

FINAL FANTASY XIV TTRPG

無料版ルールブック



FINAL FANTASY XIV  
ONLINE™ XIV

TRPG

プレイヤーブック

## はじめに




このルールブックには、君が『FINAL FANTASY XIV TTRPG』（FFXIV TTRPG）を遊ぶための第一歩が詰め込まれている。

FFXIV TTRPGは、MMORPG『ファイナルファンタジーXIV』の舞台となる惑星ハイデリンなどを舞台として、『ファイナルファンタジーXIV』では語られることのないあまたの冒険者たちの物語を体験し、君たちだけの冒険を作り出すためのロールプレイングゲームだ。

ゲーム参加者は物語の進行役であるゲームマスターと、冒険者を操作するプレイヤーに分かれて、協力して新たな冒険譚を紡いでいくことになる。

このゲームでは勝敗を決めるのではなく、ゲームの参加者全員が楽しい時間を共有することこそが目的なのだ。

### 記号の見方とカッコの用例

- 【】 メインステータスとサブステータス
- 《》 アビリティ名
- [] ステップやタイミング
- 「」 会話文、単語の強調
- 『』 作品タイトル、会話文内の会話
- () 特定のルールと関連しない汎用のカッコ
- 斜体* アビリティの分類
- 太字** 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
-  シナリオの敵アビリティが詠唱である表示

## プレイヤーブック 目次

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>第1章 ルール</b>        | <b>3</b>  |
| 用語 .....              | 3         |
| ゲームの流れ .....          | 3         |
| ゲームの原則 .....          | 4         |
| 判定 .....              | 4         |
| 判定をするとき／しないとき .....   | 5         |
| ボーナスダイス .....         | 5         |
| ペナルティ .....           | 5         |
| ボーナスダイスとペナルティ .....   | 6         |
| 対抗判定 .....            | 6         |
| 冒険者 .....             | 7         |
| ジョブ .....             | 7         |
| 特性 .....              | 7         |
| アビリティ .....           | 7         |
| ステータス .....           | 8         |
| プロフィール .....          | 9         |
| <b>第2章 戦闘</b>         | <b>10</b> |
| 戦闘の基本 .....           | 10        |
| 戦闘開始 .....            | 10        |
| ラウンド .....            | 10        |
| 不意打ち .....            | 11        |
| ターン .....             | 11        |
| 効果移動 .....            | 12        |
| キャラクターのサイズと占有空間 ..... | 13        |
| アビリティ .....           | 13        |
| アビリティの詳細な解決順 .....    | 16        |
| 予兆 .....              | 16        |
| 予兆の詳細な解決順 .....       | 17        |
| フェーズ .....            | 18        |
| HP .....              | 18        |
| MP .....              | 19        |
| リミットブレイク .....        | 19        |
| バフ .....              | 20        |
| デバフ .....             | 20        |

# 第1章 ルール

## 用語

### ゲームマスター (GM)

進行役となって遊ぶゲーム参加者。

プレイヤーに状況を説明したり、プレイヤーの操作する冒険者以外のNPC (ノンプレイヤーキャラクター) を操作したりする。

### プレイヤー

惑星ハイデリンに住まう冒険者を操作するゲーム参加者。

原則として1人につき1人の冒険者を受け持って操作する。

### シナリオ

遊ぶ舞台として用意し、GMとプレイヤーが共に挑む冒険。

販売や公開されているものを使うこともできるし、自作して君だけの冒険を創り出してもよい。

### 冒険者 (プレイヤーキャラクター)

プレイヤーが操作する、惑星ハイデリンに住まう人物。

作成済みの冒険者のデータを用いたり、スタンダードルールブック (別売り) を用いて自分で作成したりすることができる。

### NPC (ノンプレイヤーキャラクター)

プレイヤーが操作する冒険者以外の、惑星ハイデリンに住まう存在。GMが操作する。

### モンスター

NPCの一種。ルールやシナリオにおいて、NPCのうち冒険者に敵対的な存在をモンスターと記載することが多い。

### キャラクター

冒険者、NPCやモンスターなど、ルールにあるさまざまな効果が適用される存在をキャラクターと総称する。

キャラクターに影響を及ぼすと書かれた効果は、冒険者にもNPCにもモンスターにも等しく影響を及ぼす。

### 味方

そのキャラクターにとっての味方キャラクターを指す。

冒険者にとっての味方は共に冒険をするパーティ内のほかの冒険者や、協力的なNPCであり、モンスターにとっての味方は同時に冒険者を襲撃している同種のモンスターや、魔法や技術でモンスターを操っているNPCなどである。

あるキャラクターが、ほかのキャラクターにとって味方かどうかの最終的な判断はGMが行う。

### 敵

そのキャラクターにとっての敵キャラクターを指す。

冒険者にとっての敵は襲撃してきたモンスターや邪悪なたくらみを持つNPCであり、モンスターにとっての敵は冒険者パーティやグランドカンパニーに所属するNPCなどである。

あるキャラクターが、ほかのキャラクターにとって敵かどうかの最終的な判断はGMが行う。

### ダイス (サイコロ)

冒険者の行動の成否を決める判定などに用いるサイコロをダイスと呼ぶ。また個別のダイスや、その出た目を用いて行う計算式はdのアルファベットを使用して表記する。

#### ダイスの表記例

|                            |   |           |
|----------------------------|---|-----------|
| 20面体ダイス                    | = | d20       |
| 3個の6面体ダイスを振って出た目の合計        | = | 3d6       |
| 2個の6面体ダイスを振って出た目の合計に4を足す   | = | 2d6+4     |
| 20面体ダイスを振って出た目に【STR】の数値を足す | = | d20+【STR】 |

## ゲームの流れ

ゲームをプレイする際の基本的な流れは以下のとおりである。

- 1) GMが冒険者の直面している状況をプレイヤーに伝える。
- 2) プレイヤーは冒険者の取る行動をGMに伝える。
- 3) GMは冒険者の行動によって、状況がどう変化したのかをプレイヤーに伝える。冒険者の行動が、成否の定まらない挑戦的なことであれば、プレイヤーに適切な判定をしてもらい、その結果によって状況がどう変化したのかを伝える。
- 4) 1~3を繰り返して、冒険者たちの冒険を進める。

