

FINAL FANTASY XIV TTRPG

無料版ルールブック



FINAL FANTASY XIV  
ONLINE

FFXIV

ゲームマスターブック

## ゲームマスターブック 目次

<b>第3章 ゲームの進め方</b>	<b>3</b>
誰がGMをするの? .....	3
<b>FFXIV TTRPGで遊ぶ準備</b> .....	<b>3</b>
ルールブックは持ってなくてもいいの? .....	4
ゲーム参加者が決まったら .....	4
もしもゲームの参加者が5人集まらなかったら? .....	4
<b>バディ</b> .....	<b>5</b>
バディ:ディフェンダー .....	5
バディ:ヒーラー .....	5
バディ:アタッカー .....	5
<b>ゲームの準備</b> .....	<b>6</b>
プレイ前の相談 .....	6
シナリオの確認 .....	6
用意したシナリオで遊ぶ時に .....	6
<b>ゲームプレイ当日</b> .....	<b>7</b>
シナリオを開始する前に .....	7
<b>シナリオの進行中</b> .....	<b>8</b>
ゲームの一時セーブ .....	8
そのほかシナリオ中に気にしておくべき要素 .....	9
シナリオで手に入るアイテム .....	9
予兆の表し方 .....	9
<b>第4章 戦闘以外の冒険</b>	<b>10</b>
<b>ロールプレイ</b> .....	<b>10</b>
<b>戦闘以外の場面での判定</b> .....	<b>11</b>
複数回の判定 .....	12
判定へボーナスダイスを与える .....	12
注意点 .....	12
<b>時間の経過</b> .....	<b>13</b>
1行動で1属時 .....	13
経過時間を増やす/減らす .....	13
別行動による効率化 .....	13
戦闘で経過する時間 .....	13
<b>移動</b> .....	<b>14</b>

<b>休息と就寝</b> .....	<b>14</b>
休息 .....	14
就寝 .....	14




**第5章 プレイとプレイの間** **15**

<b>ゲームの終了と次回への準備</b> .....	<b>15</b>
冒険者が全滅したら? .....	15
冒険と冒険の合間の活動 .....	16

<small>ゲームマスター</small> <b>GMとして一番大事なこと</b> .....	<b>16</b>
---	-----------

<b>FAQ</b> .....	<b>17</b>
------------------	-----------

## 記号の見方とカッコの用例

<b>【】</b>	メインステータスとサブステータス
<b>《》</b>	アビリティ名
<b>〔 〕</b>	ステップやタイミング
<b>「 」</b>	会話文、単語の強調
<b>『 』</b>	作品タイトル、会話文内の会話
<b>( )</b>	特定のルールと関連しない汎用のカッコ
<i>斜体</i>	アビリティの分類
<b>太字</b>	バフとデバフと特性
	シナリオの読み上げ文
	シナリオのGM用情報
 詠唱	シナリオの敵アビリティが詠唱である表示

## 第3章 ゲームの進め方

FFXIV TTRPGで初めてTTRPGを遊ぶ人にとっては、どうやって遊べばいいのかわからない点が多いだろう。

ここでは君がGMとなってゲームを遊ぶために、どのような進め方をすればよいかを説明する。

ただしあくまでも一例であり、ここに書かれている以外の進め方が間違いというわけではない。TTRPGのプレイにおいては、**すべてのゲーム参加者が楽しめるようにとGMが下す判断こそが最も優先される**ということを忘れないでほしい。

### 誰がGMをするの？

参加者の中にGMをやりたいという人がいないのであれば、どうやってGMをするべきかを説明しているこの文章を読んでいる人、つまり君がGMをするのがいいだろう。

……君はもしかしたら「初めて遊ぶゲームで進行役なんてできるだろうか」と不安に思っているかもしれないが、安心してほしい。FFXIV TTRPGを遊ぶとき、**一番気楽な役割は実はGMなのだ。**

プレイヤーはエオルゼアを旅する冒険者として、状況に応じて何をすべきかを1から想像しなければならないが、GMはシナリオに書かれていることを読み進めて、シナリオに書かれているとおりに敵を動かせばいいし、もし戦闘でミスをしてしまっても、参加者全員に喜んでもらえる……なぜならそれは、敵が隙を見せてパーティにチャンスが生まれた劇的な瞬間なのだから！ これほど楽なことはないだろう？

加えてGMは遊ぶシナリオをすべて読むことができる。プレイヤーであれば知りえない、エオルゼアで紡がれる物語の“もしも”や“裏側”を知ることができるのはGMだけなのだ。

君はファイナルファンタジーXIV本編ともつながる冒険者たちの物語を、GMという役回りとして楽しむことができちゃう！ これほどおもしろい役回りはないだろう？

もし君以外の参加者がGMをすることになったのであれば、ゲーム当日よりも前にその参加者にこの本を貸してあげよう。当日いきなりルールブックを渡してGMしてもらおうのはさすがにむちゃだ。

## FFXIV TTRPGで遊ぶ準備

FFXIV TTRPGは、君を含めて合計5人で遊ぶことが推奨されている。まずは、一緒に遊びたいと思う友達1人に声をかけてみよう。

声をかけた1人が興味を持ってくれたなら、その友達と一緒にあと3人の参加者を探してみよう。一緒にゲームを楽しむのだから、君がすべての準備をする必要はない。協力し合って楽しく準備しよう。

### 声をかけるときには、以下のことに気をつけよう

- ▶ 実際に顔を合わせて遊ぶのか、オンライン上で遊ぶのかを決めておこう。オンライン上で遊ぶなら、遠方に住んでいる友達も誘えるかもしれない。
- ▶ このゲームは勝ち負けを決めるのではなく、参加者全員で協力して物語を創造したり体験したりするゲームであることを伝えよう。
- ▶ 1つのシナリオをプレイするのに4~5時間かかることもあるが、連続した時間が取れないときにはゲームの一時セーブをして2~3回に分けて遊ぶこともできると伝えよう（p.8の**ゲームの一時セーブ**を参照）。忙しい人でも平日の学校や仕事のあとで2時間くらいなら時間が取れるということもあるかもしれない。

### ルールブックは持っていないでもいいの？

複数人数で同じルールのゲームを遊ぶときに一番重要なのは、ルールブックを持っているかどうかではない。ルールを確認するべきときに、全員が正しいルールを参照できる状態にあるかどうか重要なのだ。

FFXIV TTRPGにおいては、ゲームの参加者全員が公式サイトで公開されていたり、店舗で販売されている公式のルールをいつでも確認できるのであれば、『ルールブック』と呼ばれるものを全員が持っている必要はない。

大事なのは、全員が内容が同じ公式のルールをいつでも確認できるかどうか、なのだ。

気をつけてもらいたいのは、非公式に公開されているルールや、有志が作成した要約を持っていることは上記に当てはまらないということだ。そこにはわれわれではない何者かによる編集がされており、誰か1人でもこういった要約を参照してしまったら、正しく共通のルールで遊んでいるという保証ができなくなってしまうのだ。

複数人で公平にゲームを遊ぶためには、内容が同じであるという保証のある共通のルールを使わなければならないことを理解しよう。

この記述は有志の皆様による要約を否定するものではありません。プレイを円滑にするために複雑なルールをユーザーの皆様が要約し、遊びやすくしていただけるのは大変ありがたいことです。しかし、疑問を持ったときに参照すべきソースが共通していなければ、公平なゲームプレイはできません。

ゲームをプレイするにあたっては、必ず参加者全員が公式のルールを参照できる状態にしてくださいませよう、お願いいたします。

### ゲーム参加者が決まったら

声をかけてゲームに参加する人が決まったら、全員の予定を確認してゲームをする日時を決めよう。

協力してお話を体験するというゲームの性質上、ゲームが終わるまでに何分かかるか正確に決めることはできないが、何時に開始して何時に終了するのかを決めて予定を立てること。

終了時間を越えてしまいそうなら途中で一時セーブして、別の日時に続きを遊ぶために改めて予定を立てよう。**ゲームの一時セーブ**(p.8)を参照すること。

### もしもゲームの参加者が5人集まらなかったら？

君を含めてゲーム参加者が4人や3人でも心配する必要はない。そんなときには足りない人数分、NPCのバディを登場させることでゲームを進めることができる。

## バディ

公式に発表しているシナリオには、冒険者が4人集まったライトパーティで挑むことを想定しているものが多い。

しかしプレイヤーの都合がつかなかったり、予定していたメンバーが急きょ欠席しなければならないようなこともあるだろう。そんなときでもバディルールを用いることでFFXIV TTRPGを遊ぶことが可能だ。

バディはシナリオ中に冒険者に同行する特殊なキャラクターである。通常冒険者以外のキャラクター、すなわちNPCはすべてGMが操作をするが、バディに関しては戦闘中にはプレイヤーが操作することとなり、特記のないかぎり冒険者と同様に扱う。戦闘以外においては、ファイナルファンタジーXIVのバディチョコボのように全く状況に影響を与えない行動をするか、GMが判断した行動をする。

