

金曜アリアンロッド ハウスルール ver.1.1α

グリッドルール

略記について

R1……『ルールブック①改訂版』

R2……『ルールブック②改訂版』

■概要

グリッドルールは『R1』P252～293の戦闘ルール、P282～293の冒険と探索、および『R2』P148～150の明度ルールを差し替えるルールである。

■マス（追加要素）

グリッドルールを使用した戦闘では、キャラクターたちが戦闘を行う場所（戦場やダンジョン内の部屋など）を縦横の線で区切り、キャラクターの位置関係を表現する。**縦横の線で囲まれた四角形の区域を「マス」と呼ぶ。**

1マスあたり、2m×2m程度の広さをもつ。

エネミースキルの《超大型》《超小型》はマスの占め方のルールに影響を与えない。つまり大型だろうが原則として2m×2mのマスに入る。モブエネミーは2～10体の集団を表すが、もちろん2m×2mのマス内になぜか収まる。

▼マスの人数制限

1つのマスに、1人のキャラクターしか存在できない。敵であれ味方であれ、他のキャラクターやマスを占めるオブジェクト等の存在するマスで移動を終了させることはできない。

例外的に同じ乗物に乗っている「騎乗者」と「同乗者」は「1つのマスに1人のキャラクター」のルールを無視する。

▼通過できないマス

敵の存在するマスと、完全遮蔽（後述）を提供するようなパーティションの存在するマスは移動の際に経路として通過できない。ただし「強行離脱」と

「飛行状態」などは例外である（詳しくは各項目を参照）。味方のいるマスは通過できるが、そこで移動を終了させてはならない。

▼壁や扉

マスとマスの間に、壁や扉を配置することもできる。壁の厚さが2m程度ならば、キャラクターと同じようにマスを占める。

■移動（R1_252）

キャラクターはムーブアクションを使用して移動できる。移動方法は、[戦闘移動][全力移動][離脱][強行離脱][跳躍移動][登攀移動]の6種類に変更される。

▼戦闘移動

グリッドルールでは、戦闘移動によって【移動力】ぶんの移動ができる。辺と辺が隣接しているマスには2m、頂点と頂点が隣接しているマス（斜めマス）には3mで移動ができる。

敵や移動を妨害するものの「ZOC」内では戦闘移動を行うことはできない。

6	5	4	5	6
5	3	2	3	5
4	2	★	2	4
5	3	2	3	5
6	5	4	5	6

◀ 数字は★からのm数

▼全力移動

全力移動を宣言することで、【移動力】が1m以上のキャラクターは、【移動力】が通常よりも5m多いものとして移動ができる。

ムーブアクションで全力移動を行った場合、そのメインプロセスではマイナーアクションを行うことはできなくなる。また、敵や移動を妨害するものの「ZOC」内では全力移動を行うことはできない。

▼離脱・強行離脱・跳躍移動・登攀移動

別の項目にて説明する。

■エンゲージ (R1_254)

エンゲージとは、ある地点から 3m 以内の範囲をいい、原則として 3×3 マスで構成される。

エンゲージという概念は基本ルールやスキル、アイテム等の説明文で用いられ、以下に示す[ZOC][リーチ][効果範囲]という 3 つの意味で使われる。

3	2	3
2	★	2
3	2	3

◀エンゲージの範囲 (9 マス)

▼エンゲージ：ZOC (移動阻害範囲)

移動や敵との位置関係を表す文脈で「エンゲージ」という言葉が使われていた場合、[ZOC]の意味として読み替える。

全てのキャラクターは、自身のいるマスとそこに隣接する 3m 以内の全てのマスに対して [ZOC]をもつ。キャラクターは敵の [ZOC] を「戦闘移動」や「全力移動」によって通過した場合、即座に移動を停止しなければならない。敵の [ZOC] に入ることが「突入」という。

[ZOC] はキャラクターのみに適用されるルールだが、GM は [ZOC] をもつオブジェクトを設定してもよい。

▼エンゲージ：リーチ (至近の射程範囲)

武器やスキル等の射程という文脈でエンゲージという言葉が使われていたら「リーチ」の意味として読み替える。トラップ探知やアイテムの受け渡しにおいても「リーチ」の概念を使用する。