プレイに際して、GMは用意したシナリオ (と、登場するNPCやアイテムのデータなど) を、プレイヤーは自分の操作する冒険者のデータを常に参照できるようにしておくこと。

## ゲームの原則

ゲームの参加者全員が、互いに敬意と思いやりを持って、シナリオを通じてすばらしい共通体験を楽しむことが、このゲームで最も重要な目的だ。

このゲームでは、シナリオの進行によって起きる出来事のすべてが、そのときゲームの進行役をしているGMによって決定され、それがゲーム内のすべてに優先される。ルールの記載やわれわれメーカーの提示した前例、過去に君がゲームをプレイしたときの経験などと異なった決定がなされたとしても、最も優先されるのはそのときにゲームを進行させているGMの決定だ。

GMの決定が君の知るルールと異なっていたとしても、それはシナリオに記載されているかモンスターの有している特別なルールによるものかもしれないし、よりすばらしい物語にするためにGMがルールを調整しているのかもしれない。プレイヤーはそれを知る手段はなく、またそれを拒否することもできない。

ただし、GMが決定するのはあくまでもゲームの内部の出来事のみであり、ゲームの参加者本人やゲーム外の物事に関することに対して、GMが何か決定したり強制したりする権限は当然ない。

忘れないでほしいのは、**GMとプレイヤーは敵対しているのではなく、共にゲームを遊ぶ仲間どうしなのだ**ということだ。

GMは自分の決定に自信がなかったり、どうすべきかを決めかねたりしたときには、遠慮なくプレイヤーに相談して、ゲーム参加者全員が楽しめる道を模索してほしいし、プレイヤーはそれに協力してほしい。

プレイヤーはGMに対して、より物語が盛り上がるのではないかという提案を、進行の妨害にならない範囲で自由に行ってほしいし、GMはすばらしい提案を積極的に採用してほしい。

あくまでも、物語を先に進めるかじを切るのがGMであり、船頭多くして船が山に登らないようにするために、GMが最終的な決定をする、という原則になっているのだ。

GMもプレイヤーもこの原則を覚えておいて、協力して楽しい時間を作ってほしい。

そして、この姿勢をほかのゲームの参加者に求めることを恐れなくてほしい。この考え方を共有し、守ることで、君たちの冒険はよりよいものになるはずだ。

## 判定

このゲームでは、冒険者やモンスターなどが試みた行動の成否が定かではないときや、どのくらい巧みさで行動できたかを決定する必要がある場合に、20面体ダイス（d20）を振って出た目を用いて、その度合いを判定する。

判定は以下の手順で行う：

- 1) 判定に用いる数値と難易度の決定
- 2) d20を振って出た目に修正を加える
- 3) 判定の結果を確認する

### 1) 判定に用いる数値と難易度の決定

GMは、行われようとしている行動の内容から、判定に用いる数値と難易度を決定する。通常、判定に用いる数値はその冒険者のステータスのいずれか1つになる。

例えば、倒れたキャリッジを持ち上げるような力強さに関する判定なら【STR】の数値を、難解な暗号を読み解けるかどうかなど賢さに関する判定なら【INT】の数値を用いる、といった具合である。

詳しくは**ステータス**（p.8）も参照すること。

- ▶ 行動が成功したか失敗したかを求める判定では、シナリオの記載やアビリティの内容、一般的な難易度表などを参考に、GMによって判定に用いる数値と難易度が指定される。
- ▶ アビリティの成功の度合いを求める判定（アビリティ判定）では、アビリティによって判定に用いる数値と難易度が指定される。

一般的な難易度表

|     |    |         |    |
|-----|----|---------|----|
| 簡単  | 5  | 困難      | 20 |
| 普通  | 10 | 非常に困難   | 25 |
| 難しい | 15 | ほとんど不可能 | 30 |

※難易度表に書かれた数値をそのまま使う必要はない。普通より少し難しいといった判定であればその難易度を11にしたり、困難だが何とかかなるかもしれないといった判定であれば、その難易度を18などにするとよい。

### 2) d20を振って出た目に修正を加える

d20を振って出た目と、判定に用いる数値を合算したあとで、特性やアビリティ、バフやデバフなどの効果によって与えられる数値を足し引きする。これによって算出された数値を達成値と呼ぶ。

### 3) 判定の結果を確認する

算出した達成値が、判定の難易度以上なら判定は成功する。達成値が難易度未満なら失敗するか、成功はしたが望まぬ結果を引き起こしたことになる。

判定の結果によって何が起きたかは、シナリオの記載やGMの判断で決定する。

## 判定をするとき／しないとき

判定は行動の成否が定まらない、挑戦的な行動である場合にだけ行う。行えば自然に成功するだろう行動や、どうあっても失敗するだろう行動では、判定を行う必要はない。

健康な冒険者がベッドから起き上がり、身支度を整えて、宿の部屋を出るという行動は、わざわざ判定するまでもなく成功する。

また、ダンジョンの入り口から石を中に投げ込んで、最奥に眠る強大なモンスターを絶命させる、とプレイヤーが宣言しても、その行動は判定するまでもなく失敗する（せいぜい石が壁に跳ね返って、驚いたケープバットが逃げていく程度だ）。

**例1：**とあるナイトの冒険者が街道を歩いていると、機構の不調で転倒したらしきチョコボキャリッジに出くわした。御者が助けを求めたので、冒険者はキャリッジを持ち上げようとした。

GMは、キャリッジを持ち上げるのは失敗する可能性もある行動なので、判定が必要だと判断した。力強さに関する判定で、やや難しい試みだろうと見込んだので、GMは冒険者に【STR】を用いて難易度13の判定を行うように告げる。