例えば、パーティの全員が姿を隠すために【DEX】判定をするようなときは冒険者だけが判定をし、バディは判定をする必要はない。冒険者全員が判定に成功すれば姿を隠すことができ、冒険者の誰かが失敗したならば、姿を隠すことができなかったということになる。

冒険者のジョブと同様にバディにもロールが割りふられており、パーティに不足しているロールのバディを参加させることで、冒険者が4人に満たないようなパーティでもシナリオに挑むことができる。

バディに関するルールはプレイヤーが覚えて使うものなので、負担が増えないように1体のバディは1人のプレイヤーが操作することを推奨している。バディが1体同行しているならプレイヤー1人が代表してそのバディを操作する。バディを2体同行させているならプレイヤー2人が1体ずつ操作する。

プレイヤーが1人しかいない場合には、ライトパーティで挑むことを想定しているFFXIV TTRPGのシナリオを遊ぶのは避けたほうがよい。

バディはリミットブレイクを使用することはできない。バディを同行させる場合、シナリオの難易度自体はどうしても上昇してしまうので、GMはあらかじめプレイヤーにその旨を伝えておくこと。



## タンク

### バディ：ディフェンダー (Lv30)

中型 (1×1マス) ・チョコボ

警戒値：13

物理防御力：14	魔法防御力：14			
最大HP：40	移動速度：5マス			
STR +3	DEX +3	VIT +3	INT +3	MND +3

#### アビリティ

**チョコストライク** 物理・メイン  
 対象：範囲内のすべての敵 範囲：君を中心とした5×5マス  
 基本効果：対象に2点のダメージを与え、対象に君への敵視を与える。

**チョコドロップ** 物理・メイン  
 対象：1体もしくは2体 範囲：1マス  
 基本効果：対象に5点のダメージを与え、対象に君への敵視を与える。



## ヒーラー

### バディ：ヒーラー (Lv30)

中型 (1×1マス) ・チョコボ

警戒値：13

物理防御力：13	魔法防御力：13			
最大HP：25	移動速度：5マス			
STR +3	DEX +3	VIT +3	INT +3	MND +3

#### アビリティ

**チョコケアル+チョコエスナ** 魔法・メイン  
 対象：1体 範囲：10マス  
 基本効果：対象は12点のHP回復を受け、解除可能なデバフを1つ選んで解除する。

**チョコメディカ** 魔法・メイン  
 対象：君を含めた範囲内のすべての味方  
 範囲：君を中心とした5×5マス  
 基本効果：対象は7点のHP回復を受ける。



## DPS

### バディ：アタッカー (Lv30)

中型 (1×1マス) ・チョコボ

警戒値：13

物理防御力：13	魔法防御力：13			
最大HP：30	移動速度：5マス			
STR +3	DEX +3	VIT +3	INT +3	MND +3

#### アビリティ

**チョコスラッシュ** 物理・メイン  
 対象：1体 範囲：1マス  
 基本効果：対象に15点のダメージ。

**チョコプラスト** 物理・メイン  
 対象：範囲内のすべての敵 範囲：君を中心とした5×5マス  
 基本効果：対象に7点のダメージ。

## 🍷 ゲームの準備

ゲームのプレイには以下のようなものが必要になる。

- ▶ シナリオ
- ▶ プレイヤー用の冒険者のデータ
- ▶ ダイス
- ▶ 戦闘用のマップ
- ▶ キャラクターのコマ
- ▶ 予兆マーカー

これらに加えて、実際に顔を合わせて遊ぶときにはHPなど数値の変化を記録するために筆記用具を、オンライン上で遊ぶときにはゲーム参加者全員がネットワークで接続できる端末を用意する必要があるだろう。

ゲームに必要なものが確認できたなら、次はゲームを開始するまでに行っておくべき準備をしよう。

ゲーム参加者のうち1人はGMとなるため、誰がGMをするのかを決めよう。その後、プレイヤーは相談し合って自分の操作する冒険者を1人選ぼう。

### プレイ前の相談

時間が許すのであれば、できるだけプレイ当日までに参加者全員で相談の場を設けよう。

操作する冒険者のジョブやロールなどを含めた、プレイヤーのゲームプレイ中の役割分担に関しては、ゲームプレイ当日に行くと時間がかかってしまい、実際にプレイできる時間が短くなってしまいうということがよくある。そのため、役割分担をしたり冒険者のプロフィールを想像したりするのは、ゲームプレイの前日までに相談する場を設けておくといい。

プレイ前に役割分担が決まっていれば、プレイヤーは事前に自分の操作する冒険者のデータを確認することができるし、GMはシナリオにひととおり目を通しておくことができるので、スムーズにゲームプレイができるだろう。

### シナリオの確認

GMはプレイを開始する前に、遊ぶシナリオに必ずひととおり目を通しておこう。

シナリオの細部を暗記する必要はない。しかし、どんな事件が起きてどのような結末を迎えるのかという物語の筋が事前に分かっているかどうかで、ゲームの進行しやすさは格段に変わる。

また、あらかじめ舞台となる場所や登場するNPCが分かっている場合、ファイナルファンタジーXIVを起動して、君のキャラクターで現地に赴いたりそのNPCに会ったりできる。ゲームの中でどのような描かれ方をしているのかを確認しておけば、君がシナリオの進行役をするときに頭の中で情景をイメージする大きな手助けになることは間違いない。

#### 用意したシナリオで遊ぶ時に

君がシナリオを用意した際、シナリオによってはプレイヤー人数や冒険者のジョブやプロフィールが細かく指定されていることがある。こんな時、どうしても別のジョブが使用したいとか、指定とは異なることがしたいというプレイヤーの要望があったとしても、GMはきぜんとした態度でそれを却下してよい。それでも納得してくれないようなプレイヤーには、以下の記述を見せよう。

TTRPGはGMも含めた参加者全員で楽しむためのゲームだ。GMの決定で君が十分にゲームを楽しめないと感じるなら参加を見送ろう。

君はそのGMとプレイしなくてもかまわないし、そのGMは君とプレイしなくてもかまわないのだ。

GMも君も、それぞれ一緒に楽しめる別の参加者を改めて探して、異なる環境で互いにFFXIV TTRPGを楽しめるようになることを祈っている。

## 🍷 ゲームプレイ当日

### シナリオを開始する前に

予定をした日時、ゲームをプレイする段階になったら参加者全員で改めてあいさつをして、プレイヤーは自分の操作する冒険者についてほかの参加者に紹介しよう。

冒険者の紹介が終わったなら、パーティ内の冒険者どうしの関係性を決めると物語に奥行きが生まれ、プレイヤーのロールプレイにも役立つ。パーティ全体の細かい関係性を決めなくても、ある冒険者が別の冒険者1人とどんな関係なのかを順番に決めていくことで、ぐるりと円を描くようにパーティ内の人間関係が決定するのでお勧めだ。

ここで言う関係とは、詳細な人間関係である必要はない。友情を感じている、恩義がある、志を同じにしている、好敵手である、尊敬している、肉親である……。そういった一言で表せるような関係であっても、その関係は物語の中で徐々に掘り下げられていくはずだ。

### 例：

戦士→竜騎士：借りを返すために同行している  
竜騎士→黒魔道士：同じフリーカンパニーに所属  
黒魔道士→白魔道士：白魔道士の兄である  
白魔道士→戦士：亡き父の面影を重ねている

もしもゲーム参加者全員がTTRPGに不慣れなのであれば、無理に冒険者どうしの関係性を決める必要もない。冒険者のステータスを用いて判定をしたり、アビリティを生かした戦闘を行ったりして、自分の受け持つ冒険者を操作しながらゲームを進めて行くことも、プレイヤーとしての役割を遊ぶという、TTRPGの遊び方の1つだ。

また、君が初めてGMをするのであれば、「ゲームのプレイはなるべくシナリオの記載に従って進行し、想定されていない行動は却下する可能性がある」ということはあらかじめプレイヤーに伝えておこう。物語を円滑に進行するために必要なことだ。

## シナリオの進行中

シナリオには、GMである君がどのように物語を進めていけばよいか記されている。

君はシナリオに書かれている文章を読み上げたり、場合によってはある出来事に気付けた冒険者のプレイヤーに対してのみ、該当部分を直接提示して読んでもらったりすることで、冒険者たちが置かれている状況を説明する。そして、その状況に対しての冒険者たちの行動がどのような結果をもたらすのか判断をしていくのが君の役目だ。

しかし、冒険者の思いもよらない行動によって、シナリオやGMが想定していないような物語展開が始まってしまったり困ることもあるだろう。君がTTRPGに慣れるまでは、そういった事態を避けるため、以下のことを意識しておくとうい。

### ▶ 冒険者に何か行動をしてもらうときには、シナリオに記載されている選択肢を提示して選んでもらう

冒険者の置かれている状況を説明すると同時に、シナリオに記載されている冒険者の取れる行動を選択肢として提示してしまおう。シナリオや君が想定していない展開になってしまうことを避けることができ、プレイヤーにとっても考えを整理する手助けになるはずだ。