あるキャラクターやオブジェクトを中心に、彼が存在するマスを含め、隣接する 3m 以内のマス全てを、そのキャラクター (オブジェクト) にとっての「リーチ」という。「射程：至近」の武器やスキル等を使用した際、「リーチ」内のキャラクターを対象にとることができる。

「リーチ」は 2m を超える距離内の「パーティション」は含まれない。つまり壁や扉などを破壊した場合、その壁や扉と直接隣接しなければならない。

射撃攻撃は「リーチ」内のキャラクターを対象にとることができない。

GM はトラップに対して《リーチ拡大》の特性をつけることができる。この場合、トラップレベルは +2 され、「リーチ」は 5m 以内の範囲となる。

▼エンゲージ：効果範囲 (範囲効果の範囲)

スキル等の対象を表す文脈で「エンゲージ」という言葉が使われていた場合、「効果範囲」の意味として読み替える。

キャラクターがスキルやアイテム等を使用し、「範囲」「範囲 (選択)」「範囲 (n 体)」を対象とした場合、対象となるエンゲージを選択する必要が生じる。

この時、射程内のマスの中から任意の「起点マス」を 1 つ選択する。この時、キャラクターは「起点マス」の中心を視界内に収めていなければならない。

そのスキルやアイテム等は「起点マス」を含め、隣接する 3m 以内の全てのマスに効果を及ぼす。この 3m の範囲のことを「効果範囲」と呼ぶ。

こちらは「リーチ」の場合と違い、「効果範囲」内のマスと隣接する全ての壁や扉を対象にすることができる。

■離脱 (R1_255)

●離脱

敵の [ZOC] にいる場合、ムーブアクションで「離脱」を宣言できる。「離脱」をすることによって [ZOC] を無視して 5m まで移動することができる。

ムーブアクションで「離脱」を行った場合、そのメインプロセスではマイナーアクションを行うことができなくなる。

▼封鎖

細い通路や吊り橋の上など、敵の横をすり抜けるのが困難な状況 (GM 判断) では「封鎖」が発生する。

封鎖されたマスにいるキャラクターが「離脱」を行う場合、隣接している全ての敵と【行動値】対決を行い、勝利しなければ「離脱」は失敗する。

離脱を行おうとするキャラクターが 1 回判定し、その達成値に対してすべてのリアクション側が判定

する。

〔離脱〕による移動の途中で〔封鎖〕されたマスを通過することもできる。この場合、移動途中のマスが〔封鎖〕されているが、移動は阻害されない。

▼封鎖を発生させるスキルやアイテム

〔封鎖〕を発生させるスキルやアイテム等を使用して、〔封鎖〕を発生させた場合、〔封鎖〕を発生させたキャラクターの〔ZOC〕が全て〔封鎖〕される。

この特殊な〔ZOC〕は〔封鎖〕を発生させたキャラクターが、〔封鎖〕を発生させた時点で存在していたマスを1度でも離れると効果を失う。ただし常にエンゲージを〔封鎖〕するような効果をもっている場合はその記述に従う。

〔封鎖〕を発生させたキャラクターは自身が発生させた〔封鎖〕によるペナルティは受けない。

▼決戦状態 (PSG_13)

キャラクターはフリーアクションで〔決戦状態〕をつくらることができる。自身の〔ZOC〕内に敵が1体（モブ1グループ）のみ存在している場合にのみ宣言できる。

〔決戦状態〕をつくることで、自身のZOCは〔封鎖〕される。〔決戦状態〕は1対1の状態でなくなった時、つまり〔決戦状態〕をつくったキャラクターの〔ZOC〕内に2体目以降の敵もしくは、味方が突入してきた場合、あるいはその敵がZOC外に離れた場合に解除される。この他、〔決戦状態〕をつくったキャラクターはフリーアクションで〔決戦状態〕を解除できる。

●強行離脱（追加要素）

敵の〔ZOC〕にいる場合、ムーブアクションで〔強行離脱〕を宣言できる。〔強行離脱〕をすることによって〔ZOC〕を無視して5mまで移動することができる。加えて、その移動中に敵のいるマスを通り抜けることができる（だが依然として移動の最終目標地点は何者にも占められていないマスでなければならない）。