冒険者が判定のためにd20を振ったところ、出た目は11。その冒険者の【STR】は+4だったので、達成値は $11+4=15$ となる。難易度以上なので、判定は成功だ！

GMは「君が力を込めるとキャリッジはゆっくりと持ち上がり、正しい向きに戻すことができた」と告げた。

**例2：**とある黒魔道士の冒険者は、探索中の遺跡で奇妙な暗号を見つけた。冒険者はこの暗号を解読できないか試みることにした。

GMは、冒険者には暗号を読み解ける可能性があるかと判断した。知識に関する判定で、かなり難しい試みだろうと見込んだので、GMは【INT】を用いて難易度17の判定を行うように告げる。

冒険者が判定のためにd20を振ったところ、出た目は9。その冒険者の【INT】は+5だったので、達成値は $9+5=14$ となる。難易度よりも低いので、判定は失敗だ……。

GMは「君は暗号の解読を試みたが、難解な部分が多く完全には解読できなかった」と告げた。

## ボーナスダイス

キャラクターの特性やアビリティの効果、バフやそのほかの状況によって、ある判定にボーナスダイスが1個以上与えられることがある。

ボーナスダイスが与えられた判定では、そのキャラクターは通常の1個に加えて、与えられているボーナスダイスの数のd20を追加で振って、出た目のうちから好きな目を1つ選んで、達成値の算出に使用することができる。

複数振ったd20の出た目を合計するのではなく、あくまで出た目のうちの1つを選んで使用することに注意すること。

**例1：**とある学者の冒険者は特性によって文献を調べる判定にボーナスダイスを1個与えられている。

冒険者は失われた古代文明について古文書をひもといて情報を得られるか、【INT】を用いて難易度12の判定を行うことになったので、通常の1個にボーナスダイス1個を加えて、d20を2個振った。出た目は8と12であった。冒険者は12の目を達成値の算出に使用することにしたので、その冒険者の【INT】の数値である+3を足して15が達成値となった。判定は成功だ！

GMは「君は素早く古文書を解読し、目的の情報を見つけ出すことができた」と告げた。

**例2：**とある忍者の冒険者はアビリティの効果によってアビリティ判定にボーナスダイスを2個与えられている。

冒険者は敵NPCに操られている村人をおとなしくさせるため、その村人を対象に《投刃》のアビリティ判定（判定に用いる数値は【DEX】で、難易度は対象の【物理防御力】）を行うことになったので、d20を3個振った。出た目は1、17、20であった。冒険者は高い目を使うとアビリティが村人にダメージを与えすぎてしまうのではないかと考え、あえて1の目を達成値の算出に使用することにした。出た目の1にその冒険者の【DEX】の数値である+5を足した6が達成値となる。

GMは「君の達成値は対象の【物理防御力】より低い」と告げたため、冒険者の《投刃》は思惑どおり村人に適度なダメージを与えるだけで済みそうだ。

## ペナルティ

キャラクターの特性やアビリティの効果、デバフやその他の状況によって、ある判定に何点かのペナルティが与えられることがある。

ペナルティを与えられた判定では、そのキャラクターは達成値の算出にそのペナルティを適用しなければならない。

キャラクターの判定に複数のペナルティを与えられている場合、その中で最も大きいペナルティだけを適用する。

**例：**とある戦士の冒険者はアビリティの効果によって【STR】判定に-3のペナルティと、スロウ状態のデバフによってあらゆる判定に-2のペナルティを与えられている。

冒険者は崩れてきた壁を支えようとして、【STR】を用いた難易度15の判定を行うことになった。d20を1個振ったところ、出た目は16であった。達成値は出た目の16にその冒険者の【STR】の数値の+4を足した20となるはずが、与えられている最も大きいペナルティによる-3を適用しなければならないため、最終的な達成値は17となる。

……ペナルティを受けながらも、冒険者は見事に壁を支えることに成功した！

## ボーナスダイスとペナルティ

ある判定に、ボーナスダイスとペナルティの両方が与えられている場合、ボーナスダイスを用いて達成値を求めたあとで、ペナルティによる達成値の減少を行う。

**例：**とあるモンクの冒険者は特性によって、縛られている縄から抜け出す際の【DEX】判定にボーナスダイスを1個与えられているが、野盗団に捕らえられて苛酷な尋問を受けたあとという状況から、判定に-5のペナルティを与えられている。

冒険者は縛られている状態から抜け出そうと、【DEX】を用いた難易度12の判定を行うことになったので、d20を2個振った。出た目は12と13であった。冒険者は13の目を達成値の算出に使用することにしたので、出た目の13にその冒険者の【DEX】の数値の+3を足して16となるはずが、ペナルティによる-5を適用しなければならないため、最終的な達成値は11となる。判定は失敗してしまった！

GMは「君は縄から抜け出すことには何とか成功したものの、派手に物音を立ててしまったことで野盗に気付かれてしまった」と告げた。冒険者の危機は続く……！

## 対抗判定

あるキャラクターのやろうとしていることと、ほかのキャラクターのやろうとしていることが正面からぶつかることがある。こういった状況では、その試みの結果は対抗判定で決定される。

対抗判定では、判定に参加するすべてのキャラクターが自分の試みに対応する判定を行い、その達成値が最も高いキャラクターだけが試みに成功したことになる。

対抗判定の達成値が同値であるなど、拮抗<sup>きっこう</sup>するような結果となったなら、通常は判定の前と同じ状況にとどまる。しかし、状況によっては判定した者全員が目的を達成するなど、複雑な結果に終わる可能性もある。対抗判定の結果何が起きたかは、シナリオの記載やGMの決定に従うこと。

**例1：**とある竜騎士の冒険者は道にギルが落ちているのを見つけた。しかし、同時にとある吟遊詩人の冒険者もそのギルに気付いた。2人は先にギルを拾うために駆け出した！ GMはどちらが素早く駆け寄ってギルを拾えたかを決めるために、【DEX】を用いた対抗判定をするように告げた。

