

モンスター山札の構成

2枚	OR	1	5枚
2枚	R	1	
2枚	R	2	
2枚	R	3	3枚
2枚	R	4	1枚
2枚	R	5	2枚
2枚	R	5	1枚

モンスターの山札は上記の構成になっています。新しいモンスターをすべて入れて遊びたいなど、カードを選んで山札を作りたい場合は、各レベルの山札が上記の枚数になるように入れるカードを調整してください。

Rook & Raiders

ルークアンドレイダース

拡張セットルール Ver. 1.00

長竹屋 GAMES

最初に

このルールブックは基本セットに拡張セットを混ぜて遊ぶ時、追加や変更となるルールが書かれています。そのため、まだ基本セットのルールに目を通していない場合、先ずそちらからお読みください。

内容物

- 拡張セットルールブック(本書) … 1冊
- モンスターカード(白枠) … 6枚 (Lv.1:2枚, Lv.2:2枚, Lv.3:2枚)
- モンスターカード(黒枠) … 18枚
- ユニットカード(白枠) … 10枚

Expansion: 拡張マーク

勝利条件に関するルールの変更

新カード「アヴェンジャー(P7)」の追加により、エネミーフェイスの「侵略」の途中で、勝利条件を満たすことが可能になりました。そのため拡張セットを入れて遊ぶ場合、勝利条件に関する下記のルールが変更になります。

基本ルールブックP25
●オプションルール(1人用)
③…そのラウンドのメインフェイスで
↓
③…そのラウンドのエネミーフェイスで

基本ルールブックP26
●勝利条件(2人~4人)
そのコマンドの終了時までには、
↓
そのコマンド終了時が「侵略」終了時までには、

基本ルールブックP26
●同着時の処理
コマンドの終了時に複数の…
↓
コマンド終了時が「侵略」終了時に複数の…

モンスター召喚に関する変更

基本セットのモンスター召喚は、召喚場所と順番がランダムに選ばれるだけでしたが、この拡張セットでモンスターの種類が増えたことにより、出現するモンスターの種類をランダムに決定することができるようになりました。

次の頁で紹介するように、山札のセッティングが少し面倒になりますが、何が出てくるか分からなくなることで、ゲームはさらに面白くなると思います。

■初心者向けのカスタマイズ

モンスターが増えたことで、山札を好みに編集することができるようになりました。一例としてはレベル2のボスは使わず、レベル2の山札を雑兵(脅威ポイントが青のモンスター)4体にすれば、初心者向けに難易度を下げることができます。

セッティングの変更点

拡張カードセットを入れることでセッティングが変更になるのは、次の3箇所です。

- モンスターカード(白枠) … P4
- モンスターカード(黒枠) … P5
- ユニットカード(白枠) … P6

セッティング … モンスターカード(白枠)

基本セットと拡張セットの白枠のモンスターカードを合わせて、レベルの数字と表面の脅威ポイントの色で5つに分け、東ごとにシャッフルします。

これらの束が下記の枚数になるように、カードをランダムに抜き、抜いたカードは箱に戻してください。

次にレベルの数字で3つの束にまとめ、再びシャッフルした後、重ねて山札にします。

セッティング … モンスターカード(黒枠)

モンスターカードの黒枠のものは、基本セットの時と同じで、同じ名前のカードごとに山にして、表向きでテーブルに並べます。

モンスターの種類が増えたことで、テーブルに置ききれなくなった時は、縦横交互に重ねて置くとういでしょう。

セッティング … ユニットカード(白枠)

○プレイヤーが1人の時
基本セットの白枠のユニットカードから、次の10種類のカードを1枚ずつ抜いて箱に戻します。

①ナイト	⑥バード
②プリースト	⑦ウォーリア★
③ウィザード	⑧クレリック★
④レンジャー	⑨ソーサラー★
⑤ソードマスター	⑩シーフ★

○プレイヤーが2~4人の時
基本セットの白枠のユニットカードから、次の6種類のカードを1枚ずつ抜いて箱に戻します。

①ナイト	④レンジャー
②プリースト	⑤ソードマスター
③ウィザード	⑥バード

プレイヤーの人数に応じて指定カードを抜いた後、各プレイヤーに初期手札4種類を1組にして配ります。その後で、残った白枠のユニットカードに拡張セットのカードを加え、よくシャッフルして傭兵の山札とします。

