

## 目次

### 拡張セット2に関して

- 最初に … 1
- このルールブックについて … 1
- ルールブックの略称 … 1
- 内容物 … 1
- 勝利条件に関するルール変更 … 2
- レベルアップ2 (選択ルール) … 3
- セッティング … 3
  - ・コマンドカード … 3
  - ・レベルアップカード … 4
- レベルアップ2のルール … 5

### ユニットの解説

- ファイター (熟練戦士) … 7
- ファランクス (重装歩兵) … 7
  - ・ファランクスのダメージ処理 … 8
- セイント (聖女) … 9
- エクソシスト (祓魔師) … 10
- メイガス (古魔術師) … 11
- ドルイド (森の賢者) … 11
- スレイヤー (殲滅者) … 11
- トラッパー (罠師) … 12
  - ・トラップの取り扱い … 13
  - ・トラップの設置から起動まで … 14

# Rook & Raiders

ルークアンドレイダース

拡張2ルールA Ver. 1.00

養竹屋  
GAMES

A

## 最初に

このルールブックは基本セットと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を読んでいない場合、まずそちらからお読みください。

## このルールブックについて

このルールブックには、主に「拡張カードセット2」で追加されたユニットに関するルールがまとめられています。

モンスターに関する追加ルールは「拡張2ルールB」をお読みください。

## ルールブックの略称

文章中には参照するルールブックのページが略称で記されていることがあります。

- ・(基ル-P??) → 基本ルールブック
- ・(拡2A-P??) → 拡張2ルールA
- ・(拡2B-P??) → 拡張2ルールB

## 内容物

- ・拡張2ルールA・B ……2冊
- ・コマンドカード「休息2」……1枚



- ・レベルアップカード(黒枠) ……16枚



- ・トラップカード(黒枠) ……2枚



- ・モンスターカード(白枠) ……12枚  
(Lv1:5枚、Lv2:4枚、Lv3:3枚)



- ・モンスターカード(黒枠) ……36枚



## 勝利条件に関するルール変更

新カード「トラッパー(拡2A-P12)」の追加により、エネミーフェイズの「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のユニットを入れて遊ぶ場合、勝利条件に関する次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ズで  
↓  
③ ……そのラウンドのエネミーフェイズで

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、  
↓  
そのコマンド終了時か「侵略」終了時まで、

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…  
↓  
コマンド終了時か「侵略」終了時に複数の…

## レベルアップ2（選択ルール）

基本セットのレベルアップ(基ル-P24)は、パラメータが少し高いだけの同じタイプのユニットに置き換えられるだけでした。しかし、この拡張セットのカードを使用することで、レベルアップする時に2種類の方向性の異なるユニットから、どちらにレベルアップするかを選べるようになります。

名前に対応したカード



どちらかにレベルアップ



## セッティング・コマンドカード

レベルアップ2のルールを採用した時は、基本セットのコマンドカード「休息」を箱に戻し、かわりにこのセットの「休息2」を入れてください。



「休息2」では、榮譽トークンを得るために1金を支払わなければなりません。これは1番手のプレイヤーが初手で「休息」を選ぶと、直ちにレベルアップできてしまうため、その時は「募兵」で不利になるように調整したものです。

## セッティング・レベルアップカード

前頁のレベルアップ2のルールを採用した時は、基本セットのレベルアップカード4種類16枚はすべて箱に戻します。



かわりにこのセットのレベルアップカード8種類16枚を中央エリアに表向きで並べてください。

この時、トラップカード2枚も中央エリアに表向きで並べておきます。





## レベルアップ2のルール

レベルアップ2のルールを採用する時は、基本ルールブックP24の「●レベルアップ」の項目を下記の「●レベルアップ2」のルールに置き換えてください。

### ●レベルアップ2

栄誉マークを消費することで、ボード上にある基本職ユニット（名前に★印のあるユニットカード）をレベルアップさせることができます。この時、金貨の支払いは必要ありません。

レベルアップに必要な栄誉マークは、それぞれのプレイヤーごとに1～2体目のレベルアップなら2枚、3体目以降は3枚必要になります。

①ボード上にあるレベルアップさせたい基本職のユニットを指定して、そのユニットに対応したレベルアップカード

2種類から1枚を選び、山札から獲得します。



\*レベルアップ先のカードの山札がなくなったら、そのカードにはレベルアップできません。複数のプレイヤーが残り1枚のカードへのレベルアップを希望したなら、現在の手番（最優先）から時計周りに優先権があります。