ムーブアクションで〔強行離脱〕を行った場合、

そのメインプロセスではマイナーアクションとメジャーアクションを行うことができなくなる。

▼封鎖中の強行離脱

〔封鎖〕されたマスにいるキャラクターが〔強行離脱〕する場合、通常の〔離脱〕と同様に扱う。移動経路にどれだけ敵がいるが、〔強行離脱〕を開始したマスに隣接している敵とのみ【行動値】対決を行う。

■同乗 (R2_145)

騎乗状態のキャラクターが乗っている乗物に同乗する場合（即ちあなたが同乗者となる場合）、〔リーチ〕内に騎乗者がいる状態で、マイナーアクションを必要とする。

同乗状態となることで、例外的に騎乗者と同じマスを占めることになる。

マイナーアクションで同乗状態を解除した場合、解除前の時点における、同乗者の〔ZOC〕のうち、任意のマスに再配置する。この再配置は移動や離脱として扱わず、敵対するキャラクターのいかなる能力の影響も受けない。

▼曲芸下乗（敵等に囲まれた際の同乗状態の解除）

同乗状態を解除する際、自身の〔ZOC〕内に再配置可能なマスが1つもない場合、再配置可能なマスが現れるまで〔ZOC〕を拡大して同乗状態を解除できる。この時、難易度〔5+〔ZOC〕〕の【敏捷】判定を行い、失敗すると〔スリップ〕を受ける。

■攻撃 (R1_258)

●射程

射程についても移動と同様の基準（辺が接するマスへは2m、頂点が接するマスへは3m）を用い、攻撃やスキルを使用する者のいるマスから。その対象のいるマスまでの最短距離を射程とみなす。

●射線と遮蔽 (EXB_97／上級_125)

▼遮蔽物

壁や柱などはキャラクターの視線を妨げる遮蔽物

として機能する。遮蔽物はその向こう側にいるキャラクター等に「完全遮蔽」もしくは「部分遮蔽」を提供する。キャラクターは遮蔽物にはならない。

▼射線

自身のいるマスの中心と、効果対象のいるマス（もしくは「起点マス」）の中心とを結んだ線を「射線」という。

「斜線」が「完全遮蔽」を提供する遮蔽物とぶつかる場合、「完全遮蔽」が発生する。また「部分遮蔽」を提供する遮蔽物とぶつかる場合、「部分遮蔽」が発生する。

「射線」が「完全遮蔽」を提供する遮蔽物と接する場合、「部分遮蔽」が発生する。「部分遮蔽」を提供する遮蔽物と接する場合は、遮蔽は発生しない。

▼完全遮蔽

完全遮蔽を受けているキャラクター等は攻撃やスキル、エネミー識別、トラップ等の対象として選択できない。

▼部分遮蔽

部分遮蔽を受けているキャラクターが攻撃やスキル、トラップ等の対象となった場合、リアクションの判定に+1D することができる。

▼「射程：シーン」

「射程：シーン」の攻撃やスキル等は遮蔽物によるペナルティを無視する。

●挟撃状態（追加要素）

敵の「ZOC」内に自分と自分の味方がいて、自分とその味方のいるマスの中心どうしを結んだ線が、その敵のいるマスの中心を通るとき、その敵に対して「挟撃状態」である。

「射程：至近」の武器やスキルによって敵のみを攻撃する場合、その敵に対して「挟撃状態」であるならば、その攻撃の命中判定に 1D 増加する。

●カバー（R1_268）

ダメージロールステップの直前に、攻撃が命中したキャラクターが自身の 3m 以内にいる場合、その

キャラクターに命中した攻撃を代わりに引き受けることができる。

■フェイト（R1_280）

●フェイトルールの追加（追加要素）

フェイトの用途として以下のものを追加する。

▼効果範囲の増減

攻撃やスキル等の対象を選択する際、フェイト 1 点につき「効果範囲」を 1m 増やすか減らすことができる（最低でも 0m）。フェイト使用上限は「ダイスの増加」の場合に準じる（『R1』P281）。

▼カバー射程の増加

「カバー」を行う際、フェイト 1 点につき、射程を 1m 増やすことができる。フェイト使用上限は「ダイスの増加」の場合に準じる（『R1』P281）。この効果は《カバームーブ》と重複する。