1人の時だけ抜くカードの枚数が異なるのは、ソロプレイの勝利条件に山札の残り枚数が関係するためです。

一部のモンスターを重ねておいています。

カード解説

この頁からは、拡張セットのカードに採用された新能力をカードの紹介を兼ねて解説していきます。

アヴェンジャー (復讐者)

ユニット



●リアクション

「アヴェンジャー」はスキルを持ちません。そのためアクションでは、移動することしかできません。アヴェンジャーの能力は「反撃」です。これはモンスターから攻撃を受けるたび、受けたダメージと同じ点数のダメージをそのモンスターにも返すというものです。

ただしモンスターからの攻撃で、アヴェンジャーが気絶してしまった時は、その攻撃に対する反撃は行われません。

反撃はモンスターの位置がどこであっても実行されます。また返すのはダメージのみです。モンスターの攻撃に追加効果(P17, P19)があってもダメージ以外の効果は返すことができません。

「バード」のスキルで、このユニットがダメージを受けても、バードはモンスターではないため反撃は行われません。ただしバードの能力は「対象にスキルを使わせる」なので、スキルを持たないアヴェンジャーを対象にしても何のメリットもありません。

●リアクション例



- 1) 上図の状態では侵略が行われるとアヴェンジャーは「リッチ」から3点のダメージを受けます。
- 2) アヴェンジャーのHPの残りは4から1になりますが、気絶には至らなかったため、反撃で3点のダメージをリッチに返します。
- 3) 次に「サラマンダー」から2点のダメージを受けます。
- 4) この時は、アヴェンジャーのHPの残りが1から-1になり気絶するため、サラマンダーに対する反撃は行われません。
- 5) 最後にサラマンダーは、ユニットを倒したことによるボーナス移動を行います。

アルケミスト (錬金術師)

ユニット



●スキル

「アルケミスト」のスキルは範囲攻撃ですが、固定のダメージを与えるタイプではなく、ダイスを振って攻撃力を求め、与えるダメージを決定します。

●攻撃力

アルケミストの攻撃力を求める時は、ダイスを2個振り、そのうち片方の目を選んで①の目に変更します。この時、出目が①のダイスを①に変更してもかまいません。

変更した後のダイスの出目を合計したものが、攻撃力となります。その値と射程範囲にいるモンスターの防御力を比較して、それぞれのモンスターに与えるダメージを決定します。

もし思恵の〈意思の力〉による振り直しを希望するなら、片方を①の目へ変更する前に行わなければなりません。振りなおした後で、片方を①の目に変更します。

■スキル解決例



- 1) 上図の状態ではアルケミストのスキルを使います。
- 2) ダイスを2個振り、出目は⑥と⑤でした。必ずどちらかの出目を①に変更しなければならないので、⑤を①に変更することにします。
- 3) 出目が⑥と①になったので、その値を合計して今回の攻撃力は⑦になりました。
- 4) 防御力が⑦の「スケルトン」と「ゴブリン」には、それぞれ2点ずつダメージを与えます。
- 5) 防御力⑨の「ゴーレム」と⑧の「デュラハン」には、それぞれ1点ずつダメージを与えます。

ガナー (砲手)

ユニット



●攻撃力

「ガナー」の攻撃力を求める時は、ダイスを2個振り、そのうち片方の目を選んで⑥の目に変更することができます。

変更した後の出目が⑥のソロ目になった場合、それはクリティカルとなります。

ダイスを振った時、出目が気に入らなければ、思恵の〈意思の力〉による振り直しを行い、その後片方を⑥の目に変更することもできます。

ただし〈意思の力〉による振り直しは1回だけで、振り直した後の出目は、必ず採用しなければならないことは忘れないでください。

●移動

ガナーの移動力は0のため、通常のアクションでは移動することができません。

これは思恵の〈全力移動〉を使うことで、1マスだけ移動することができるようになります。

■スキル解決例



- 1) 上図の状態ではガナーのスキルを使います。
- 2) ダイスを振った出目は②と③でした。この場合、②の目を⑥に変更すれば、⑥+③で攻撃力は⑨となり、防御力⑨の「ドラゴン」に2ダメージを与えることができます。
- 3) ですが、今回は思恵の〈意思の力〉を使って振り直しをすることにしました。振り直した出目は①と⑥でした。
- 4) ①の目を⑥に変更すれば、⑥⑥のクリティカルとなり、ドラゴンに3ダメージを与えることができます。

