塊（背景為紅色或藍色）和由於事件牌效果而被“永久移除”的板塊不放回追獵池。

## 普通追獵板塊

大多數**普通追獵板塊**（背景為米黃色）都顯示了一個0至3的數值。這個數值稱為**追獵傷害**，代表了追獵成功的效果。

部分追獵板塊有特殊圖標：



- **邪眼**圖標，表示一個隨機數值（參照41頁的結算追獵傷害）。
- **暴露**圖標表示魔戒遠征隊的位置被暴露給索倫。



## 特殊追獵板塊

**遊戲開始時**，不要將特殊追獵板塊（背景為紅色或藍色，藍色代表魔戒遠征隊特殊追獵板塊，紅色代表暗影軍團特殊追獵板塊）放入容器，這些板塊會隨著特定事件牌進入遊戲。

打出此類事件牌後，將對應的特殊追獵板塊放在一旁，直到魔戒遠征隊進入魔多（參照43頁）。魔戒遠征隊進入魔多後，把這些特殊追獵板加入追獵池。

若魔戒遠征隊處於魔多記錄條，每有一個特殊追獵板塊進入遊戲，就將該板塊加入追獵池。

一些特殊追獵板塊顯示了一個負值或隨機數值：

- **負值**（數值為-1或-2）不造成追獵傷害，這表示魔戒遠征隊所受到的侵蝕，此時從魔戒遠征隊旅程記錄條**減去**相應的侵蝕傷害數值（最小為0）。
- **骰子圖標**表示追獵傷害等於擲骰的點數（展示追獵板塊後再擲骰）。在事件牌的效果中，此類追獵板塊視為數值板塊。
- 所有的特殊暗影追獵板塊都在右下角標記了一個**停止圖標**（見下文）。

## 追獵魔戒遠征隊

## 追獵擲骰

自由人民玩家每次移動魔戒遠征隊，暗影軍團玩家都要通過擲骰來決定追獵效果。

決定追獵效果的步驟如下：

首先，暗影軍團玩家確認**追獵等級**，即追獵區中暗影行動骰的數量。

**重要：**擲骰的數量等於暗影軍團玩家於追獵分配階段在追獵區中所放置骰子的數量，加上在行動擲骰階段中所擲出結果為邪眼的骰子的數量。



然後，暗影軍團玩家進行一次**追獵擲骰**：投擲與追獵等級相同數量的戰鬥骰，每擲出1個6視為一次成功。

追獵擲骰至多使用5枚骰子。即使追獵等級大於5，也不再增加擲骰數量。

### 修正追獵擲骰結果

若本回合魔戒遠征隊中移動多次，他們被追獵的危險性也會隨之增加。

魔戒遠征隊每移動一次，自由人民玩家就要在追獵區放置1枚行動骰（參照37頁的移動魔戒遠征隊）。暗影軍團玩家擲骰時，追獵區每有一枚自由人民玩家的骰子，追獵擲骰的結果就增加1點。

若加成之後骰子的點數為“6”或更高，則視為追獵成功。

**示例：**魔戒遠征隊在本回合中完成第一次移動後，暗影軍團需要在隨後的追獵擲骰中擲出“6”才能成功追獵。若魔戒遠征隊進行的是第二次移動——即自由人民玩家使用行動骰讓魔戒遠征隊完成了第一次移動，並將這枚骰子放置到追獵區之後，暗影軍團玩家只需要在追獵擲骰中擲出“5”或“6”就能成功追獵。