竜騎士がd20を振って出た目は3だった。竜騎士の【DEX】の数値は+3だったので、達成値は6となる。

吟遊詩人がd20を振って出た目は2だった。吟遊詩人の【DEX】の数値は+4だったので、達成値は6となる。

判定結果は同値だ！

GMは、物語がよりおもしろくなるようにと、2人が同時にギルに手を伸ばしたことで、ギルがどこかにはじき飛ばされてしまったことにした。

**例2：**とある竜騎士の冒険者と、とある吟遊詩人の冒険者は、どこかに飛んでいったギルを必死に探している。どちらが先に見つけられるか、GMは2人に【MND】の対抗判定をするように告げた。

竜騎士がd20を振って出た目は13、【MND】は+1なので竜騎士の達成値は14となる。

吟遊詩人は特性によって光る物を探し出す【MND】判定にボーナスダイスを1個与えられている。通常の1個にボーナスダイス1個を加えてd20を2個振って、出目は8と4であった。吟遊詩人は8の目を使用することにし、【MND】は+2なので、判定結果は10となる。

対抗判定が最も高いのは竜騎士の冒険者だ！ 見事竜騎士はギルを拾い上げ、鼻歌を歌い始めた。吟遊詩人はがっくりと肩を落としてしまった。

## 冒険者

このゲームでプレイヤーは、惑星ハイデリンで活躍するプレイヤーキャラクターである冒険者を操作して遊ぶこととなる。

冒険者はいくつかの数値や文章のデータで構成されている。プレイヤーは自分の受け持っている冒険者のデータを常に参照できるようにしておくこと。

冒険者を構成するデータは、ジョブ、ステータス、プロフィールの3つに分類される。

NPCやモンスターなどは、冒険者と同様のデータを持っているか、必要に応じて一部のデータが省略されていたり、冒険者が有していないデータを有していたりすることがある。

### ジョブ

冒険者は必ず1つのジョブに就いており、そのジョブによって指定された特性とアビリティを所有する。

ジョブにはレベルという数値（Lv30などと表記される）が存在し、レベルが上昇することで所有する特性やアビリティが増加したり、効果に変化したりすることがある。

レベルはゲームをプレイする前にGMから指定され、プレイヤーはそのレベルの冒険者を用意してシナリオに挑むことになる。

また、ジョブにはタンク、ヒーラー、DPSのいずれかのロールが割り当てられている。

公式に発表されているシナリオには、1人のタンク、1人のヒーラー、2人のDPSで構成された冒険者4人のパーティ（ファイナルファンタジーXIVではライトパーティと呼ばれる）で挑むことを想定しているものが多い。



#### タンク

敵に自分を狙わせることで、味方を守るロール。



#### ヒーラー

HPを回復したりデバフを解除したりして、味方を助けるロール。



#### DPS

より多くのダメージを与えて、敵を倒すロール。

### 特性

特性は、冒険者が所有する特別な性質や能力である。特記されていないかぎり特性は常に効果を発揮しており、その効果をなくすることはできない。

### サイズ

冒険者を含むほとんどのキャラクターが所有している特性にサイズがある。サイズは、そのキャラクターがどの程度の大きさであるのかを大まかに表すものである。冒険者のサイズは**中型（1×1マス）**である。

NPCやモンスターは、**中型**よりも大きかったり、より小さかったりすることがある。その他のサイズについては**キャラクターのサイズと占有空間**（p.13）を参照すること。

### アビリティ

アビリティは戦闘で利用できる技能内容をまとめて記載したものであり、冒険者が使用を宣言してその効果を発揮するものである。

戦闘ではない場面においてアビリティを使用したいときには、GMに確認して認められたならば使用できるとするとよいだろう。

アビリティの詳細は、**アビリティ**（p.13）を参照すること。

### 追加の特性やアビリティ

特性やアビリティは、冒険者の挑むシナリオや、その内容によって追加で得られる場合もある。そういった特性やアビリティは、原則としてそのシナリオ内でしか使用できない。

ただし、特記があったり、一緒にプレイするGMとプレイヤーみんなが許すのであれば、特定の条件下でのみ別のシナリオで得ていた特性やアビリティを使用できるようにしたり、新たな特性やアビリティを追加してもかまわない。ただし、必ず一緒にプレイしている全員（GMもプレイヤーも）が、物語がより楽しいものになると納得したうえでの了承を得られた場合に限ること。

## ステータス

ステータスの数値の大小は、冒険者の能力の高低を表し、数値が大きいほど、その能力が優れていることを意味している。

### メインステータス

メインステータスは冒険者の身体的、精神的な特質を数値化して分かりやすくしたものである。通常、一般的な人々のメインステータスの数値は+0である。冒険者やモンスターのメインステータスは、こういった人々よりも優れていることが多い。

判定に用いる数値としてGMに指定されるのは、主にメインステータスの数値となる。

#### ◆ 【STR】

身体の力や運動能力、そして純粋に物理的な力をどれだけ生み出せるかを表す。

重い物を持ち上げたり、何かを押ししたり引いたり破壊しようとしたり、閉所へ体をねじ込んで通り抜けたりといった、力づくで状況を打破しようとする試みには、【STR】を用いる。

#### ◆ 【DEX】

手先の器用さや俊敏さ、反射神経、平衡感覚を表す。

精密な作業を行ったり、気付かれないうひそかに行動したり、不安定な足場を渡ったりといった試みには、【DEX】を用いる。

#### ◆ 【VIT】

身体の丈夫さや健康の度合い、持久力、生命力を表す。

息を止めたり、長時間の肉体労働を行ったり、苛酷な状況で生き抜くなど、困難な状況で何かをやり続けようとする試みには、【VIT】を用いる。

#### ◆ 【INT】

鋭い知性、正確な記憶力、論理的な思考をする能力を表す。

論理的に結論を導けるか、何かを思い出せるか、隠された物を見つけ出せるかといった試みには、【INT】を用いる。

#### ◆ 【MND】

どれほど周囲に気を配っているかや、直感と洞察に優れているかを表す。

エモートから意図を察したり、他人の気分を読んだり、周囲の違和感に気付いたり、傷ついたキャラクターの手当てをしたりする試みには、【MND】を用いる。

## サブステータス

サブステータスは特定の状況下で参照することを求められる数値である。

これらはおおむね冒険者のジョブや特性によって算出されるが、特定の状況下では冒険者の背景や生い立ちなどのプロフィールや、そのほかゲームを遊んでいる間のロールプレイなどが影響することもある。