■その他のルール

●トラップ探知（R1_282）

扉や宝箱などを「トラップ探知」する場合、そのオブジェクトに「リーチ」の届く距離にいないといけない。

宝箱は隣接するマスに、扉などマスの「辺」に設置するものは、「辺」を隣接するマスにいないければ、その対象を調べることはできない。

●跳躍（R1_285）

裂け目や穴などを跳び越えるためには「跳躍」を行う。跳躍は【筋力】判定で行い。難易度は「距離（メートル）×2」となる。判定に成功すれば裂け目や穴などを跳び越えられる。垂直方向に跳躍する場合、難易度は「距離（メートル）×4」となる。

▼跳躍移動

ムーブアクションで「跳躍移動」を宣言した場合。移動の途中で「跳躍」ができる。本来「戦闘移動」で移動できる距離を超えることはできない。

例えば 2 マスぶんの穴を跳躍する場合、穴の手前のマスから跳び越えた先のマスまで、最低でも 3 マ

ス移動しなければならない。すると最低でも 6m の【移動力】が必要になる。

ムーブアクションで「跳躍移動」を行った場合、そのメインプロセスではマイナーアクションを行うことができなくなる。

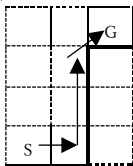
●登攀 (R1_286)

崖や壁を登るためには「登攀」を行う。「登攀」の難易度は 10 で、【筋力】判定に成功すれば【移動力】÷2 m 登ることができる。判定に失敗した場合は、難易度 10 の【敏捷】判定に成功すれば【移動力】÷2 メートル落ちるだけですむ。この【敏捷】判定にも失敗した場合、完全に落下する。

▼登攀移動

ムーブアクションで「登攀移動」を宣言した場合、移動の途中でであっても「登攀」ができる。「登攀」による移動の前後に通常の移動を挟む場合、登攀距離を求める基となる【移動力】に、移動したぶんだけ減らして登攀距離を求める。壁などの上まで登り切るには（最後の移動では）余分に 1m ぶんの【移動力】が必要となる（通常の【移動力】としては 2m ぶん）。

例えば 2m 移動した後、6m の塀を 4m 登攀し、塀の上に立っているためには、16m の【移動力】が必要となる。



ムーブアクションで「登攀移動」を行った場合、そのメインプロセスではマイナーアクションを行うことができなくなる。

▼跳躍移動と登攀移動の組み合わせ

「跳躍移動」と「登攀移動」を組み合わせることができる。この場合も、そのメインプロセスではマイナーアクションを行うことができなくなることに変わりはない。なお、「離脱」「強行離脱」とは組み合わせられない。

▼落下

登攀中に（床とエンゲージしていない時に）ムーブアクションで「戦闘移動」「全力移動」「離脱」「強行離脱」「跳躍移動」を宣言した場合、キャラクターは自動的に落下する。【移動力】を消費することなく床面まで移動し、GMが定める落下ダメージを受ける。「強行離脱」以外の落下の途中で敵の「ZOC」に突入した場合は、そこで落下は停止し、落下ダメージは受けずにすむ。

●特殊状態 (R1_290)

▼飛行状態

飛行状態のキャラクターは同じく飛行状態でないキャラクターの「ZOC」の影響を受けない。

▼游泳状態

詳細は『R1』P291。游泳状態のペナルティとして、「離脱、強行離脱ができない」も加える。

▼隠密状態

敵の「ZOC」内で隠密状態になることができず、隠密状態のキャラクターは敵の「ZOC」内に入った瞬間に隠密状態は解除される。

ただし、隠密状態のキャラクターの「ZOC」に敵が突入した場合は、その隠密状態は解除されない。

●明度によるペナルティ (R2_148)

▼明度 3 以下

隣のエリア（ダンジョン内の隣の部屋など）の様子を見ることができない。

▼明度 2 以下

全ての行為判定のダイスが 1 個減少する（ただし、ダイスの最低数は 1 個）。

▼明度 1

「リーチ」以外に斜線が通らない。つまり特定のスキル等を使用しなければ事実上、「射撃攻撃」はできない。

■トラブルシューティング

▼強制移動の処理

何らかの理由で「何者かに占められているマス」に移動させられた場合、移動させた者は、そこから最も近い何者にも占められていないマスに移動先を変更する。偶然に移動が発生した場合、移動先はGMが選択する。