**重要：**無論如何修正，擲出“1”始終視為失敗。

### 追獵重擲

索倫的僕從或要塞的出現會為魔戒遠征隊的移動增加困難。

在追獵階段中，若魔戒遠征隊所在地區包含：

- 暗影軍團玩家控制的要塞；
- 任意數量的暗影軍隊；
- 任意數量的戒靈；

則每滿足以上條件中的一項，暗影軍團玩家在追獵擲骰後就可以重擲一枚失敗的追獵骰。

**示例1：**魔戒遠征隊停留在包含3支暗影軍團的部隊和2只戒靈的地區，因此暗影軍團玩家可以重置2枚骰子，1枚是由於暗影軍團的存在，1枚是由於戒靈的存在）。

**示例2：**魔戒遠征隊停留在包含1只戒靈、4支暗影軍團的部隊和1個暗影軍團要塞的地區，由於符合以上3個條件，暗影軍團玩家可以重置3枚骰子。

追獵區中自由人民行動骰仍然會給重擲結果帶來加成。

## 公開宣告或暴露魔戒遠征隊時所觸發的追獵效果

公開宣告魔戒遠征隊的位置時，自由人民玩家可能會由於一些能力或事件的影響而抽取追獵板塊。若魔戒遠征隊**公開宣告**的位置在自由人民玩家要塞或城市，忽略所抽取板塊上的暴露圖標。

魔戒遠征隊被**暴露**後，若自由人民玩家由於暗影軍團要塞、事件或能力的影響而被迫抽取多個追獵板塊，板塊的效果要依次分別結算：先結算由於魔戒遠征隊暴露而被抽取的追獵板塊，然後是由於事件和能力效果而被抽取的追獵板塊，最後是由於暗影軍團要塞的效果而被抽取的追獵板塊。

**示例：**一個追獵板塊導致位於摩瑞亞的魔戒遠征隊暴露位置，此時卡牌“摩瑞亞的炎魔”在場。由於追獵、炎魔卡牌和暗影軍團要塞的影響，此時需要抽取3個追獵板塊。玩家先結算導致魔戒遠征隊暴露的追獵板塊，然後結算由於炎魔卡牌所抽取的板塊，最後結算由於要塞所抽取的板塊。

## 結算追獵傷害

若暗影軍團玩家在追獵擲骰和重擲中至少擲出一枚結果為成功的骰子，則追獵成功，然後暗影軍團玩家從追獵池中抽取一個追獵板塊。

- 若追獵板塊上顯示為**數字**，則其數值等於對魔戒遠征隊所造成的**追獵傷害**。
- 若追獵板塊顯示為“**邪眼**”，則追獵傷害等於在追獵擲骰中所擲出成功的骰子的數量。若由於魔戒遠征隊進入或離開暗影要塞，以及事件牌的效果而抽出此類板塊，則“邪眼”不造成傷害。
- 若追獵板塊有**暴露**圖標，在結算其他效果前，魔戒遠征隊要先公開當前位置。

## 追獵效果

追獵每成功一次，就要按照以下步驟執行追獵效果：

- 1) 自由人民玩家可以使用一張與之相關的“持續在場”事件牌來取消或減少追獵傷害。

- 2) 然後自由人民玩家可以觸發嚮導的特殊能力。若此時追獵傷害數值仍然大於1，該玩家可以選擇**遭受傷亡**來減少追獵傷害（參見下文）——即由於魔戒遠征隊遇險或與暗影軍團戰鬥而失去一名同伴。
- 3) 餘下的追獵傷害通過**使用魔戒的方式**（參見下文），增加持戒者的侵蝕傷害數值。
- 4) 若追獵導致魔戒遠征隊暴露位置，在此步驟結算效果（若暴露魔戒遠征隊的位置導致抽取額外的版塊，參照“公開宣告或暴露魔戒遠征隊的追獵效果”）。

**重要：**在追獵結算階段，若更換嚮導（例如你觸發梅里雅達克與皮瑞格林的嚮導能力，或嚮導被消滅時），只要符合條件，新嚮導的能力可以立刻生效。

### 遭受傷亡

若自由人民玩家**遭受傷亡**，該玩家必須消滅1名同伴。

自由人民玩家可以選擇移除嚮導或隨機移除一名同伴（不包括持戒者，但包括嚮導）。若選擇隨機移除一名同伴，暗影軍團玩家從魔戒遠征隊區中面朝下隨機抓取一個同伴標記。將抽到的同伴移出遊戲。