### ▶ シナリオに書かれていない行動や、君が対処できない行動は「それはできません」と断る

冒険者が思いもよらない行動を取ろうとして、それがシナリオの展開を妨げてしまうようであれば、その行動は却下しよう。その行動が状況的に正しいようなものであっても「シナリオに書かれていないのでそれはできません」と正直に告げてかまわない。プレイヤーの思いついたことが実行できないという問題よりも、シナリオが進められなくなるほうが大きな問題なのだ。

もちろん、君がその冒険者の行動をシナリオの展開にうまく生かせるならば却下する必要はない。また、冒険者の取ろうとする行動の意図が君の想定とは異なる可能性もあるので「何を目的にその行動を取ろうとするのか」を聞いてしまい、プレイヤーの望みとシナリオの先の展開から考えて、君が冒険者の行動を提案するようなことができれば理想的だが、最初からそこまでやろうと思わなくてもよい。

### ▶ どうすればよいか迷ったときには、プレイヤー全員と相談する

君がどのように判断を下すべきか迷ったときには、プレイヤーに対してぶっちゃけた内容を話して相談してしまおう。シナリオが正しく進行できなくなったり、冒険者たちが完全に誤った行動を繰り返してしまうよりは、物語を良い展開にするためにプレイヤーにいくつかのネタばらしをしてでもストーリーを先に進めるほうが、誰にとっても楽しいゲーム体験となるはずだ。

### ▶ 最終的には自信をもって君が判断を下す

この章の冒頭でも述べたとおり、TTRPGのプレイ中はGMの判断が最も優先される。公式のルールに書かれている内容と異なる判断であっても、君が下した判断は絶対に正しい。公式のルールと異なる判断を下すことを恐れてはならない。

ただし、これは君の独り善がりの判断を下してもよいというわけではない。プレイヤーにも君にも楽しいと感じられる物語の進行のために判断を下す、ということが前提となっているのを忘れないように。

### ▶ 一度下した判断を、さかのぼって訂正しない

プレイ中に判断を下した時点では分からなかったルールの記載を、あとから見つけることもあるだろう。こんな時、先の判断が誤っていたからといってさかのぼってそれを訂正すると問題が発生することがある。一度下した判断はそのままに、ルールに気付いたならばそれ以降はそれを使用するか、もしくはそのプレイ中は先に下した判断で統一するのかをGMである君が判断すること。

## ゲームの一時セーブ

ゲームの内容で盛り上がってしまい、予定していたプレイ時間内に用意したシナリオを遊びきれないということはよくある。そういう場合は切りの良い所で一時セーブして、プレイを切り上げてしまおう。

セーブといっても何か特別な手順が必要なわけではない。シナリオをどこまで進めたのか、キャラクターがどんな状態なのかを、次のゲーム開始時に思い出せるように記録さえしておけばよい。キチンと記録しておけば、セーブした所からゲームを再開するのはそう難しくない。セーブしたときの記録と、再開時の記録が間違っていないかどうかは、ゲーム参加者全員で確認するとよい。

戦闘が長引いてしまって、戦闘中に一時セーブして切り上げるような場合、実際に顔を合わせて遊んでいるならばコマやマップの状況をスマートフォンで撮影したりメモしておこう。オンライン上で遊んでいる場合には、スクリーンショットやアプリケーションの機能を活用すれば、再開しやすいはずだ。

1本のシナリオを一度のプレイで終わらせなければならないわけではない。

丸1日費やして長い1本のシナリオを終わらせるような遊び方をしてもいいし、数日おきに1~2時間ずつプレイするような遊び方をしてもいいのだ。

ただしどういう遊び方をするのかは、ゲーム開始時に参加者全員で確認しておこう。



## そのほかシナリオ中に気にしておくべき要素

### リンクパール

冒険者であればリンクパールは当然所持している。そのためパーティ内の冒険者は離れた場所においても自由に会話ができる。加えて、冒険者が連絡が取れておかしくないNPCとも会話ができてよいだろう。

ただし、悠長に連絡を取れないような状況や連絡を取ろうとした相手に事情があるなどして、リンクパールによる会話ができないという判断をGMが下すこともあるだろう。

### テレポ

惑星ハイデリンでは、冒険者は交感したことのあるエーテライトへテレポができる。プレイヤーの操作する冒険者はすでにある程度の冒険を経験しており、主要なエーテライトとは交感済みであると考えられる（箱入りや世間知らずな冒険者を遊んではならないというわけではない）。

それ以外の地点へのテレポに関しては、**移動** (p.14) を参照すること。

### ギルやアイテム

プレイヤーの操作する冒険者はある程度の冒険を経験しており、それなりの財を持っていると考えられる（金欠冒険者を遊んではならないというわけではない）。そのため細かなギルは、いちいち計算しなくてもそのつど手持ちから支払っているものとしてかまわない。

ただし、一部の数値的な効果を有するアイテムについては、ギルだけではなくその他の貨幣などで購入できる物も存在しているため、独自のルールを用いて売買を行うこととなる。詳細はスタンダードルールブック（別売り）を参照すること。

## シナリオで手に入るアイテム

シナリオでは、アイテムが手に入ることがある。アイテムは、記載されたタイミングで使用して、その効果を発揮する。記載されたタイミングで使用するのであれば、所持しているアイテムを1回の戦闘中に合計でいくつ使用してもよい。

加えて、アイテムは記載されたタイミングではなくても、戦闘中にフェーズが終了した際にも使用できる。ただし、このときに使用できるアイテムは1つだけである。

**例：**ある冒険者が《ポーション》を2つ持っているとき、その冒険者は自分のターン中にサブアクションと集中によって2つの《ポーション》を使うことができる。ただし、フェーズが終了した際には《ポーション》を1つしか使用できない。

## 予兆の表し方

発生した予兆を戦場に表示する際は、ゲームの参加者全員がその範囲を理解できさえすればよい。スターセット内には、予兆を表すため使用できる2種類のマーカーが入っている。

マーカーに複数の色味や模様が用意されているのは、予兆がどのアビリティから発生しているかを判別しやすくするためだ。予兆を表すマーカーを配置する際には、ゲーム参加者全員が分かるように配置しよう。

**タイル状のマーカー：**3×3マス、5×5マスなどの予兆範囲で指定された範囲に敷いて表示するためのタイル状のマーカー。配置すべき場所にすでにキャラクターを表すコマなどが置かれている場合には、いったんどけてからマーカーを配置しよう。



**L字型のマーカー：**予兆範囲の角に置いて範囲を表示するためのL字型のマーカー。正方形や長方形の範囲を示すためには右上と左下（もしくは左上と右下）の2箇所だけに配置して範囲を簡略化して示すのもよいだろう。



スターセットに入っているマーカーだけでなく、予兆の範囲は工夫次第でさまざまな物品を使用して表現することができる。予兆が発生しているマスを囲むように工作用の針金や手芸用のモールを折り曲げて戦場を表すマップ上に配置したり、クリアファイルのような薄いプラスチックシートを切り抜いてマップ上に敷いたり、さまざまな物品をゲームで活用できるだろう。

## 第4章 戦闘以外の冒険

冒険の中で、冒険者が戦闘をしている時間は実はそう長くはない。多くの冒険で冒険者が長い時間を費やすのは、情報や物品の収集や搜索、目的地までの移動、疲労を取るための休息など、戦闘以外の事柄であることが多い。

これら戦闘以外の事柄が発生する場面には、冒険者ではなく敵でもない、市井の人々のようなNPCが登場することも多い。NPCとの交流によって、シナリオに記載されている情報が明らかになったり、冒険者にとって有利になる（はたまた不利になる）ような出来事が起きたり、シナリオの物語が大きく進展する、といったことも多いだろう。

こういった戦闘以外の事柄で冒険者がどのような言動をして、その結果何が起きるのかは、GMとプレイヤーのコミュニケーションによる**ロールプレイ**と呼ばれるやり取りで決定する。加えて、冒険者の行動が成功するか失敗するか定かではないときには、判定によってその結果を決定することで物語が予期せぬ方向に展開していく楽しさが生まれるだろう。

### 🗡️ ロールプレイ

FFXIV TTRPGはロールプレイングゲームである。

プレイヤーは自分の操作する冒険者という役割を担うことで、GMはゲームの進行役という役割を担うことでゲームをプレイする。

注意してほしいのは、役割を担うというのはキャラクターになりきって演技するだけが方法ではない、ということだ。

例えば君がプレイヤーならば、戦闘において冒険者を操作して、タンクとして敵の攻撃を引きつけたり、ヒーラーとして味方を回復したり、DPSとして敵にダメージを与えること自体が各ジョブの役割を担っていることになるだろう。