▼近接攻撃の「範囲（選択）」について

例えばダガーを装備したシーフが《ワイドアタック》を使用して「射程：至近」による範囲攻撃を行った場合、まずシーフは「リーチ」の範囲内から「起点マス」を1箇所選択し、その「起点マス」を中心に3m以内の「効果範囲」内の任意のキャラクター全てに攻撃を行う。もちろん「リーチ」には自身のいるマスを含むわけだから、「リーチ」内の敵全てを対象にとることもできる。この方法で最大 6m 離れた敵に対して攻撃ができる。

冒険の準備

■概要

ここでは、キャラクターの成長や成長点、所持金の配分方法、ギルドなどについてのレギュレーションとハウスルールについてまとめておく。

■キャラクターの成長 (R1_198)

成長点は配布せず、GMが「冒険の一区切り」と認めたタイミングで全 PC の CL が 1 上昇する（冒険に参加していない PC も）。この時、追加で一般スキルを 1 つ取得することもできる。また GL も 1 上昇する。

一般スキルは選択することを保留し、次の成長のタイミングでいっしょに保留した分を取得することもできる。

▼コネクションの取得

キャラクター成長時に一般スキルを取得する代わりに、5 人までのキャラクターに対してコネクションを取得することを選択してもよい。この 5 人のキャラクターのうち何人かを後で選択するために保留しておくこともできる。このオプションは一般スキルを取得することができるタイミングが訪れるたびに何度でも選択できる。

コネクションの使い道については『R2』P142～143 に書かれている。

■報酬とドロップ品

依頼の報酬やドロップ品の売却額を合わせたものを「戦利金」として再定義する。

一方でダンジョンの中で手に入れるアイテム（宝箱の中身）や、依頼人から渡されるポーションなどのアイテムは「戦利品」として区別する。

●戦利金

シナリオ終了時、それぞれの PC は「戦利金」を獲得する。「戦利金」は次の表を使って算出する。

戦利金算出表		
CL1～3	(CL+1)×	300G
CL4～8	(CL+1)×	600G
CL9～13	(CL+1)×	900G
CL14～18	(CL+1)×	1200G

また、ちょっと厳しめの戦闘を乗り越えた場合や、長めのシナリオを終えた場合、計算式の係数に +100 ～200G 程度上乗せするとよい。

この戦利金は次のようなギルドサポートやスキルがある場合、「倍率」ぶんだけ増額する。なお「倍率」は全て合算してから「戦利金」額にかける。

	倍率
《名声》	10%
《目利き》	10%
《トレジャーマニア》 ※個人のみ	10%

●戦利品

「戦利金」が個人に対する報酬であるのに対し、「戦利品」はギルドに対する報酬である。

依頼人から受け取ったアイテムや、ダンジョン内で発見されたアイテムはギルドの持ち物として管理される。そういったアイテムが不要になった場合の売却額はギルド資産として管理される。このギルド資金は消耗品の購入額に充てられることを想定している。

「戦利品」としての報酬は、セッションに多く参加しているキャラクターばかりが消耗品を消費することで、所持金を圧迫してしまう問題を回避するための緩いガイドラインとして設定している。

▼冒険の途中で手に入れるアイテム

HP や MP を回復する消耗品や、攻撃の際に消費する消耗品であれば、冒険の途中で「平均 PC 人数 × 3」個程度手に入れる可能性があってもいいだろう。

ダンジョン内のアイテムは救済措置として機能する。例えばアコライトのいないパーティが強力な敵と戦闘する直前には何故か、HP を回復するポーションを発見しがちである。

例えば公式シナリオでは次のようなアイテムをダ

ンジョンの中で発見することができる（2D6 値は適当なのでレベル帯やダンジョンの雰囲気に合わせて適宜調整すること）。

2D6	アイテム
2	通常の装備品（合わないものも含む）
3	ハイHP ポーション
4	矢弾 → 『R1』 177、『R2』 93
5	果実
6	HP ポーション
7	MP ポーション
8	にく
9	野菜
10	装飾品 → 『R1』 P177
11	ハイMP ポーション
12	後で売却できる美術品