若追獵傷害大於被移除同伴或嚮導的等級，則將**剩餘**的追獵傷害轉化為對持戒者的侵蝕傷害（參見下文）。

若追獵傷害**低於**移除同伴的等級，則僅僅將該同伴移出遊戲（不可視為同伴“受傷”而將其留在場內）。

### 使用魔戒

若自由人民玩家使用魔戒，則增加魔戒遠征隊進度條上的侵蝕傷害數值，增加的數值等於追獵傷害。

**示例：**在遊戲的第四輪，持戒者位於小妖精之門地區，自由人民玩家將魔戒遠征隊進度標記從“1”移動到“2”。

魔戒遠征隊在本輪進行了第二次移動，因而在追獵區放置有3枚暗影軍團玩家和1枚自由人民玩家的骰子。

暗影軍團玩家投擲3枚戰鬥骰：為了讓追獵成功，該玩家必須至少擲出1個“5”或“6”。他擲出了“2”、“5”和“6”：一共2次成功（暗影軍團玩家只需要1次成功就可以讓追

獵成功）。他從追獵池隨機抽取了一個追獵板塊：數值為“3”，沒有暴露圖標。最後結算追獵傷害。

自由人民玩家未打出卡牌，也未觸發角色能力，於是魔戒遠征隊要遭受傷亡。該玩家不想失去作為嚮導的神行客，因此選擇隨機抽取角色。洗混同伴標記後，抽到的標記是金靈。這位英勇的矮人就此犧牲在與暗影僕從的遭遇戰中。由於金靈的等級是2，追獵傷害是3，剩餘的1點追獵傷害被轉換為侵蝕傷害，將持戒者的侵蝕傷害數值加1。

因為抽到的追獵板塊沒有暴露圖標，魔戒遠征隊進度標記仍然保持隱藏面朝上。

## 至尊魔戒與末日山的最終任務

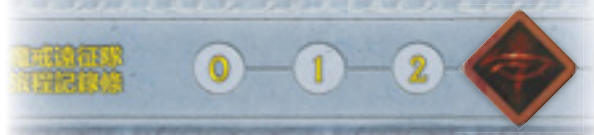
正當黑暗領主在殫精竭慮地尋找魔戒之時，他萬萬想不到有人會主動將魔戒帶到魔多。因而黑暗領主從未在他自己領地內搜尋過魔戒。

在《魔戒聖戰》中，從至尊魔戒到達魔多邊境的那一刻開始，局勢的發展就早已遠遠超出玩家的控制範圍。魔戒回歸主人的意志與持戒者堅持自身使命的決心相互交織。大結局即將到來。

### 記錄侵蝕傷害



侵蝕標記



侵蝕標記放置在魔戒遠征隊旅程記錄條，用來記錄持戒者受到的侵蝕傷害。

## 持戒者的負擔

**侵蝕**代表了持戒者由於魔戒的影響而在身體、精神和道德立場等方面所進行的抗爭。

每當使用魔戒來抵消一次成功追獵或一張事件牌的效果時，都要增加魔戒遠征隊旅程記錄條上的侵蝕傷害數值。

通過在自由人民國家的城市與要塞中休息，或使用特殊能力與事件牌可以恢復持戒者受到的侵蝕。

每次侵蝕增加或恢復時，自由人民玩家要在魔戒遠征隊進度條上對侵蝕標記進行相應的調整。

一旦魔戒遠征隊旅程記錄條上的侵蝕傷害數值達到12，暗影軍團玩家立即贏得遊戲勝利。

## 魔戒遠征隊在魔多

魔多四處籠罩著黑暗領主的邪惡力量。持戒者的負擔隨著他們深入腹地而漸趨加重。**魔多記錄條**記錄著毀滅至尊魔戒這一漫長征途的最後篇章。

該記錄條由排列於**葛哥洛斯**地區的圓形標記組成。這些標記不視為該地區的一部分，魔戒遠征隊處於魔多記錄條時，不視為處於葛哥洛斯或其他地區。

在魔戒遠征隊階段，若魔戒遠征隊位於**米那斯魔窟**或**摩拉南**，魔戒遠征隊可以選擇進入魔多。進入後，執行以下步驟（若有必要，先結算魔戒遠征隊公開宣告位置的效果）：