■クリティカルの確率

ダイスを2個振った時、2つとも⑥の目になる確率は3%程度ですが、ダイスを2個振って⑥の目が1個以上出る確率は30%程度にまで上がります。

30%も高いとは言えない数字ですが、運のよさに自信があればガナーを使いこなしてみてください。

バーサーカー (狂戦士)

ユニット



●スキル

「バーサーカー」はダメージを受けているかいないかで、戦闘モードが切り替わる特殊なユニットです。

バーサーカーがダメージを受けていない状態では、左にかかれた射程とスキルを使用します。

バーサーカーが1点以上のダメージを受けている状態の時は、右にかかれてある射程とスキルを使用します。

この状態は、スキルなどの回復手段でバーサーカーからすべてのダメージが取り除かれると左の状態に戻ります。



ダメージのある状態

テンブルナイト (神殿騎士)

ユニット



●スキル

「テンブルナイト」は1回のスキルの使用で、次の2つの効果を望んだ順番で実行することができます。

- ①任意のモンスターを1体選んで1点のダメージを与える。
- ②任意の数のユニットを選んで、HP1点の回復を2回行う。

この攻撃と回復は、マップ上のどこにいても対象にとることができます。

オーク

レベル1モンスター

●スキル

新能力はありません。



ファントム

レベル1 モンスター



●リアクション

「ファントム」の能力は反撃です。これは「アヴェンジャー(P7)」の能力と同じく、ダメージを受けて倒れなかったなら、そのユニットにも同じ点数のダメージを返すというものです。

ファントムのHPは2なので、最初に1ダメージを受けた時にだけ反撃を行います。一度に2ダメージ以上を受けると、一撃で倒されてしまうため、その時は反撃を行いません。

「ソードマスター」の攻撃は「1ダメージを2回与える」なので、2回の攻撃をファントムに割り振る場合、1回目の攻撃の時だけ反撃で1ダメージを受けてしまいます。2回目の攻撃で倒せるので2回目分の反撃は受けません。

●移動力

ファントムは射程を持たないため、「侵略」の時の行動は必ず移動になります。

- 15 -

さらに、ファントムの移動力は「2+」です。移動力に+がついているモンスターは、移動の時、プレイヤーユニットを一時的にモンスターであると見なして移動を処理します。そのためユニットを道路上に置くだけでは、移動を妨害することができません。

ただし、これは移動の能力なので、召喚時にユニットを追い越して召喚されたりはしません。

■移動例

1) ユニットによって移動を妨害されません。



2) 移動先にユニットがいても追い越します。



3) モンスターもユニットも追い越すため、城の前に集まっていると、一気に城内に侵入されます。



- 16 -

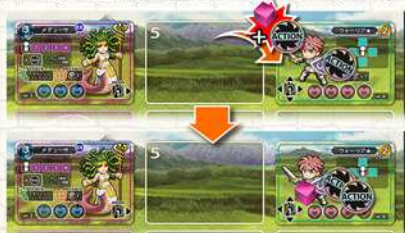
メデューサ

レベル3 モンスター



●スキル

「メデューサ」のスキルはダメージに加え「パラライズ(麻痺)」という追加効果をもっています。これはダメージに加えて、対象のユニットにアクションマーカーを1枚、追加で置くというものです。



この効果で、ひとつのユニットに2枚のアクションマーカーが置かれた状況になることがあります。

- 19 -

さらに3枚目のマーカーが置かれたユニットは、全員が石化してしまったという扱いで、HPが残っていても気絶になります。

このマーカーは「休息」のコマンドカードや「終了処理」の疲労回復の効果で取り除くことができます。



この時、置かれている2枚のうち1枚だけを取り除くこともできますが、マーカーをすべて取り除かなければ、アクションさせることはできません。

「アヴェンジャー」は、乗っているマーカーの数にかかわらず反撃をしますが、メデューサの攻撃により3枚目のマーカーが乗った時は、反撃する前に気絶するため、同時に受けた分のダメージは返すことができません。また、マーカーを乗せる効果は追加効果なので反撃では返せません。

「バード」のスキルも、対象に乗っているマーカーの数にかかわらず、対象にスキルを使わせることが可能です。

- 20 -

ポアライダー

レベル2 モンスター



●スキル

「ポアライダー」のスキルはダメージに加え「ノックバック(突き飛ばし)」という追加効果をもっています。これはダメージに加えて、そのユニットを強制的に1マス右に移動させるというものです。