例えば君がGMならば、シナリオに記載されている状況をプレイヤーに説明し、冒険者の行動でその状況がどのように変化したかを答えたり、戦闘においてモンスターを行動させたり、マップ上に予兆を示して見せることが、ゲームの進行役という役割を担っていることになるだろう。

加えて、キャラクターの言動を説明する際も、自分の操作するキャラクターがどのような発言や行動をするのか言葉で説明することで、ゲームの参加者という役割を十分に担うこともできる。

「その計画内容を聞いたなら、怒りをあらわに反対します」

「その子を落ち着かせるために、荷物からお菓子を取出してゆっくり差し出します」

といった具合に、君が操作するキャラクターが何を感じ、どんな意図で、どう行動するのかを言葉で説明するのだ。

キャラクターが抱いた感情や意図を添え、どんな行動を取るのかを言葉で説明できれば、そのキャラクターがゲームの中でどのように動いているのか、ゲームの参加者全員で共有して思い浮かべることができるだろう。

この説明は必ずしも厳密である必要はない。もしも自分自身でうまく説明できないようなら、GMやほかのプレイヤーと一緒に、どういこうをしたいのかうまい説明を相談してもよいだろう。

もちろん、君は身ぶり手ぶりや声色を使って、より臨場感あふれる演技で自分の操作するキャラクターを演じることもできる。

「ふざけるな！ そんな計画、乗れるわけないだろ！」

(ドン！ と机を叩く)

「大丈夫、安心して……コーヒークッキーは好き？  
いっぱい持ってるから1つあげるわ」

こういった演技でキャラクターの言動をGMやほかのプレイヤーに伝えることもまた、ゲーム参加者としての役割を担うことになるだろう。

また、説明と演技のどちらかを選ばなければならないわけでもない。多くのロールプレイングゲームのプレイヤーたちは、こういった方法を自分の中でじっくりくくバランスで組み合わせて遊んでいる。

演技できる部分は演技しつつ説明で補足をしたり、言葉だけでは説明できない部分を身ぶり手ぶりの演技で補足するなどしたりすれば、操作しているキャラクターが何をしようとしているのか、ほかの参加者に分かりやすいように伝える工夫ができるだろう。

「なら『ふざけるな！』と言いつつ、机を叩くよ！」

「その子に『よかったらこれ食べる？』とお菓子を渡して落ち着かせてあげたいな」

FFXIV TTRPGを遊ぶときは、上記のロールプレイの方法を場面によって使い分けてもよいし、上記以外にも遊びやすいと思う方法でも全くかまわない。

もちろん、一緒に遊んでいるゲーム参加者がそれぞれ別々の方法を取っていてもかまわない。

大切なのは君のロールプレイによって、一緒に遊んでいるゲームの参加者にやりたいことが伝わるかどうかかなのだ。

## 🍷 戦闘以外の場面での判定

戦闘ではなくロールプレイによってゲームを進めているときであっても、根本となるゲームの流れは変わらない。

プレイヤーブック第1章で説明しているとおり、GMが冒険者の直面している状況をプレイヤーに伝え、それに対して冒険者の行動で状況がどう変化したのかをプレイヤーに伝えるという繰り返して冒険は進み、その行動が挑戦的なことであれば、適切な判定によってその成否を決定するのだ。

戦闘のような切迫した状況ではラウンド進行を用いた厳密な時間管理の下、アビリティや特性の効果などをターンという限られた時間の中で工夫して使用する必要があった。

しかし市井の人と交流しての情報収集や、フィールド上での自発的な物品の収集、明確な目的のない移動の最中など、余裕がある状況下での行動の成否の多くは、その行動を取る冒険者のステータスを用いた1回、もしくは複数回の判定によって決定する。

冒険者が取りうる行動の候補がシナリオに記載されているような場合、GMはその内容をすべてプレイヤーに伝えてしまっても、その中のどの行動を取るか選ばせてもかまわないし、プレイヤーから冒険者に何をさせたいか希望を聞いて、シナリオの記載からそれに適した判定の内容を提示したり、GM自身の判断で判定の内容を変更したりしてもかまわない。

例えば、とあるシナリオをプレイしている中で、以下のような記載がされていたとする。

冒険者たちは、事故で両親を失って心を閉ざし、山に籠もってしまった青年しか知らない話を聞き出さなければならぬ。

彼の心の機微を読み取った会話で心を開いてもらうなら、難易度12の【MND】判定を行わなければならない。彼を力で脅して無理やり聞き出すなら、難易度18の【STR】判定を行わなければならない。

こんなとき、GMがプレイヤーに状況を告げるには、以下のような何通りかの伝え方が考えられる。

### 1. 記載された行動の内容を、難易度とともにすべて伝える。

「皆さんは心を閉ざした青年から話を聞かなければなりません。心を開いてもらうために難易度12の【MND】判定を行うか、脅して聞き出すために難易度18の【STR】判定を行ってください」

この伝え方なら、プレイヤーはGMの提示した選択の中からどんな判定をするのか相談して決定することができる。

GMがTTRPGに不慣れだったり、即興で何かを変えたりするのが苦手であれば、この方法は一番遊びやすい方法になるだろう。

また、何をすればいいのか明確な指針が提示されるため、TTRPGに不慣れなプレイヤーも、迷うことなく物語を進行できるだろう。

### 2. 記載された行動の内容だけを伝える

「皆さんは心を閉ざした青年から話を聞かなければなりません。心を開いてもらうために【MND】判定を行うか、脅して聞き出すために【STR】判定を行ってください」

この伝え方なら、プレイヤーには判定の難易度に差があるのかどうか分からず、シナリオの内容などからどの行動がより成功しやすいのか、どうすればゲームの中に生きている冒険者にとってよい結果をもたらすかをプレイヤーどうして相談する楽しみが生まれるだろう。

例えばシナリオの進行中に、青年が何らかの暴力的な出来事をきっかけに心を閉ざしたことが分かっているならば、【STR】の判定で話を聞くのは難しいと判断するかもしれないし、【MND】判定で彼の心を再び開かせられたのならば、彼以外のNPCにとってもよい結果になると判断するかもしれない。

### 3. 目的だけを伝える

「皆さんは心を閉ざした青年から話を聞かなければなりません。どのような方法を試みますか？」

この伝え方なら、プレイヤーに自発的に物語に関わるための発想を促し、よりゲームに没頭してもらうことができるだろう。

プレイヤーからの提案に対しての返答は、シナリオに記載された中で最も近い内容の判定を伝えればよい。

「彼に誠意を伝えて話を聞けないでしょうか」と言われたならば「では彼の心の機微を読み取った会話で心を開いてもらうために【MND】判定を行ってください」と伝え、「その前ですごんで話を聞き出すぜ」と言われたならば「では彼を力で脅して無理やり聞き出すために【STR】判定を行ってください」と伝える、といった具合である。

目的だけを伝える方法では、想定していないような提案がプレイヤーからされる場合がある。

例えば「**理路整然と情報の必要性を伝え、拒否権を与えません**」「『では話していただけるまで、ここで待たせていただきます』と**地面に正座します**」といったような提案だ。

こういった提案は、シナリオに記載されている【MND】や【STR】での判定とは方向性が異なるため、記載のままの判定をさせるには違和感が生まれてしまう。しかし、冒険者のプロフィールや物語の展開によっては、シナリオに記載されていない提案が適切な方法となっていることもありうる。

そういった場合、GMはシナリオに記載されている判定の内容を自由に変更してかまわない。先の例であれば、以下のような判定内容に変更することが考えられる。

◆ 「**理路整然と情報の必要性を伝え、拒否権を与えません**」

論理立った会話をするために【INT】を用いつつ、青年に発言を強制していることで難易度はシナリオに記載されているうち難しい側の18にする。

◆ 「『では話していただけるまで、ここで待たせていただきます』と**地面に正座します**」

我慢比べのような状況になるため【VIT】を用いつつ、難易度については誠意を見せているということでシナリオに記載されているうち簡単な側の12にする。

## 複数回の判定

1つの行動の成否を決定するために、複数回の判定が必要となることもあるだろう。

例えば冷たい湖の中に沈んだ指輪を探し出す、といった判定であれば、潜る水の冷たさに耐えるために難易度10の【VIT】判定を行ってから、指輪を探すために難易度15の【INT】判定を行う、といった具合だ。

こういった判定は、先に行う判定に成功したキャラクターだけが、次の判定に挑むことができる。水の冷たさに耐えて湖に潜れたキャラクターだけが、指輪を探すことができる、ということになるのだ。

プレイヤーに伝える場合には以下のように、1つずつ内容を伝えて順番に判定をしてもらうとよい。

「**潜る水の冷たさに耐えられるかどうか、難易度10の【VIT】判定を行ってください**」

「**失敗した人は、あまりの冷たさにすぐに湖から飛び出してしまう。判定に成功して水の中に潜ることができた人は、指輪を探し出せるか難易度15の【INT】の判定を行ってください**」