- 1) 將持戒者模型放置到魔多記錄條的第一個圓形標記（上面標註了精靈語數字“0”）。從此魔戒遠征隊視為“**進入魔多**”。魔戒遠征隊旅程記錄條上的旅程標記不再前移，但是仍然用於記錄魔戒遠征隊是處於隱藏還是暴露狀態。
- 2) 將所有之前抽出的“邪眼”追獵板塊和通過事件牌進入遊戲的特殊追獵板塊一起，與追獵池剩餘的追獵板塊一起洗混，重新形成追獵池。不要將已被永久移出遊戲的板塊加入新追獵池。

### 特殊規則

當魔戒遠征隊進入魔多後，使用以下特殊規則：

- 不論通過行動骰、特殊能力或事件牌都不能分離魔戒遠征隊中的同伴，而任何導致分離同伴的行動將使同伴被移出遊戲。

- 當自由人民玩家在行動結算階段移動魔戒遠征隊時，不再擲骰追獵骰，而改為從追獵池中抽取一個板塊。以追獵成功的方式來結算該板塊，以下情況除外：
  - 若追獵板塊顯示了**邪眼**圖標，則追獵傷害等於追獵區中骰子的數量。該數量包括之前自由人民在本回合用來移動魔戒遠征隊的骰子。
  - 魔戒遠征隊在魔多移動時，改為在魔多記錄條的圓形標記上前進一格。若抽出的追獵板塊顯示為**停止**圖標，則魔戒遠征隊停留在原地，不能前移。
- 只有隱藏狀態下的魔戒遠征隊才能在魔多記錄條上前進。若魔戒遠征隊暴露，則自由人民玩家必須使用一個結果為角色的行動骰來重新隱藏魔戒遠征隊。
- 在每個回合的結束階段，本回合內若魔戒遠征隊只要沒有進行移動，或未處於隱蔽狀態，則增加1點侵蝕。
- 若魔戒遠征隊抵達魔多記錄條的第5個圓形標記，就成功的到達末日裂縫。自由人民玩家贏得遊戲勝利（除非持戒者的侵蝕傷害數值達到12，參照44頁）。

### 魔多記錄條



- 魔多記錄條不屬於葛哥洛斯地區。
- 魔戒遠征隊進入魔多後，將持戒者模型放置到記錄條的第一格。
- 若魔戒遠征隊進入末日裂縫，並且持戒者受到的侵蝕傷害數值低於12，自由玩家贏得遊戲勝利。

## 第十章：

## 贏得勝利

贏得勝利的方式有4種。有2種方式可以在遊戲中的任何時刻生效（參照下文的魔戒勝利條件）。其他2種方式只會在回合中的第6階段——確認勝利階段生效（參照下文的軍事勝利條件）。

確定勝利條件時，玩家逐項確認是否達到以下勝利條件。滿足其中一項條件的玩家獲得遊戲勝利。

**重要：**若在一个回合內達成多項勝利條件，則比較勝利條件的序位，滿足勝利條件的序位最為靠前的玩家獲勝。

## 魔戒勝利條件

自由人民的首要目標是摧毀至尊魔戒，而索倫則要千方百計的奪回魔戒。

若遊戲在任意時刻達成以下條件，遊戲立即結束，**無需等到確認勝利階段**。

- 1) **侵蝕持戒者：**若持戒者受到12點以上的侵蝕，則任務失敗。索倫奪回魔戒，暗影軍團玩家贏得勝利。
- 2) **摧毀魔戒：**若魔戒遠征隊模型達到魔多記錄條上的“末日裂隙”，並且持戒者受到的侵蝕傷害小於12，則魔戒被摧毀。索倫的陰謀徹底破產，自由人民玩家贏得勝利。