#### ◆ 【物理防御力】

物理的な影響に対処する能力の高さを表す。

【物理防御力】は大抵、敵が君に対して行う、物理のアビリティのアビリティ判定の難易度として用いられる。

#### ◆ 【魔法防御力】

魔法的な影響に対処する能力の高さを表す。

【魔法防御力】は大抵、敵が君に対して行う、魔法のアビリティのアビリティ判定の難易度として用いられる。

#### ◆ 【移動速度】

キャラクターがそのキャラクターのターンの間に、合計でどれくらいの距離を通常移動できるかを表す。

#### ◆ 【警戒値】

冒険をしている間、そのキャラクターが常にどの程度周囲を警戒できているかを表す。

大抵の場合は判定に用いるのではなく、GMが各冒険者の【警戒値】を確認して何事かに気付くことができたかを判断するために用いる。

各プレイヤーはゲームを開始する前に、GMに自分の操作する冒険者の【警戒値】を伝えておくとよい。

#### ◆ 【最大HP】

そのキャラクターが戦い続けるために必要なHPの最大値を表す。

HPは体力とは違うため、HP総量と<sup>ないく</sup>体躯の大きさや健康さとは関係しない。詳細はHP (p.18) を参照。

#### ◆ 【最大MP】

一部のアビリティを使用するために必要となるMPを、そのキャラクターが最大で何点持てるかを表す。

最大MPは、通常すべてのキャラクターで共通して5となる。



## プロフィール

その冒険者が惑星ハイデリンにおいてどのような存在なのかを表す記述がプロフィールである。

GMやほかのプレイヤーと相談したり、遊ぼうとしているシナリオの記載に応じて、自分の操作する冒険者の見た目や種族、生い立ちや動機、好き嫌いや交友関係といったものを自由に記述することができる。

プロフィールは通常、ステータスやジョブなどゲーム的なデータに影響を与えることはほとんどない。

しかし、プロフィールがシナリオの展開などに影響を及ぼすことは十分に考えられる。

例えばアラミゴの難民たちと交流する必要がある場面において、同じくアラミゴ出身というプロフィールを有している冒険者がいたならば、その態度が軟化して協力を得やすくなることはありうる。過去に起きた出来事からグリダニア人に憎しみを抱いている集落の人々は、鬼哭隊に所属する冒険者を警戒したり、場合によっては敵対したりするかもしれない。

こういったプロフィールのもたらす影響に関しても、ゲームの原則どおりGMが最終的な決定を下す。

GMがプロフィールの影響をどのように扱うべきか悩むような場合、たとえプロフィールがどのような内容であっても、それは何ら影響を及ぼさないものとしてシナリオを進行することを推奨する。

例えば、アッパーパスの中心にある酒房「バスカロンドラザーズ」の店主であるバスカロン・スタックスの隠し子である、というプロフィールを持つ冒険者がいたとしても、シナリオ中に登場したバスカロンがその冒険者に対して何ら特別な対応をしないということにしてシナリオを進行するのだ。

その冒険者に虚言癖があるのか、はたまたやむをえない事情で互いにしらぬ顔をしているのか、ゲームを進行するうえではわざわざ決定しなくても問題ないはずだ。

## 称号

称号はプロフィールの一種であり、物語の結果や成し遂げたことによって取得できる場合がある。

称号はゲーム的なデータに影響を与えることはほとんどないが、一部の称号には何らかの効果が記載されている場合がある。ただし、その称号の効果が適用されるのは、ゲームのプレイ中にGMが認めた場合に限られる。

冒険者は複数の称号を取得することができるが、その中から選んだ1つの称号のみを設定しているものとする。冒険者が望まないのであれば、称号は設定しなくてもよい。称号の効果は、設定している称号からしか得ることができない。

冒険者の設定している称号は、その冒険者が休息か就寝を行ったときにのみ切り替えることができる。

称号を設定することで、冒険者が醸し出す雰囲気や立ち居振る舞いから周囲のNPCたちにもその称号の内容が伝わる。これによって、称号は本来目に見えないプロフィールではあるが、そのほかのプロフィールと同様に、シナリオの展開などに影響を及ぼすことはありうる。

## そのほかのプロフィール

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。

## 第2章 戦闘

### 🗡️ 戦闘の基本

このゲームではモンスターや敵対的な勢力との戦闘や、崩れ行く建物からの脱出など、誰が、どこで、どんな順番で、どんな行動をしたかが重要になるような切迫した状況のことをひとまとめに**戦闘**、戦闘が行われている場所を**戦場**、戦闘に参加しているキャラクターを**戦闘参加キャラクター**と呼ぶ。

戦闘の状況を明確にするため、マス目の書かれたマップを戦場を表すために使用して、戦闘参加キャラクターを示すコマをマス目に配置して管理すること。

戦闘は**フェーズ**、**ラウンド**、**ターン**という3つの時間区分で扱う。通常は1つの戦闘が1フェーズであるが、特殊な戦闘などは複数のフェーズで構成されることがある。詳細はフェーズ (p.18) を参照すること。