\*占有防止のため、ひとりのプレイヤーが、同名のレベルアップカードを複数枚、獲得することはできません。

②獲得したレベルアップカードをボード上の基本職ユニットと入れ替えます。この時、ボード上の位置や、カードの上ののっていたキューブピースとアクションマーカは、そのまま引き継がれます。

入れ替えた基本職ユニットカードは、捨て札にします。



○レベルアップのタイミング

基本セットでは、レベルアップの宣言はいつでも（処理に割り込んで使用することも）できましたが、レベルアップ2では次のように変更されます。

レベルアップの宣言は、メインフェイズならいつでも行えます。

ただし例外としてメインフェイズ中であっても、ユニットのアクションの最中（移動やスキルの途中）に宣言を行うことはできません。

### メインフェイズ

- 「進撃」（アクションの前後のみ）
- 「奇襲」（アクションの前後のみ）
- 「休息」
- 「報酬」
- 「募兵」

### エネミーフェイズ

- ×「侵略」
- ×「召喚」

### エンドフェイズ

- ×「終了処理」

## ユニットの解説

この頁からはレベルアップで獲得できるユニット特有のルールをそれぞれのユニットごとに解説していきます。

### ファイター (熟練戦士)

#### ユニット



#### ●特徴



「ファイター」の能力は基本セットの「ウォーリア(Lv.2)」と同じです。

もとの「ウォーリア★」から攻撃力とHPが1ずつ伸びるだけですが、真横や後方に攻撃できるユニットはあまりいないため、汎用性の高いこのユニットが活躍できる状況は少なくないはずです。

### ファランクス (重装歩兵)

#### ユニット



#### ●特徴

「ファランクス」は、防御を強化した戦士で、モンスターから攻撃を受けるたび、そのダメージを1点軽減することができます。ただし、追加効果が無効にはできません。特殊な攻撃をしてくるモンスターからのダメージをどう処理するかは次の頁で説明します。

また味方である「バード(基ル-P14)」のスキルでもダメージを受けることがありますが、「バード」はモンスターではないため、このダメージを軽減することはできません。



## ファランクスのダメージ処理 (モンスターの攻撃タイプ別)

### ●ゾンビ

(拡張2ルールB-P5)



「ゾンビ」の攻撃は「1ダメージを与え、さらに対象にアクションマーカーを置く」というものです。

「ファランクス」がこの攻撃を受けた場合、ダメージは0点になりますが、アクションマーカーを1枚、自分の上に置かなければなりません。

### ●ウルフ

(拡張2ルールB-P6)



「ウルフ」の攻撃は「1ダメージを2回与える」というものです。

「ファランクス」がこの攻撃を2回とも受ける場合は0点×2回の攻撃となり、ダメージを受けません。

### ●テンタクルス

(拡張2ルールB-P10)



「テンタクルス」の攻撃は「1ダメージを与え強制移動させる」か「移動できない対象に2ダメージを与える」のどちらかです。

「ファランクス」がこの攻撃を受けた場合「0ダメージを受けて強制移動する」か「移動できずに1ダメージを受ける」のどちらかになります。

## セント (聖女)

### ユニット



### ●特徴

「セント」は「クレリック★」の回復スキルに加えて「各ラウンドのエンドフェイズにHPを1点回復する」という強力なオート能力を修得しています。



### ●オート能力

- ・発動に必要な条件はボードの上に「セント」が置かれていることです。
- ・「セント」の上にアクションマーカーが置かれているか、いないかは、特に問題にしません。