複数回の判定を行ってもらう場合には、何の判定をすればよいのかが分かりづらくならないように、1つずつ内容を伝えて、段階を踏んで判定をしてもらうとよいだろう。

## 判定へボーナスダイスを与える

GMは、プレイヤーが物語をよりすばらしいものにしようという意志の下に行った、ロールプレイや冒険者の行動、作り上げた状況に対して、その報酬として判定にボーナスダイスを1個以上与えてもかまわない。

これはシナリオに記載がなくとも、GMがすばらしいと感じたならば、いつでも、何度でも行ってよい。

先の心を閉ざした青年の例で言えば、冒険者が青年に会いに行く前に、彼の両親を思い起こさせる品物をどこかで見つけ出して持って行き、彼の心に温かな気持ちを取り戻させたとしてボーナスダイスを与える、といった具合である。

これはGMとプレイヤーを含むゲームの参加者全員が望むのであれば、戦闘中に行われる判定に適用してもかまわない。

ダンジョン最奥のボスとの白熱した戦闘の中、危険を冒しながらも道中で助け出した人からの声援や、とどめを刺さずに見逃した中立的なモンスターからの手助けという形でボーナスダイスが与えられたり、どんなに分が悪い選択でも、すべてを救える可能性に賭けた冒険者の大胆な行動に対して、報酬としてボーナスダイスを与えて判定の成功確率を上げたりといった展開は、物語の盛り上がりを演出するのにうってつけだろう。

判定へボーナスダイスを与えるという報酬には、明確な基準は設けていない。ゲームと一緒に遊ぶGMやプレイヤーごとにその基準が変わるのも、TTRPGの魅力の一つなのだとして理解してほしい。

## 注意点

ここに挙げた伝え方や判定の改変方法は、あくまでも遊び方の一例でしかない。

GMはどんな伝え方でゲームを進めてもかまわないし、場面によって伝え方を変えたり、もっと自分に合った伝え方を編み出したとしてもよい。

GMがシナリオの改変に対応するのが苦手ならば、シナリオに記載されている行動とその判定内容が、あたかもファイナルファンタジーXIVのカットシーンに提示される選択肢のように表れているものとしてプレイヤーに読み上げて、それを聞いたプレイヤーがどの選択肢を選ぶのかをGMに答えるという遊び方をするのもよいだろう。

物語を進めるために下すGMの判断は、常に正しいのだ。

## 時間の経過

惑星ハイデリンにも、時の流れが存在する。

冒険者たちが生活する1日は24属時で構成されている（1属時はわれわれの世界で言う1時間にあたる）。

また、6属時で構成される1刻という時間単位も存在している（1日は24属時であり4刻でもある）。

通常は、冒険者がシナリオの中でクエストを引き受けてから達成するまでに、どれくらいの日時が経過したかを管理する必要はない。

しかし、シナリオの記載やGMの判断によっては、クエスト自体に時間制限があることや、短時間で終わらせることが望ましいクエストなどもありうる。こういった場合に、ゲーム内での経過時間を1分1秒単位で厳密に管理をするのは非常に難しく、煩雑である。そのため、シナリオなどに時間の管理方法についての記載がない場合には、以下のような方針で時間経過の管理をするとよいだろう。

### 1行動で1属時

冒険者たちが時間制限のあるクエストを受けたあとなど、時間の管理が必要となる場合には、冒険者がなんらかの行動を1回取ること、1属時が経過する。

例えば、一都市内での物品運搬のクエストを達成するまでにかかる時間は、そのほかに何も出来事が起こらないのであれば「荷物を預かって」「届け先で渡す」という2回の行動で、合計2属時が経過することになる。

荷物を預かるという1つの行動に1属時も経過するというところに違和感があるかもしれないが、例えば「呪術師ギルドでギルドマスターのココブキ・ロロブキと話をし、荷物を預かる」という内容であれば、冒険者はココブキに会う前に身だしなみを整えたり、不興を買わないように言葉を選んでうまく会話ができるか試みたり、預かるべき物品をギルドの中のどこにあるか探すように頼まれたりしたかもしれない。

このとき、パーティの冒険者が別々の行動をしようとしたならば、各冒険者の行動を1つずつ処理して、すべての冒険者の行動が終わった時点で1属時が経過したことにするとよいだろう。

また、長時間の冒険をする中で適度な休息は欠かせない（p.14の**休息**を参照）。冒険者は行動の合間に店先で買い食いを楽しんだり、腰を下ろして景色を眺めたりといった休息を自発的にしていることもあるだろう。1つの行動の間に経過する1属時の中には、そういった細かな休息する時間も含まれている。

GMやプレイヤーにとって大きな負担にならないのであれば、こういった1つの行動の中で起こる可能性のあるさまざまな出来事について、簡単でよいので描写してみよう。そこから生まれる予期せぬ物語の芽をその後の冒険の中でうまく生かすことができると、同じ内容のシナリオを遊んでいても、プレイグループごとに唯一無二の物語が紡がれているはずだ。

### 経過時間を増やす／減らす

行動の複雑さやシナリオの記載、GMの判断、もしくはプレイヤーからの提案によっては、1回の行動にかかる時間を1属時よりも長くしたり短くしたりしてもよい。何度も繰り返さなければならない行動に時間を取られることもあれば、いくつかの行動をまとめたり分担して効率よく行動したりして、短時間でこなせることもあるだろう。

例えば「小規模な市場内で料理に必要な5種類の食材を買い集める」という行動であれば、5回の行動であるが1属時で終わるものとしてよいだろう。

逆に「こだわりの強いパン職人にハイクオリティなバゲットを焼いてもらう」という行動は、1回の行動であっても長時間かかるものとして、1属時よりも長い時間を経過させてもよい。

### 別行動による効率化

冒険者が手分けして別々の行動を取って効率化を求めることもあろう。そういった場合には、どの冒険者がどこに行っているかを確認して、どの冒険者の行動から結果を確認していくかを決めよう。そして、冒険者を操作するプレイヤーとGMのやり取りでその行動がどうなったか決めたあと、一方そのころ別の場所では……と、ほかの冒険者の行動の結果を決めていくというような進め方をするといふ。それぞれの冒険者が1回ずつ行動を終えて、1属時が経過することにするのだ。

このとき、プレイヤーには冒険者が別行動しているときに、万が一戦闘などが発生した場合には、少人数で戦うリスクがあると伝えること。

### 戦闘で経過する時間

戦闘は、その内容によって内包されるフェーズやラウンドなどの数はさまざまである。しかし戦闘が始まる前の下調べや準備、終わったあとの治療や後始末といったことを含めて、1回の戦闘を行うことで1属時が経過したものとするとよい。

シナリオの記載やGMの判断によっては、敗北してしまった戦闘に再挑戦したりすることもあるだろう（p.15の**冒険者が全滅したら？**を参照）。そういった場合、敗北した戦闘が開始する前まで時間を巻き戻すのか、それとも経過した属時はそのままであるとするのかは、シナリオの記載に従うか、GMが独自に判断すること。

## 移動

冒険には移動が付き物だ。村の人々に話を聞いて回るとき、別の都市へ何かを受け取りに行くとき、恐るべきモンスターの待つダンジョンの奥へと進むとき、未開の地へチョコボに乗って駆けて行くときなど、どんな冒険でもその距離の長短はあれど、どこかからどこかへの移動が伴う。

FFXIV TTRPGでは、移動するという行動自体では時間経過を深刻に考えなくてよい場面は多い。小さな集落の中であれば、端から端まで移動するのに数十分もかかることはまれであり、大きな都市の中の移動でも都市内のエーテライトを使えば目的地までの移動はすぐ終わる。都市間の移動ですら、冒険者であれば主要な都市にはテレポができるはずだ。

ただし、テレポできる都市はすでに冒険者が現地に赴いたことがあり、エーテライトと交感したことがある都市に限る。冒険者が交感したことがあるのは、特別なプロフィールや、その冒険者を操作して特別な地域を舞台にしたシナリオを遊んだ経験がないかぎり、ファイナルファンタジーXIVをプレイ中に表示される地図に掲載されているエーテライトだけとするとよい。

また、目的地がエーテライトから離れていたり、大荷物を運搬しなければならなかったり、決められた移動手段で向かわなければならなかったりする場合にはテレポができないため、シナリオの記載やGMの判断に応じて、移動によって何属時が経過したか決定すること。

## 休息と就寝

歴戦の冒険者といえども、一切の休みなしに活動してはいつか疲弊して動けなくなってしまう。適度な休みは冒険の間に必要だ。

時間に制限のないクエストの進行中であれば、訪れた街や村での行動の合間に、食事をとったり宿泊したりしているものとして、冒険者は必要に応じて十分に休んでいるものとするといよい。

### 休息

時間に制限があるクエストの進行中でも、**1行動で1属時**での説明のとおり、冒険の行動の間に冒険者は自発的に休息をしているものとして扱う。冒険者は食事や水分補給、簡単な装備の手入れといった冒険に必要な作業も、この休息の間に行っていることになる。