## 軍事勝利條件

在《魔戒》中，若索倫成功消滅了自由人民國家，即便摧毀了魔戒，自由人民的勝利也會顯得名不副實。

若自由人民國家能夠成功擋住黑暗大軍的攻勢，索倫就必須耗費大量精力來與自由人民的軍隊周旋，從而降低持戒者到達末日火山的難度。

回合結束時，若完成以下條件的其中之一，遊戲以達成軍事勝利的方式結束。

- 3) **暗影軍團征服中土：**暗影軍團玩家只要控制了自由人民玩家累計10點以上勝利分的聚集地，就會贏得勝利。

## 勝利分



f 標記印製在城市圖標之上，表示若對手控制該地區，可得到1勝利分。



ff 標記印製在要塞圖標之上，表示若對手控制該地區，可得到2勝利分。

- 4) **在中土世界消滅索倫：**自由人民玩家只要控制了暗影軍團玩家累計4點以上勝利分的聚集地，就會贏得勝利。

**控制聚集地**是贏得軍事勝利的基礎。

玩家需要控制包含敵方玩家聚集地標記的聚集地，以幫助其贏得軍事勝利。

玩家控制的每個敵方要塞計為2個勝利點，每個敵人城市計為1個勝利點。

勝利分標記和記錄條用來記錄每位玩家通過征服所得到的勝利分。

## 勝利分標記



自由人民玩家  
勝利分標記



暗影軍團玩家  
勝利分標記

## 第十一章：

# 多人遊戲規則

在3人或4人遊戲中，每位玩家需要扮演《魔戒》中的各個主要勢力，分別控制數個國家和特定角色。

## 四人遊戲

在4人遊戲中，玩家的陣營按照以下方式區分：

### 自由人民陣營：

- 玩家1：**剛鐸**（同時控制精靈）；
- 玩家2：**洛汗**（同時控制北方王國和矮人）。

### 暗影軍團陣營：

- 玩家1：**巫王**（即索倫）；
- 玩家2：**薩魯曼——索倫聯盟**（即艾辛格和東夷南蠻）。

基礎規則仍然生效，以下情況除外：

遊戲開始時，剛鐸玩家和巫王玩家拿取對應陣營的“領隊”標記。

從第二回合開始，在回合開始階段，領隊玩家將“領隊”標記傳遞給相同陣營的隊友。

## 抽取事件牌

在第一回合，每個玩家從角色及策略事件牌堆中各抽取一張牌。

在接下來的回合中，每個玩家選擇一種事件牌堆，然後抽取一張牌。

抽牌後，棄掉超出上限的手牌。相同陣營的玩家之間可以交換一張手牌。

玩家不能公開或交流卡牌內容，他們只能彼此宣布是否交換手牌，並且只有在雙方同意的情況下才可交換。

在4人遊戲中，玩家的手牌上限是4張而非6張。

## 魔戒遠征隊階段

自由人民的領隊玩家可以一起決定是否披露魔戒遠征隊位置，以及誰來擔任魔戒遠征隊嚮導。

## 追獵行動骰分配和擲行動骰

暗影軍團的領隊玩家可以一起決定要在追獵區中放置多少個行動骰。

擲骰由每個陣營的領隊玩家來執行。

## 結算行動

自由人民陣營先行動。

非領隊玩家選擇使用一個行動骰，該行動的對象只能選擇魔戒遠征隊、他所控制的國家或獨立行動的同伴，例如移動同伴，移動魔戒遠征隊或隱藏魔戒遠征隊等。

暗影陣營的非領隊玩家選擇使用一個行動骰，然後輪到自由人民陣營的領隊玩家行動，最後是暗影軍團的領隊玩家行動。

依照上述方式，兩個陣營執行行動，直到使用完所有的行動骰。

玩家若選擇跳過一個行動，可以在敵方陣營玩家執行行動後，繼續執行行動。

## 行動限制

每位玩家只控制數個指定的國家，所使用的行動骰和事件牌只影響其所控制國家的軍隊，例如招募、移動和戰鬥等。除非使用角色的特殊能力，否則只有控制這些國家的玩家可以推進其政策標記。

關於同一支軍隊中包含同一陣營兩方玩家的部隊，參照下文“混編軍隊”部分的規則。

## 摘要

### 自由人民陣營：

- 剛鐸玩家控制剛鐸和精靈。
- 洛汗玩家控制洛汗，北方王國和矮人。
- 任意一名玩家都可以移動或隱藏魔戒遠征隊。
- 任意一名玩家都可以移動或分離同伴。
- 領隊的暗影軍團玩家結算追獵效果。