対象のユニットがノックバックによる移動ができない場合(移動先に他のユニットやモンスターがいたり、マップの一番右のマスにいるなどの状況の時)基本的な1ダメージに加え、+1ダメージの合計2ダメージを与えます。

「アヴェンジャー」を攻撃して反撃を受ける場合、ノックバックによる移動の効果は追加効果のため返されませんが、2ダメージを与えた場合は2ダメージが返されます。

- 17 -

ロックウォーム

レベル2 モンスター



●移動力

「ロックウォーム」の移動力は「1+」です。「ファントム(P15)」と同様、移動の時、プレイヤーユニットをモンスターであると見なして移動を処理します。ただしファントムとは異なりロックウォームは通常の射程を持つので、射程内にユニットがいる場合は攻撃を優先します。

●防御力

ロックウォームは受けるダメージを-1点します。そのため、攻撃力の未達の攻撃では一切ダメージを与えることができません。攻撃力2以上の攻撃でもダメージは1点しか通らず、クリティカルダメージも3点から2点になります。

この特性により「ウィザード」の「範囲に1ダメージを与える」スキルや「ソードマスター」の「1ダメージを2回与える」スキルでは、ロックウォームにダメージを与えることができなくなっています。

- 18 -

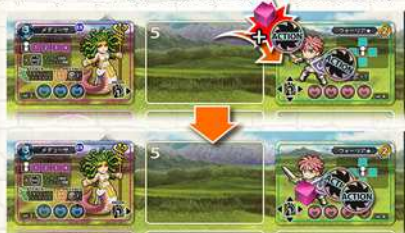
メデューサ

レベル3 モンスター



●スキル

「メデューサ」のスキルはダメージに加え「パラライズ(麻痺)」という追加効果をもっています。これはダメージに加えて、対象のユニットにアクションマーカーを1枚、追加で置くというものです。



この効果で、ひとつのユニットに2枚のアクションマーカーが置かれた状況になることがあります。

- 19 -

さらに3枚目のマーカーが置かれたユニットは、全員が石化してしまったという扱いで、HPが残っていても気絶になります。

このマーカーは「休息」のコマンドカードや「終了処理」の疲労回復の効果で取り除くことができます。



この時、置かれている2枚のうち1枚だけを取り除くこともできますが、マーカーをすべて取り除かなければ、アクションさせることはできません。

「アヴェンジャー」は、乗っているマーカーの数にかかわらず反撃をしますが、メデューサの攻撃により3枚目のマーカーが乗った時は、反撃する前に気絶するため、同時に受けた分のダメージは返すことができません。また、マーカーを乗せる効果は追加効果なので反撃では返せません。

「バード」のスキルも、対象に乗っているマーカーの数にかかわらず、対象にスキルを使わせることが可能です。

- 20 -

サンダーバード

レベル3 モンスター



●移動力

「サンダーバード」の移動力は「2+」です。「ファントム(P15)」と同様、移動の時、プレイヤーユニットをモンスターであると見なして移動を処理します。しかし、サンダーバードが移動するのはユニットが1体もない場合か、攻撃によってユニットを倒し、ボーナス移動をする場合だけです。

●攻撃

サンダーバードの攻撃は、1ダメージをマップ上のユニット2体に対して与えます。

マップ上のどのユニットがダメージを受けるかは、それぞれのプレイヤーが選びます。マップにユニットが2体以上いる場合、必ず別々のユニットを選んでダメージを与えなければなりません。

ユニットが1体しかない場合、1体だけがダメージを受けて、残った1ダメージは無視されます。ユニットが1体もない場合は、サンダーバードは攻撃をせずに移動を行います。

- 21 -

「アベンジャー」にこのダメージを与えることを選んだなら、1ダメージを返すことができます。

もし、2体のアベンジャーがマップ上にいて、それぞれが1ダメージずつ受ける場合は、2ダメージをサンダーバードに返すことができます。



クレジット (敬称略)

ゲームデザイン	蓑竹屋
グラフィック	蓑竹屋
テストプレイ	Holly, Hiro, Will, メンチ, 蓑竹屋
カード印刷	株式会社 萬印堂
ルールブック印刷	株式会社ホブルス
発行日	2017年5月
発行人	蓑竹屋GAMES

<http://www.minotakeya.biz>



- 22 -