休息することで効果を発揮する特性や、休息しなければ使用できない特性、使用タイミングが休息になっているアイテムなどは、休息できる状況でなければ使用することができない。つまり戦闘中には使用することができず、シナリオの記載やGMの判断で、休息ができないときにも使用することはできない。

シナリオの記載やGMの判断によるが、いわゆるダンジョンの内部でもモンスターや敵対的なNPCがいない空間であれば休息できることにして問題ない。

### 就寝

シナリオの記載やGMの判断のほか、一部のアビリティや特性の効果から、冒険者がしっかりと就寝をしなければならなくなることもある。

就寝は1刻(6属時)の間、以下の条件を満たし続けていなければならず、妨害されたり途中で切り上げたりした場合には、最初から就寝をし直さなければならない。

- ▶ 呼吸ができ、適温を保てる場所にいる
- ▶ 適切な量で、清潔な食べ物と飲み物がある
- ▶ アビリティの使用と判定を行わない
- ▶ HPやMPが減少しない

旅慣れている冒険者ならば民家や宿屋でなくとも、適切な場所で野営していれば就寝することができる。

GMは、特にシナリオに記載がなくても、一切の就寝をせず丸1日(24属時)の冒険をした冒険者は、寝不足によってあらゆる判定に-2のペナルティが与えられる、という判断をしてもかまわない。この寝不足はデバフではなく規則的な処理であり、就寝を完了するまで解除することができない。もし就寝しない日が続くならば、丸1日経過するたびにペナルティは-4、-6と、2ずつ増加していく。

## 第5章 プレイとプレイの間

### 🦋 ゲームの終了と次回への準備

シナリオを進めて結末を迎えたなら、ゲームプレイは終了となる。見事シナリオをクリアしたプレイヤーと冒険者を、言葉や拍手で称賛しよう。

このゲームではキャラクターを成長させるための経験値は存在しない。遊ぶシナリオに合わせて、対応するレベルの冒険者のデータを準備すればよい。

もし同じ冒険者を続けて使用するのであれば、その冒険者のプロフィールに終了したシナリオ名を記載しておこう。それがその冒険者が経験した数々の冒険の軌跡を表すことになる。

#### 冒険者が全滅したら？

戦闘中、不運にもパーティの冒険者全員のHPが0になってしまい、全滅してしまうこともありうるだろう。シナリオによっては全滅したときに何が起きるのか記載されている場合もあるが、そうでないときどうするかは、参加者全員で相談して決定すること。

主に以下のいずれかを選ぶことになるだろうが、これ以外でも参加者全員が納得しておもしろいと思える展開を作り出してもかまわない。

#### 1) 戦闘にリトライする

全滅してしまった戦闘を最初からやり直す。敵NPCやモンスターの行動が分かっている挑戦となるので、リトライによって勝利の可能性は上昇する。

ボスなどの強力な敵との戦闘を難易度を下げてリトライしたい場合、冒険者のHPとMPを最大値に戻してフェーズ2以降からやり直してもかまわない。

この方法は予定よりもプレイ時間が長引くことが考えられるため、一時セーブして別の機会に改めてプレイするのもよいだろう。

#### 2) シナリオにリトライする

一部のシナリオは、途中の冒険者の行動によって戦闘の内容や物語の結末が変化することもある。そのため、全滅などを機会にシナリオ自体を最初からやり直すという方法もある。

この方法は戦闘にリトライするよりもさらに時間がかかるため、別の機会に改めてプレイするべきだろう。

#### 3) ピンチに救援が来る

冒険者が全滅した時点で何者かによる救援が入り、その場で冒険者たちが再び立ち上がる力を取り戻すという手もある。どの程度冒険者たちのHPなどを回復させるかはGMのさじ加減らしいであるが、最大HPの半分（切り上げ）程度のHPが回復するものとするといえよう。

この方法を取る場合には、救援に来るのは物語の途中で冒険者たちが一時間かけて手助けしたNPCや、慈悲の心からとどめを刺さずに見逃したモンスターだ、といった展開にすると、プレイヤーは自分たちの行動が実を結んだと喜びを感じることができよう。

HP回復の理由は、魔法やアイテム、もしくは救援に来たキャラクターの決死の時間稼ぎの結果とすると説得力が生まれるはずだ。

#### 4) 戦闘自体をスキップする

戦闘自体を勝利したものとして物語を進めてしまう。時間の都合がつかなくなったりする場合には、勝利したものとして物語の続きを読んでも1つの手段である。

ただし、この方法を多用すると、もはやそれはゲームではなくなってしまう。会話だけを用いて不確定要素がない物語を楽しむという手法自体を否定はしないが、FFXIV TTRPGはあくまでもゲームであるため、できればプレイヤーの選択とその成否が運に左右されランダムに決まるという、誰も予想しえない物語の紡がれ方を楽しんでほしい。

## 冒険と冒険の合間の活動

シナリオを終え、別のシナリオを開始するまでにゲーム内での時間が長く経っているような状況があるだろう。冒険者たちはそんな冒険と冒険の合間の時間を使って、ギャザラーやクラフターとして仕事をしたり、ゴールドソーサーに入り浸ったり、グランドカンパニーに協力したり、はたまたもっと別の活動をしているかもしれない。

こういった状況で冒険者がどんな活動をしていたかを次回のシナリオに反映させるルールは、スタンダードルールブック（別売り）を参照すること。

## ゲームマスター GMとして一番大事なこと

GMをするとき、最も大事なことは自信を持つことだ。

GMはゲームの進行役であり、プレイヤーたちを物語に導いていく案内人だ。案内人が不安そうだったり、おぼつかない様子では案内されるプレイヤーたちも不安を覚えてしまう。

FFXIV TTRPGはゲームだ。進行が少し間違っていたり、手間取ってしまったりしても、現実世界で取り返しがつかないような事態はまず起きない。それよりも、回り道だろうと一度引き返すことになろうと、最終的にプレイヤーを物語の道筋に案内して、ゲームの参加者全員で楽しくゲームをプレイして、シナリオの結末を迎えるために全力を尽くすのが、このゲームの推奨される遊び方なのだ。

自信を持とう。君の判断でルールやシナリオをうまく活用しよう。

ゲームプレイ中に一番正しいのは君の判断だ。われわれの作ったルールやシナリオは、君を助けるために作られている。

不要であれば使わなくてよい。不便であれば改良してよい。

**君は、ゲームマスターなのだから。**



# FAQ

プレイヤー向けの質問と各ジョブの質問は、必要ならばコピーしてプレイヤーに配布することをお勧めします。

## プレイヤー向けの質問

**Q.** どうやって経験値を集めてレベルアップできるのですか？

A. このゲームには経験点はありません。冒険者のレベルはGMが用意したシナリオの推奨レベルにレベルシンクされていると考えてください。

**Q.** 冒険者の武器や防具などの装備品のデータはどこですか？

A. このゲームでは、冒険者はジョブとレベルに応じた適切な装備品を所持しています。レベルに合わせて装備品を購入したり、手に入るまで特定のクエストを遊んだりする必要はありません。

**Q.** かばんや水袋、保存食やたいまつ、携帯寝具や食器、ロープや手鏡や鍵開け道具といった、冒険に必要なかもしれない品物はどのように準備して、冒険者の所持品として管理するのですか？

A. このゲームではそういった品物は冒険用品と呼ばれ、冒険者であれば必要な分を常に用意しているものとして扱われます。そのため別途管理をする必要はありません。詳しくはスタンダードルールブック（別売り）をご参照ください。

**Q.** 冒険者が洞窟を探検しているとき、明かりを手を持ってないといけませんか？ その場合、戦闘になって武器を構えたら明かりはどうなりますか？

A. このゲームでは照明のことを気にする必要はありません。洞窟の中などでも、問題なく周囲が見えるものとします。ただし、シナリオの記述によっては暗闇や霧などによる視界不良がありえますので、そういった場合には指示に従ってください。

**Q.** 冒険者はマイチョコボなどのマウントを持っていますか？

A. 好きなマウントを所持していることにしてかまいません。

**Q.** 一度遊んだシナリオは、二度と遊べないのですか？

A. すでに遊んだことのあるシナリオをもう一度遊んでもかまいません。異なるロールやジョブにすることで、同じ冒険者でも違った物語を体験することができるでしょう。もしもすでに遊んだことのあるプレイヤーと、まだ遊んだことのないプレイヤーが混ざって遊ぶ場合、結末を言ってしまったたり、ちょっとした表情や言葉で展開を匂わせるようなことは避けましょう（それが難しいようであれば、すでに遊んだことのあるプレイヤーだけで再挑戦をするのがよいでしょう）。