▼アイテム鑑定ボーナスの読み替え

マジックアイテムは非常に強力なので「戦利品」として設定してしまうと（一部を除いて）不公平になりやすく、バランスを取るのが難しい。ただ、マジックアイテムを一切出さないと「アイテム鑑定」が意味を成さなくなってしまう。そこで「アイテム鑑定」にボーナスを与えるスキルを持っているキャラクターは「ポーションを 1D6 個」などといった状況下で入手できる消耗品の量が+1 個されるものとする。

▼収納庫

ギルドは各 PC の携帯品とは別に、無限の容量をもつ収納庫をもっている。収納庫にはギルドの持ち物や各 PC の所持品を格納しておくことができ、ブレイクやアフターブレイク、また GM が認めたタイミングで自由に中のものを出し入れできる。

▼ギルドハウス

《ギルドハウス》（『R2』 P124）の「効果」に以下のものを追加する。

→ また、携帯品から「収納庫」に好きなだけアイテムの出し入れができる。

▼スティーラー

《スティーラー》は効果に書かれている通り、ドロップ品決定ロールを行う。この時「戦利金」の算出の場合と重複するが、《目利き》や《トレジャーマニア》の効果も適用してもよい。

GM は時間省略のためドロップ品が設定されているにも関わらず「ドロップ品が設定されていないエネミー」とみなしてもよい。

●金銭の貸し借り

プレイヤーの責任において、PC 間で金銭の貸し借りを行うことは問題ない。その旨をキャラクターシートにきちんと記録しておくこと。

■ギルド

●ギルドマスター

▼物語上のギルドマスター

物語上のギルドマスターは GM の要請があれば決める。

▼ルール上のギルドマスター

ルール上のギルドマスターは、例えば《ギルドシンボル》（『R2』 P121）などの効果を適用する際に必要になるもので、現在参加している PC の中から一人を便宜的に選ぶ。

一度ルール上のギルドマスターを決めたならば、その日のセッションが終了するか、その PC を担当する PL が事情により早退しなければならなくなるまで、ルール上のギルドマスターを変更することはできない。

▼ギルドシート

ギルドシートは GM が保管し、セッションごとに PL の代表者に渡す。ギルドシートを忘れてきてしまった場合は、できる限り思い出しながらプレイする。

●ギルドサポートの選択

▼ギルドサポートの取得

ギルドレベルが上昇した際のアフターブレイク、次のシナリオの開始直前のタイミングでギルドサポートを取得する。ギルドサポートはその場にいるメ

ンバーで決めてしまうしかないので、**意見のある人は早めに主張しておくこと。**

▼ギルドサポートの選択

シナリオ開始直前のブリブレイにて、その場にいるメンバーで話し合い、持っていくギルドサポートを選択する。持っていくギルドサポートは誰が見ても分かるようにギルドシートにチェックしておく（取得しているGSと選択しているGSは違う）。

もしシナリオの途中でギルドサポートを選択していなかった事に気付いたら、速やかに選択すること。

▼ギルドサポートの使用

ギルドサポートの中には使用回数に制限のあるものがある。使用回数に制限のあるギルドサポートはその旨を分かるようにギルドシートに記載しておき、使った回数をメモしておく。

▼ギルドメンバーを対象とする効果の適用範囲

ギルドメンバーを対象とする効果は原則としてその場にいるギルドメンバーのみに対して効果を発揮するものとする。

ただし《蘇生》《祝福》《最後の力》などは、効果が大きいため、「使ったその日に遅れてきた人」には適用してもよいものとする。

■報酬の計算式について

戦利金を求める式は、「ウォーリアが次のレベルになった時、最も高額な一般鎧を購入できる金額」を基準としている。

この基準は『基本ルールブック』のアイテムの選択幅に合わせている。やや貧乏な冒険になるぐらいのバランスにしている。

まとめ

2mで十字方向に移動する

3mで斜め方向に移動する

エンゲージは3m以内の3×3マスのこと

敵をすり抜ける場合は「強行離脱」を宣言する

決戦状態はエンゲージを封鎖

挟撃状態は命中に+1D

部分遮蔽はリアクションに+1D

フェイト1点で効果範囲±1m（最大【幸運】まで）

フェイト1点で「カバー」射程1m拡大