・能力に指定されたタイミングで自動的に発動します。「セント」のオート能力はエンドフェイズ「終了処理」の①援護のタイミングです。

・この能力による回復の射程や対象は、回復スキルを使った時と同様に処理してください。



## エクソシスト (祓魔師)

### ユニット



### ●特徴

回復ではなくモンスターを退ける方向に転化した聖職者です。

攻撃力は弱いですが、使い勝手のよい遠隔攻撃を駆使して戦います。

### ●射程

「エクソシスト」はボード上のどこにいるモンスターでも任意の1体を選んで攻撃することができます。

### ●攻撃力

「エクソシスト」の攻撃力を求める時は、ダイスを2個振り、ひとつの出目を選んで①の目に変更します。

この時、出目が①のダイスを①に変更したことにしてもかまいません。



振った時の出目が6ゾロでもクリティカルにはならず、攻撃力の最大は7になります。1ゾロはファンブルです。

変更した後のダイスの出目を合計したものが今回の攻撃力となります。その値とモンスターの防御力を比べて、攻撃力が防御力以上なら2ダメージ、防御力未満なら1ダメージを与えます。

もし恩恵(基ル-P24)の〈意思の力〉による振り直しを希望するなら、振りなおした後、ひとつの出目を選んで①の目に変更します。



## メイガス (古魔導士)

### ユニット



#### ●特徴



「メイガス」の能力は基本セットの「ソーサラー(Lv2)」に似ていますが、攻撃力の上昇が1点高くなっています。

モンスターと戦う時、その長めの射程と高い攻撃力は大いに頼りになるでしょう。

## ドルイド (森の賢者)

### ユニット



#### ●特徴

「ドルイド」は「ソーサラー★」よりも長い射程を持ち、★印のマスにいるすべてのモンスターに1ダメージを与えることができます。

## スレイヤー (殲滅者)

### ユニット



#### ●特徴

「スレイヤー」は自分を中心とした半円形の射程を持ち、★印のマスにいるすべてのモンスターに1ダメージを与えることができます。

## トラッパー (罨師)

### ユニット



#### ●特徴

「トラッパー」は自分で攻撃するのではなく「トラップ」という特殊なカードをボードに設置することで、間接的にモンスターにダメージを与えることができます。

#### ●トラップの獲得

「シーフ★」が「トラッパー」にレベルアップした時、そのプレイヤーは「トラップ」のカードを1枚、中央エリアから獲得して手札に入れます。



#### ●トラップの設置

「トラッパー」は何もカードの置かれていないマスを対象としてスキルを使用することで、そのマスに手札から「トラップ」を設置することができます。

ただし1人のプレイヤーが持てる「トラップ」は1枚だけなので、手札に「トラップ」がない時「トラッパー」はスキルを使用することができません。

#### ●トラップの回収

「トラップ」は起動してモンスターにダメージを与えたら、直ちに手札に戻ります。それ以外でもプレイヤーが「トラップ」の回収を望むなら、特別な手続きを必要とせず、いつでも手札に戻すことができます。

## トラップの取り扱い

### ① モンスターとトラップ

モンスターからは「トラップ」を「何もないマス」として扱います。

このため「トラップ」がモンスターの射程内にあっても攻撃対象になることはなく、モンスターは移動によって、このカードの上に重なることが可能です。

「トラップ」の上にモンスターが重なった時、リアクションの起動条件を満たします。

モンスターは移動の途中であってもそのマスで移動を中断し、2ダメージを受けます。



「トラップ」は消耗型で一度発動したら手札に戻るため、「トラップ」を再び使用するためには「トラッパー」のスキルで設置し直さなければなりません。

\*イメージ的に空中を移動していそうなモンスターであっても「トラップ」の起動を回避することはできません。

\*「マンドラゴラ(拡2B-P7)」のような反撃でダメージを返してくる攻撃は、トラップのダメージに対しては無効になります。

### ② ユニットとトラップ

プレイヤーのユニットは「トラップ」が設置されたマスに侵入することも通過することもできなくなります。

また「トラップ」はユニットではないためダメージを割り振ったり、アクションを使って移動させることはできません。

## トラップの設置から起動まで

- 1) メインフェイズに「トラッパー」はスキルを使用して、なにもない自分の隣接マスに「トラップ」を設置することができます。



- 2) エネミーフェイズの侵略です。「ウルフ」の射程内には「トラップ」が置かれていますが、「トラップ」はモンスターからは何もないマスとして扱うため（他に攻撃対象いなければ）「ウルフ」は移動を選択します。



- 3) 「ウルフ」が「トラップ」のあるマスに入ったので、「トラップ」が起動します。「ウルフ」は移動を中断し、2ダメージを受けます。