**Q.** アビリティ判定ではない判定（例：倒れたキャリッジを持ち上げる【STR】判定）でも、出た目が20ならクリティカルで成功になりますか？

A. いいえ、出た目が20でクリティカルとなるのは、アビリティ判定のみです。

**Q.** 移動するとき、斜めは何マスと数えますか？

A. 斜めも1マスです。

**Q.** 図Aのようにになっている角の向こうへ移動するときや、図Bのように敵がいるとき、斜め隣に1マスで移動できますか？

A. シナリオの記載・ギミック・特性・アビリティで「行けない」と書かれていないかぎり、空いている斜め隣のマスには常に1マスで移動できます。



**Q.** 戦闘中、敵はどちらを向いていますか？ 敵を後ろから攻撃したら何かボーナスはありますか？

A. このゲームでは向きの概念はなく、向きによるボーナスもありません。戦闘は敵味方入り乱れて行われているので、冒険者は敵に対して最も効果的に攻撃できるタイミングと方向からアビリティを使用していると考えてください。

**Q.** ダメージを与えるアビリティは、自分の味方を巻き込んでしまいますか？

A. いいえ、特別に記述されていないかぎり、ダメージを与えるアビリティが味方を巻き込むことはありません。

**Q.** このゲームではウェポンスキルによる攻撃もアビリティなのですか？

A. はい、このゲームではルールによる処理を円滑にするために、キャラクターが戦闘中にとる行動の多くを一律でアビリティと呼んでいます。そのため、冒険者のリミットブレイクや、敵の予兆を発生させる行動なども、アビリティに分類されます。

**Q.** 集中で同じサブのアビリティを2回使うなど、自分のターンに同じアビリティを複数回使用できますか？

A. はい、アビリティの効果に特別な記述がなければ、同じアビリティを同じターン中に使用することができます。

Q. 同じアビリティを何度も使って、同じキャラクターに効果やバフ、デバフを重複して与えることはできますか？

A. いいえ、同一のキャラクターの同名のアビリティから発生する効果やバフ、デバフは重複しません。ただし、異なるキャラクターや異なる名称のアビリティから発生していれば重複します。

例1：Lv30の戦士Aが1ターンに《バーサク》を2回使用しても、そのターンに与えるダメージは+4されず、+2されます。

例2：Lv30の黒魔道士AがゴブリンAに《サンダー》を2回使用したならば、ゴブリンAは1つだけDOT3を与えられます。

例3：ゴブリンAに対してLv30の黒魔道士AとLv30の黒魔道士Bがそれぞれ《サンダー》を使用したならば、ゴブリンAはDOT3を2つ与えられます。

例4：ゴブリンAに対して黒魔道士Aが《サンダー》と《サンダラ》を使用したならば、ゴブリンAは1つだけDOT3を与えられます。これは黒魔道士が持つサンダー系魔法の特性によるものです。

Q. 戦士の《ロウブロウ》と竜騎士の《レッグスウィープ》は別のアビリティなので、同一の敵に使用して、同じ戦闘中に2回スタン状態にすることはできますか？

A. 《ロウブロウ》や《レッグスウィープ》の効果としてスタン状態にならなくなるため、別のアビリティであってもスタン状態にすることはできません。

Q. 冒険者が不意打ちに成功しました。敵は1ラウンド目は行動しませんが、DOTのダメージは与えられますか？

A. はい、敵は何もできませんがターン自体は存在しますので、DOTのダメージを与えます。

Q. 「アビリティの効果を適用する直前」とはいつですか？

A. アビリティの詳細な解決順（プレイヤーブックp.16）でいう8番目「アビリティの効果を適用」の直前です。敵のアビリティが与える効果やダメージの点数が決定したときと、冒険者に適用される時の間となります。

Q. スタン状態の敵の【物理防御力】と【魔法防御力】は-5のペナルティを受けますか？

A. いいえ、【物理防御力】と【魔法防御力】はサブステータスで、判定ではないのでペナルティは受けません。

Q. 気絶状態になったキャラクターにかかっていたバフとデバフは解除されますか？

A. はい、解除されます。

Q. アビリティを使わず、オートアタックのような攻撃で敵にダメージを与えることはできますか？

A. いいえ、できません。

Q. ボーナスダイスは最大何個まで追加で振れますか？

A. 個数制限はありません。

## 戦士

Q. 一度敵視を与えたら、その敵は戦闘中ずっと戦士を敵視しますか？

A. いいえ、戦士を敵視している敵がターンを終えたときに、敵視は終了します。

Q. 《オーバーパワー》を撃ったあとに範囲から離れたら、敵に与えた敵視は解除されますか？

A. いいえ、解除されません。

Q. Lv30の戦士が《バーサク》を使用したあとで《オーバーパワー》を使用しましたが、ダイレクトヒットしませんでした。ダメージを与えることはできますか？

A. いいえ、《オーバーパワー》の基本効果にダメージを与える効果がありませんので、追加ダメージは与えられません。

Q. リアクションで《挑発》を使用したいと思いましたが、GMが先に敵の行動を宣言してしまいました。巻き戻して処理してもらうことは可能ですか？

A. このゲームは「早く言ったもの勝ち」のゲームではありません。GMの判断しだいではありますが、ほかのプレイヤーにも確認したうえで、その敵のターンを最初からやり直すともよいでしょう。ただし、すでに次のキャラクターのターンに進んでいるなど、いくつかの処理を終えてしまっているなら、巻き戻さないほうがよいでしょう。

Q. ボスに《ロウブロウ》を使用して、スタン状態にすることは可能ですか？

A. このゲームではキャラクターがボスかどうかによって規則的な差異はありませんので、《ロウブロウ》の対象となったキャラクターに特別な能力がなければ問題なくスタン状態になります。

Q. 《ロウブロウ》でスタン状態を与えた対象が発生させていた予兆は、戦士のターンが終了して対象のスタン状態が終了したら再び配置されますか？

A. いいえ、解除されたままです。

## 竜騎士

Q. 敵のアビリティの効果が適用される直前に、《リミットブレイク：蒼天のドラゴンダイブ》を使用して、敵のアビリティの範囲ではないマスへ効果移動しました。敵のアビリティの効果は適用されますか？

A. いいえ、アビリティの効果をすべて適用するまでに、そのアビリティの適切な対象ではなくなっているならば適用されません。

## 黒魔道士

Q. Lv50の黒魔道士が《ファイア》を使用したところ、アビリティ判定で出た目が11で達成値は16でした。ブロックは発生しますか？

A. いいえ、ブロックの発生は達成値ではなく、出た目そのものを確認します。アビリティ判定で振ったダイスの出た目が16以上でなければ、ブロックは発生しません。

Q. 《サンダー》で与えたDOTからブロックが発生するかダイスを振って決定する際、ペナルティは適用されますか？

A. ブロックの発生は出た目そのものを確認します。そのため、ペナルティを適用しても出た目が指定の数値以上であればブロックが発生します。

Q. 同じキャラクターに対して《サンダー》で与えるDOTと《サンダラ》で与えるDOTを両方与えることはできますか？

A. いいえ、サンダー系魔法の特性により、あとから与えたDOTは無効になります。

Q. 《サンダー》のブロックと《サンダラ》のブロックは別々にダイスを振りますか？

A. はい、異なるアビリティですので、《サンダー》のDOTでダメージを与えたときと《サンダラ》のDOTでダメージを与えたときにそれぞれダイスを振ってブロックが発生するかを確認します。

Q. 2体の敵に《サンダー》のDOTを与えていたとき、《サンダー》のブロックが発生するかどうかのダイスは何回振りますか？

A. 1回だけ振ります。[敵のターン処理]ステップが終了したとき、数に関係なく《サンダー》のDOTのダメージを与えたならば、《サンダー》のブロックが発生するかを1回だけ振ります。《サンダラ》も同様に、数に関係なく《サンダラ》のDOTのダメージを与えたならば、《サンダラ》のブロックが発生するかを1回だけ振ります。

## 白魔道士

Q. 《エスナ》で伏せ状態を解除できますか？

A. はい、解除できないと書かれていませんので、問題なく解除することができます。

## 黒魔道士&白魔道士

Q. 自分のターンの終了時に《迅速魔》を使用できますか？

A. はい、キャラクターのターン終了時なので使用できます。この時、まだあなたのターンは終了していないので、ターンの間発生している効果は継続している状態となります。

Q. ほかの冒険者のターン終了時に《迅速魔》を使用したいです。行動順が最後の冒険者のターン終了時ならば、MPは自動回復していますか？

A. いいえ、MPの自動回復は[冒険者たちのターン処理]ステップが終了したあとです。《迅速魔》を使用するタイミングではまだ[冒険者たちのターン処理]ステップが完全には終了していないので、MPは自動回復していません。

## ゲームマスター向けの質問

Q. 「この敵はタンクを敵視しているならタンクを攻撃する」と戦法に書いてあるのですが、戦士の周りが完全に囲まれていて戦士に近づいて攻撃ができません。どうすればいいですか？

A. 最終的な判断はゲームマスターであるあなたに委ねられますが、その場合はほかの冒険者を攻撃するか、できる限りタンクに近づけるように移動するのがよいでしょう（敵キャラクターも《スプリント》を行うことができます）。ただし、敵視しているキャラクターを含まないアビリティ判定には-5のペナルティを受けることに注意してください。