### 戦闘開始

戦闘のラウンドを開始する前に、以下の確認を行う；

- 1) **不意打ちの判断**：戦闘参加キャラクターの中に不意打ちされた者がいるか、GMが判断する。
- 2) **位置の確認**：戦闘参加キャラクターの位置を決定する。戦闘参加キャラクターのうち、NPCはすべてGMがマップ上に配置する。冒険者は、操作するプレイヤーがマップ上に指定されたスタートエリアの範囲内に配置することもあれば、シナリオに基づいてGMが配置することもある。
- 3) **行動順の決定**：プレイヤーは、冒険者とその味方が各自のターンをどのような順番で得るのか決定する。この順番を行動順と呼ぶ。GMもシナリオの記載や自分の判断によって敵の行動順を決定するが、プレイヤーに明らかにする必要はない。一度決定した行動順は、特記ないかぎりその戦闘中には変更できない。

### ラウンド

1ラウンドは、すべての戦闘参加キャラクターが1回ずつ自分のターンを得て行動する時間区分である。

戦闘中のラウンドは、以下のステップで構成されている；

- 1) **【冒険者たちのターン処理】**：戦闘に参加している冒険者とその味方が全員1回ずつターンを行う。全員がターンを行った後、まだ戦闘が継続しているならば「敵のターン処理」のステップに移行する。
- 2) **【敵のターン処理】**：戦闘に参加している敵が全員1回ずつターンを行う。全員がターンを行った後、まだ戦闘が継続しているならば「ラウンド終了」のステップに移行する。
- 3) **【ラウンド終了】**：新たなラウンドを開始して、「冒険者たちのターン処理」のステップに移行する。

「冒険者たちのターン処理」か「敵のターン処理」のステップの終了後、戦場に戦闘を継続することのできる敵キャラクターが存在しないならば、その戦闘は終了するか、次のフェーズ (p.18) に移行する。

また、アビリティやデバフなどの効果によって、各ステップ終了時に何かしらの効果が発揮されたり、適用されたりすることがある。

そういった場合、冒険者に影響を及ぼす効果を適用した後、敵に影響を及ぼす効果を適用すること。同時に効果が適用される場合には、どの順番で適用するか冒険者が相談して決めることができる。

冒険者のパーティ以外にも、互いに敵対する複数の陣営が戦闘に参加している場合、1つの陣営に所属する戦闘参加キャラクターのターンを1回ずつ行ってから、次に別の陣営に所属する戦闘参加キャラクターのターンを1回ずつ行う、という処理を繰り返す。陣営の行動順はGMが決定する。

## 不意打ち

脅威となる相手の襲撃に気付かなかった状況などにおいて、戦闘に参加している陣営の一方がもう一方の陣営を不意打ちすることがある。

不意打ちされたキャラクターは、その戦闘における第1ラウンドにはインスタントを使用できず、自分のターンに何も行うことができない。

同じ陣営に属するキャラクターのうち、一部のキャラクターは不意打ちされず、ほかのキャラクターは不意打ちされるという状況もありうる。

## ターン

戦闘において、戦闘参加キャラクターは自身のターン順が来たときにさまざまな行動を取ることができる。

キャラクターは自分のターンを得るたびに、以下の行動を1つずつ行うことができる。

- ◆ メインアクション
- ◆ サブアクション
- ◆ 通常移動もしくは集中

各行動は、君の好きな順番で行うことができ、それらの一部または全部を行わずに自分のターンを終了することができる。

君が自分のターンに何もやることなくなくなったなら、必ずターンの終了を宣言して、次の冒険者のターンや次のステップへ移行しなければならない。

NPCやモンスターは、GMの操作によって冒険者と同様のターン処理を行う。

### メインアクション

キャラクターは自分のターンに、1回のメインアクションとして、以下のいずれかを行うことができる。

- ◆ メインのアビリティ1つの使用
- ◆ 《スプリント》(このターン中、そのキャラクターの【移動速度】が2倍になる)の使用
- ◆ メインのアイテム1つの使用
- ◆ そのほか、シナリオやGMがメインアクションで行えると指定した行動
- ◆ 1回のサブアクションを行う

### 追加アビリティの使用

一部のアビリティには、1ターンに1回などの制限を超えて、ターン中に指定されたアビリティを追加で使用できるようにする効果がある。この効果では、指定されたアビリティを使用しないことは可能だが、指定されたアビリティではない別のアビリティを使用することはできない。

### サブアクション

キャラクターは自分のターンに、1回のサブアクションとして、以下のいずれかを行うことができる。

- ◆ サブのアビリティ1つの使用
- ◆ サブのアイテム1つの使用
- ◆ そのほか、シナリオやGMがサブアクションで行えると指定した行動

### 通常移動

キャラクターは自分のターン内であれば、【移動速度】を超えない範囲でいつでも自由にマス目を移動できる。マスを数える際は、スタート地点である数え始めのマスと0とする。マスを斜めに移動する場合も1マスとして数える。この移動を通常移動と呼称する。

ただし、敵のいるマスは、その敵が自分よりも小さいサイズ(p.13)でなければ通過できない(味方や、敵ではないキャラクターのいるマスならば、サイズに関係なく通過できる)。

加えて、ほかのキャラクターのいるマスで通常移動を一時的に止めたり、終えることはできない。そのため、【移動速度】を使い切ってしまうような場合、ほかのキャラクターのいるマスへ立ち入ることはできない。

君が【移動速度】を使い切るまでは、メインアクションやサブアクションの合間に通常移動を分割して行うことができる。君が【移動速度】を使い切ったなら、そのターンの間、君はそれ以上通常移動できない。

**例：**【移動速度】が5マスの冒険者が自分のターンを得たなら、2マスの通常移動→メインアクション→1マスの通常移動→サブアクション→2マスの通常移動→ターン終了、といったことが可能である。

### 集中

キャラクターが自分のターンに全く通常移動を行っていないければ、そのターンにサブアクションを追加で1回(合計2回)行うことができる。ただしこれを行うと、そのターンは一切の通常移動ができなくなる。

### フリーアクション

ルールやGMが認めるならば、キャラクターは自分のターン中に、上記に含まれないような簡単な行動(フリーアクション)を1回だけ行うことができる。フリーアクションの行動は、通常は単純な1つの行動(ドアを開ける、アイテムを取り出す、警告の笛を鳴らす)に限られる。