### 暗影軍團陣營：

- 巫王玩家控制索倫，巫王和索倫之口。

- 薩魯曼——索倫聯盟玩家控制薩魯曼，艾辛格和東夷南蠻。
- 兩名玩家都可以追獵魔戒遠征隊。
- 兩名玩家都可以移動戒靈，但只有巫王玩家可以招募戒靈。
- 投擲行動骰之前，領隊玩家負責分配追獵行動骰到追獵區。

## 混編軍隊

若一個行動結束後，來自相同陣營卻由不同玩家控制的軍隊停留在同一地區，這些軍隊可以保持相互獨立，也可以組成**混編軍隊**。

若這些軍隊保持相互獨立，則玩家仍然各自控制所屬軍隊和領袖。若兩支軍隊的部隊總數超出部署上限，從非領隊玩家開始，兩名玩家輪流移除1支部隊直到部署上限為止。

若兩名玩家都同意，他們的軍隊可以組成一支混編軍隊。若該地區被進攻，這些軍隊必須組成混編部隊。

該地區中部隊數量較多的一方成為混編軍隊的控制者。若雙方部隊數量相同，則擁有至多精英部隊的玩家成為控制者。若精英軍隊數量仍然相同，當前領隊玩家成為控制者。

只有混合部隊的控制者可以讓混合部隊進行移動或攻擊。若部隊數量發生改變，重新確認混合部隊的控制權。部隊數量較少的玩家若要恢復控制權，只需使用一個行動骰將其部隊從混編軍隊中移走。

若混編軍隊中包含非參戰國的部隊，則仍然要遵循非參戰國的限制，比如不能越過其他國家的邊境。

## 事件

一般來說，玩家只能將事件牌用於其控制的國家或角色。事件牌右下角的圖標顯示了哪個玩家可以打出該牌。沒有這類圖標的卡牌可以由任意玩家使用。

### 玩家圖標



剛鐸玩家



洛汗玩家



巫王玩家



薩魯曼索倫聯盟  
玩家

## 東夷南蠻的精英部隊

在多人遊戲中，在薩魯曼進入遊戲後，每個東夷南蠻和艾辛格的精英部隊在行動或戰鬥時，即視為指揮也視為部隊。

## 三人遊戲

3人遊戲使用4人遊戲規則，但只有一個自由人民玩家，該玩家遵循兩人遊戲規則，以下為例外情況：

- 自由人民玩家不能讓一個國家連續執行兩個行動，比如他不能通過兩個連續的行動來招募剛鐸軍隊，然後再移動這些軍隊。他可以連續使用兩個行動控制混編部隊，但同一支混編部隊只能行動一次。比如他可以先移動一支剛鐸軍隊，然後移動剛鐸與洛汗的混編軍隊，但不能連續移動同一支剛鐸與洛汗的混編軍隊兩次。

## 勝利條件

每個陣營的勝利條件都遵循兩人遊戲規則。依照以下規則來決定陣營內唯一的勝利玩家：

- 若暗影軍團陣營勝利，統計每個玩家所佔領要塞和城市的分數，然後扣除被佔領要塞和城市的分數。分數較高的玩家獲勝。
- 若自由人民陣營勝利，由於要塞和城市被佔領而失去分數較少的玩家獲勝。

# 目錄

## 第一章： 簡介

遊戲人數	3
第二版改動的內容	3

## 第二章： 遊戲配件

配件列表	4
遊戲配件	8
塑料模型	8
軍隊	8
自由人民指揮	8
戒靈	8
角色	8
遊戲版圖	8
地區	9
自由通行地區	10
國家	10
堡壘和聚集地	10
堡壘	10
聚集地	10
記錄條和功能區	11