Q. タンクを敵視している敵が複数の冒険者を対象とするアビリティを使用した際、対象にタンクが含まれていれば-5のペナルティは受けませんか？

A. はい、対象の中にタンクが含まれているならば、タンク以外の冒険者に対してのアビリティ判定にペナルティを受けることはありません。

Q. 敵が使うアビリティが詠唱かそうでないかは、プレイヤーにはわかりますか？

A. はい。GMは敵のアビリティを使用する際に、「敵は《アビリティ名》を詠唱します」と言うなどして、詠唱かどうかを伝えるようにしましょう。

Q. 予兆マーカーはどう使うのですか？

A. 予兆はGMとプレイヤーがお互いに分かれば、どのように表示してもかまいません。皆さんの遊びやすい方法で予兆を表してゲームを進めてください。

## 索引

PL：プレイヤーブック

GM：ゲームマスターブック

## あ行

アイテム ..... GM9  
 アビリティ ..... PL7, PL13, PL16  
 アビリティ判定 ..... PL14, PL15  
 一時セーブ ..... GM8  
 一般的な難易度表 ..... PL4  
 移動 ..... GM14  
 【移動速度】 ..... PL8, PL11  
 移動予兆 ..... PL17  
 インスタント ..... PL12, PL13  
 詠唱 ..... GM19  
 エーテライト ..... GM9, GM14  
 大型 ..... PL13  
 オートアタック ..... GM18  
 オブジェクト ..... PL13

## か行

気絶状態 ..... PL19, PL21  
 起点 ..... PL17  
 基本効果 ..... PL15  
 君 ..... PL14  
 キャラクター ..... PL3  
 休息 ..... GM14  
 強衰弱状態 ..... PL21  
 巨大 ..... PL13  
 ギル ..... GM9  
 クリティカル ..... PL15  
 クリティカル確認 ..... PL14, PL15  
 【警戒値】 ..... PL8  
 ゲームの一時セーブ ..... GM8  
 ゲームマスター ..... PL3  
 効果移動 ..... PL12  
 効果参照 ..... PL14  
 行動順 ..... PL10, PL18  
 小型 ..... PL13  
 コスト ..... PL13, PL19  
 固定予兆 ..... PL17  
 昏睡状態 ..... PL21

## さ行

サイコロ ..... PL3  
 サイズ ..... PL7, PL13  
 【最大HP】 ..... PL8, PL18  
 【最大MP】 ..... PL8, PL19  
 サブ ..... PL11, PL13  
 サブアクション ..... PL11, PL13  
 サブステータス ..... PL8  
 自動回復 ..... PL19  
 シナリオ ..... PL3, GM6, GM8, GM15  
 支配者 ..... PL16  
 死亡 ..... PL19, PL21  
 就寝 ..... GM14  
 集中 ..... PL11  
 称号 ..... PL9  
 ジョブ ..... PL7

陣営 ..... PL10  
 衰弱状態 ..... PL19, PL21  
 スタン状態 ..... PL21, GM18  
 ステータス ..... PL8  
 ステップ ..... PL10  
 《スプリント》 ..... PL11  
 スロウ状態 ..... PL20  
 制限 ..... PL15  
 戦場 ..... PL10  
 前提 ..... PL13  
 戦闘 ..... PL10  
 戦闘参加キャラクター ..... PL10  
 戦法 ..... GM19  
 全滅 ..... GM15  
 占有空間 ..... PL13  
 装備品 ..... GM17  
 属時 ..... GM13

## た行

対抗判定 ..... PL6  
 対象 ..... PL14, PL17  
 ダイレクトヒット ..... PL15  
 ターン ..... PL11  
 タイム ..... PL3, PL15  
 達成値 ..... PL4  
 タンク ..... PL7  
 中型 ..... PL7, PL13  
 中心とした ..... PL14  
 超大型 ..... PL13  
 通常移動 ..... PL11, PL12  
 敵 ..... PL3, PL14  
 敵視 ..... GM18, GM19  
 [敵のターン処理] ..... PL10  
 デバフ ..... PL18, PL20  
 テレポ ..... GM9, GM14  
 特殊 ..... PL13  
 特性 ..... PL7, PL18

## な行

斜め ..... PL11, GM17  
 何も存在しないマス ..... PL13  
 難易度 ..... PL6, PL14  
 ノンプレイヤーキャラクター ..... PL3

## は行

パーティ ..... PL7  
 発生源 ..... PL16  
 バディ ..... GM5  
 バフ ..... PL18, PL20  
 範囲 ..... PL14  
 判定 ..... PL4, PL14, PL15, GM11  
 ヒーラー ..... PL7  
 不意打ち ..... PL11  
 フェーズ ..... PL18  
 複数の対象 ..... PL15  
 伏せ状態 ..... PL13, PL20, GM19  
 物理 ..... PL13  
 【物理防御力】 ..... PL8, PL14  
 フライン状態 ..... PL21

フリーアクション ..... PL11  
 プレイヤー ..... PL3  
 プレイヤーキャラクター ..... PL3  
 ブロック ..... PL16, GM19  
 プロフィール ..... PL9  
 分類 ..... PL13, PL17  
 ペナルティ ..... PL5, PL6  
 冒険者 ..... PL3, PL7  
 [冒険者たちのターン処理] ..... PL10  
 冒険用品 ..... GM17  
 ボーナスダイス ..... PL5, PL6, PL15, GM12, GM18

## ま行

マウント ..... GM17  
 マス ..... PL11  
 魔法 ..... PL13  
 【魔法防御力】 ..... PL8, PL14  
 味方 ..... PL3, PL14  
 メイン ..... PL11, PL13  
 メインアクション ..... PL11, PL13  
 メインステータス ..... PL8  
 モンスター ..... PL3

## や行

予兆 ..... PL16, PL17, GM9  
 予兆効果 ..... PL17  
 予兆の発揮条件 ..... PL17  
 予兆範囲 ..... PL17  
 予兆マーカー ..... GM9, GM19

## ら行

ライトパーティ ..... GM5  
 ラウンド ..... PL10  
 [ラウンド終了] ..... PL10  
 リミットブレイク ..... PL19  
 リンクバール ..... GM9  
 隣接する ..... PL14  
 レベル ..... PL7, GM17  
 ロール ..... PL7  
 ロールプレイ ..... GM10

## アルファベット

d ..... PL3  
 【DEX】 ..... PL8  
 DOT ..... PL20, GM19  
 DPS ..... PL7  
 GM ..... PL3, GM3, GM16  
 HP ..... PL18, PL19  
 HP バリア ..... PL18  
 【INT】 ..... PL8  
 【MND】 ..... PL8  
 MP ..... PL19  
 MP の自動回復 ..... PL19  
 NPC ..... PL3  
 【STR】 ..... PL8  
 【VIT】 ..... PL8  
 VS ..... PL14  
 x 体 ..... PL14

# クレジット

プロデューサー：藤田憲一（株式会社ホビージャパン）

ゲームデザイン、ルールライティング：伏見義行（株式会社ホビージャパン）

プロジェクトマネージャー：中林英二（株式会社ホビージャパン）

プランナー：山田 瞬、清水昭旭（株式会社ホビージャパン）

編集：瀬尾亜沙子（株式会社ホビージャパン）

プロモーション：会田雄一郎（株式会社ホビージャパン）

営業：上田 明（株式会社ホビージャパン）

グラフィックデザイン、レイアウト：田中 彰、中村 蒔人、佐々木康裕（株式会社ホビージャパン）

翻訳：Liz Bushouse Samuel Allen Stephen Meyerink

翻訳統括：Gavin Greene

監修：株式会社スクウェア・エニックス ファイナルファンタジー XIV 開発&運営チーム

総合プロデューサー：一戸健史（株式会社ホビージャパン）

## スペシャルサンクス（五十音順）：

ファイナルファンタジー XIV プロデューサー兼ディレクター 吉田直樹

## FINAL FANTASY XIV TTRPG 無料版ルールブック

### 発売元：

株式会社スクウェア・エニックス マーチャンダイジング・ビジネス・ディビジョン

〒160-8430 東京都新宿区6-27-30 新宿イーストサイドスクエア

### 公式ホームページ：

<https://www.square-enix-shop.com/ffxivttrpg/>

商品に関して不都合な点がございましたら  
スクウェア・エニックスサポートセンター をご利用ください。

<https://sqex.to/MDINFO>

スクウェア・エニックスマーチャンダイジングカスタマーサポート

〒140-0003 東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便 城南店気付 大井 SRC

企画・販売元：株式会社ホビージャパン

SQUARE ENIX®

Hobby  
JAPAN

本書について、事前の許可なく、複製、翻案、公衆送信等することを禁止します。  
ただし、キャラクターシート部分を私的目的のために複製することは法律上、許容されています。

MADE IN JAPAN  
© SQUARE ENIX