行動がフリーアクションで行えるかどうかはGMが最終的に判断するが、その行動が一瞬かつ確実にできるかどうかを基準とするとよい。少しでも時間がかかる行動(鍵のかかった箱を開ける、跳ね橋を降ろすためにクランクを回すなど)や、判定が必要となる行動は、1回のメインアクションとして行う必要があると判断すること。

## インスタント

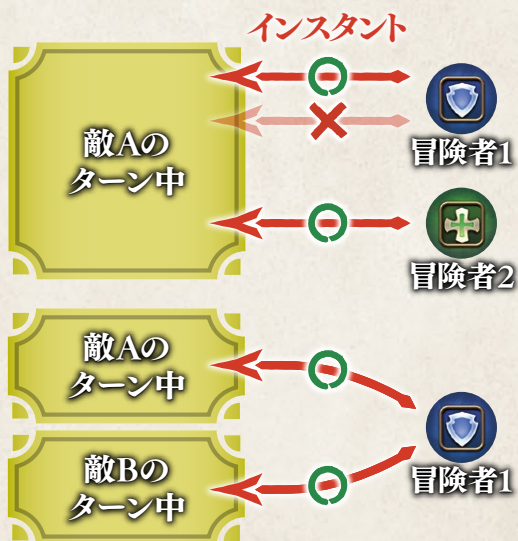
キャラクターは、自分のターンではなくても分類がインスタントであるアビリティを使用できることがある。

インスタントのアビリティはほかのアビリティとは異なり、キャラクターが不意打ちされていないかぎり、指定されたタイミングであれば、そのキャラクターのターン中だけでなく、ほかのキャラクターのターン中でも使用することができる。

ただし、インスタントのアビリティは各キャラクターのターンごとに1回までしか使用できない。

**例：**戦士の冒険者が、ある敵のターンにその敵のアビリティに対して《インタージェクト》を使用したならば、その敵のターン中にさらに《スリル・オブ・バトル》を使用することはできない。ただし、同じラウンド中に行われる別の敵のアビリティに対して《スリル・オブ・バトル》を使用することはできる。

インスタントのアビリティがほかのキャラクターのターン中に使用された場合、そのキャラクターはそのインスタントの効果を適用した後、引き続き自分のターンの行動を行う。



## 効果移動

アビリティの効果やキャラクターの特性、その他シナリオ内の記述やギミックの効果などによってマス目を移動する場合、それは効果移動と呼ばれる移動となり、通常移動ではないものとして扱う。

そのため、すでに通常移動によってキャラクターが自分の【移動速度】を使い切っている場合、そのキャラクターは効果移動することができる。効果移動を行っても、キャラクターがそのターン中に通常移動できる距離が減ることはない。

**例：**竜騎士の冒険者が自分のターンを得た際、サブアクションで《イルーシブジャンプ》のアビリティを使用して5マスの効果移動を行ったとしても、その竜騎士は依然として全く通常移動を行っていないものとして、自分の【移動速度】までの通常移動を行うことも、集中によってサブアクションを追加で1回行うこともできる。

効果移動であっても、特記されていないかぎりにはほかのキャラクターがいるマスで一時的に止めたり、終えたりすることはできず、ほかのキャラクターを効果移動させる特性やアビリティの効果によってであっても、特記されていないかぎりにはほかのキャラクターのいるマスで別のキャラクターの効果移動が終わるような移動をさせることはできない。

効果移動を含む効果を適用した結果、複数のキャラクターが同じマスに存在するような状況で移動を終えなければならなくなった場合については、次項のキャラクターのサイズと占有空間を参照すること。

## キャラクターのサイズと占有空間

キャラクターが占める空間の大きさはそれぞれ異なる。以下の表には、各サイズのキャラクターの占有空間が記されている。

マス目による管理が必要となる非生物的な物体（オブジェクト）に関しても、同一のサイズ分類を用いることがある。

| サイズ分類 | 占有空間         | サイズ分類 | 占有空間  |
|-------|--------------|-------|-------|
| 小型    | 1×1マス        | 中型    | 1×1マス |
| 大型    | 2×2マス        | 超大型   | 3×3マス |
| 巨大    | 4×4マスまたはそれ以上 |       |       |

占有空間とは、戦闘中にそのキャラクターが存在し、戦うために占有しているマスの大きさである。典型的な中型キャラクターは、自分のターン中でなくとも、武器を振ったり、敵の攻撃に備えて構えるなどで、常に1マスの空間内を占有している。

そのため、通常移動や効果移動に関するルールに基づいて、サハギン（中型）2体が横一列に幅2マスの通路にいる場合、そのサハギンの敵でありサイズが小型や中型のキャラクターはその場所を通過できないが、そのサハギンの敵でありサイズが大型のキャラクターであれば、問題なくサハギン2体を通過して移動ができる。



何らかの効果やルールによる処理を適用した結果、複数のキャラクターが同じマスに存在するような状況が発生したならば、GMの判断によって同一のマスに複数のキャラクターが存在しないように、キャラクターを強制的に配置し直して、そのキャラクターを**伏せ状態**（p.20）にする。

この時、サイズが異なるキャラクターが同じマスに存在するならサイズの小さいほうのキャラクターを、冒険者とNPCが同一のマスに存在するなら冒険者を、それら以外ならGMが決定したキャラクターを、そのマスから最も近くのキャラクターもオブジェクトも存在しないマス（何も存在しないマス）に配置し直す。どのキャラクターをどこに配置し直すかは、シナリオの記載に従うかGMが決定すること。これはルール処理であり、キャラクターの移動としては扱わない。

## アビリティ

アビリティは使用を宣言することで、その効果を発揮する。

アビリティは以下の要素で構成されているが、ある要素について項目がないアビリティは、その要素を有さない。

また、判定の項目を有するアビリティは、使用を宣言する際に後述のアビリティ判定を行わなければならない、その結果によって発揮される効果変動することがある。

### 名称

アビリティの名称。

### 分類

#### ◆ メイン、サブ、インスタント

アビリティはメイン、サブ、インスタントのいずれかの分類を有しており、これらはそのアビリティをいつ使用できるかを表している。

メインのアビリティは1回のメインアクションで使用でき、サブのアビリティは1回のサブアクションで使用できる。インスタントのアビリティは、記載されているタイミングならば、誰のターンでも使用できる。