## 第三章： 遊戲初始設置

## 第四章： 遊戲回合

回合概述	18
行動骰	18
骰子池	18
分配追獵骰和擲行動骰	19
使用行動骰	19
精靈之戒	21

## 第五章： 事件牌

事件牌堆	22
抽取事件牌	22
打出事件牌	22
通過事件牌造成傷亡	22
戰鬥牌	22

## 第六章： 軍隊和戰鬥

角色	24
自由人民角色進場	24
暗影軍團角色進場	24
移動角色	24
移動同伴	24
移動戒靈和爪牙	24

軍隊與部署	26
軍隊的組成	26
部署上限	26
軍隊區	26

招募軍隊	26
招募新部隊和新指揮	26
招募限制	26
使用事件牌招募部隊	27

軍隊的移動	27
移動軍隊	27
拆分軍隊	27
移動限制	27
使用事件牌移動部隊	27

結算戰鬥	28
軍隊的攻擊	28
拆分部隊後發動戰鬥	28
戰鬥強度和領導力	28
結算戰鬥	29
打出戰鬥牌	29
在戰鬥擲骰中投擲骰子	29
在指揮重擲中投擲骰子	29
修正擲骰	30
移除傷亡部隊	30
停止攻擊與撤退	30
戰鬥結束	30

堡壘，城市，要塞和圍攻	31
進攻城市或堡壘	31
進攻要塞	31
進行野戰	31
撤退到要塞	31
進行圍攻	31
限制條件	31
突圍	31
解圍	32
增援圍攻	32

佔領聚集地	32
-------	----

## 第七章： 中土政況

政策記錄條	34
動員自由人民的國家	34
推進政策標記	34
通過戰鬥牌影響政策記錄條	35
參戰與非參戰	35
參戰國的角色	35

## 第八章： 魔戒遠征隊

魔戒遠征隊的標記和模型	36
持戒者	36
侵蝕	36
同伴角色牌	37
魔戒遠征隊嚮導	37
咕魯作為嚮導	37

旅程記錄條	37
移動魔戒遠征隊	37
發現魔戒遠征隊	37
魔戒遠征隊公開宣告位置	38
魔戒遠征隊由於追獵而暴露位置	38
在暗影要塞中的魔戒遠征隊	38
隱藏魔戒遠征隊	38

治愈持戒者	39
進入魔多	39
從魔戒遠征隊分離同伴	39

## 第九章： 追獵魔戒遠征隊

追獵池	40
普通追獵板塊	40
特殊追獵板塊	40
追獵魔戒遠征隊	40
追獵擲骰	40
修正追獵擲骰結果	41
追獵重擲	41
公開宣告或暴露魔戒遠征隊時所觸發的追獵效果	41
結算追獵傷害	41
追獵效果	41
遭受傷亡	42
使用魔戒	42

至尊魔戒與末日山的最終任務	42
持戒者的負擔	43
魔戒遠征隊在魔多	43
特殊規則	43

## 第十章： 贏得勝利

魔戒勝利條件	44
軍事勝利條件	44

## 第十一章： 多人遊戲規則

四人遊戲	45
抽取事件牌	45
魔戒遠征隊階段	45
追獵行動骰分配和擲行動骰	45
結算行動	45
行動限制	45
摘要	45
自由人民陣營	45
暗影軍團陣營	45
混編軍隊	46
事件	46
東夷南蠻的精英部隊	46

三人遊戲	46
------	----

勝利條件	46
------	----

遊戲設計：ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI 和 FRANCESCO NEPITELLO

# WAR OF THE RING

來自 J.R.R. 托爾金的《魔戒》三部曲  
第二版

遊戲設計：ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI 和 FRANCESCO NEPITELLO

美工：JOHN HOWE

美工指導和圖畫設計：FABIO MAIORANA

模型：BOB NAISMITH

模型設計：JOHN HOWE 和 MATTEO MACCHI

攝影：CHRISTOPH CIANCI

發行：ROBERTO DI MEGLIO 和 FABRIZIO ROLLA

中文版

翻譯總監：呂晶 ( JingerJingle )

中文翻譯：羅侃 ( 波菠羅 )

遊戲測試：Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daghish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

第二版遊戲測試：Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

特別感謝 Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman and Andrew Poulter 一直以來為澄清《魔戒聖戰》基礎規則所做出的努力

本遊戲由 ARES GAMES SRL 公司設計、並在全球發行和經銷



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

中文版

濟南蒲藍蒲蕾智力玩具有限公司



中國山東省濟南市歷下區甸柳小區2區11號樓2單元401室  
[www.bgplanplay.com](http://www.bgplanplay.com)



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2013 Ares Games Srl. ©2013 Sophisticated Games Ltd. Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.