上記のいずれの分類も有さないアビリティは、いつ使用できるかアビリティの内容に記載されている。

#### ◆ 物理、魔法、特殊

アビリティは物理、魔法、特殊のいずれかの分類を有しており、これらはそのアビリティを使用する際に後述のアビリティ判定の難易度に影響する。

#### ◆ そのほかの分類

アビリティがそのほかの分類（詠唱、火属性など）を有している場合、それはキャラクターの特性やそのほかのアビリティで参照されることがある。

### コスト

そのアビリティを使用するために消費するコスト。

コストを消費できなかったり、コストを消費することでアビリティを使用できない状態に陥ったりするのであれば、そのアビリティを使用することはできない。

通常はコストの欄には消費MPの点数が記載されているが、アビリティによってはMP以外のコストが要求される。

コストの記載がないアビリティは、特記されていないかぎり何のコストも消費しない。

### 前提

そのアビリティを使用するための前提となる条件。

この条件を満たしていない場合、そのアビリティを使用することはできない。

## 対象

そのアビリティの効果が発揮される対象を示す。

- ▶ **x体**：範囲内において、君の選んだキャラクターx体に対して効果を発揮する。キャラクターであれば敵も味方も君自身も選ぶことができ、キャラクターではない物（扉やバリケードなど）を選ぶことができるかどうかはGMが判断する。
- ▶ **君**：君自身に対して効果を発揮する。
- ▶ **敵や味方という表記**：対象欄に書かれた敵や味方という表記は、そのアビリティの使用者にとって対象を敵と思っているか、味方だと思っているかで対象となるかが変化する。戦闘開始時は敵だと思っていたモンスターが、実は味方だったと判明した後、そのモンスターに対して味方を対象とするアビリティを使用することは可能である。
- ▶ **※効果参照**：キャラクター以外に影響を及ぼしたり、何かを作り出したりするようなアビリティの場合には対象が明記されていないことがある。その場合は、アビリティの基本効果やダイレクトヒット内の記載を参照すること。

## 範囲

そのアビリティの効果を及ぼせる範囲を表す。

以下にいくつか例を挙げるので、それを参考にすること；

- ▶ **5マス**：自分のいるマスから5マス以内にいるキャラクターを対象にできる。
- ▶ **君を中心とした3×3マス**：そのアビリティを使用するキャラクターを中心に据えた、1辺が3マスの正方形の内部に、アビリティの効果を及ぼす。
- ▶ **君に隣接する3×3マス**：そのキャラクターを含めず、そのキャラクターに隣接するマスを1マス以上含んだ1辺が3マスの正方形の内部に、アビリティの効果を及ぼす。
- ▶ **君から10マス以内の5×5マス**：1辺が5マスで、すべてのマスがそのキャラクターから10マス以内に収まっている正方形の内部に、アビリティの効果を及ぼす。

アビリティの効果が発揮した後、適用される前に何らかのアビリティや特性によって範囲内に存在しなくなっていた対象に対しては、そのアビリティは効果が適用されない。

対象が君のアビリティには、範囲は存在しない。

## 判定

そのアビリティを使用するにあたって必要となるアビリティ判定(p.15)に用いる数値を示す。

判定欄がないアビリティは、アビリティ判定を必要とせず、使用するだけで基本効果を発揮する。

判定欄に「クリティカル確認」と記載されているアビリティは、クリティカルの発生を確認するためにアビリティ判定を行う。難易度はなく、ダイレクトヒットは発生しない。

## 難易度 (VS)

特記されていないかぎり、アビリティ判定の難易度は以下のようになる。

## 物理のアビリティ判定の難易度

＝そのアビリティの対象の【物理防御力】

## 魔法のアビリティ判定の難易度

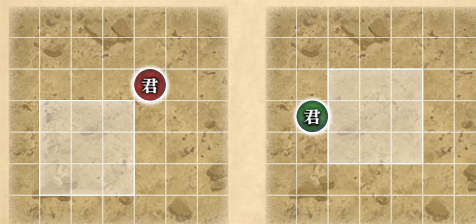
＝そのアビリティの対象の【魔法防御力】

特殊のアビリティ判定は、シナリオやキャラクターの特性、アビリティの内容に詳細が記載されている。

## 範囲



君を中心とした3×3マス



君に隣接する3×3マス（どちらでもOK）



君から10マス以内の5×5マス

**基本効果**

そのアビリティが使用されたときに発揮される効果。

アビリティの使用自体を無効化されないかぎり、ここに記載された効果はすべて発揮される。

**ダイレクトヒット**

そのアビリティがダイレクトヒットしたときに追加で発揮される効果。

アビリティによって指定されたアビリティ判定に成功したときのみ、ここに記載された効果が追加で発揮される。

**制限**

そのアビリティの使用できる回数。

ただし、特別な条件下においては、制限が適用されなくなることもありうる。

**アビリティ判定**

アビリティの中には使用に際して判定が要求されるものがある。この判定をアビリティ判定と呼ぶ。アビリティ判定では、そのアビリティの判定欄に書かれた数値（主にメインステータス）を用いて、(VS)の後に書かれた数値を難易度とする。


アビリティ判定に成功することで、使用したアビリティは基本効果欄に書かれた内容に加えて、ダイレクトヒット欄に書かれた効果を追加で発揮する。

一部のアビリティ、特にHP回復の効果を持つアビリティは判定欄に「クリティカル確認」と記載されている。これは、アビリティがクリティカルするかの確認のためにd20の出た目を確認することを表す。そのため、難易度はなく、出た目がいくつでも基本効果が発揮される。

**アビリティの効果で数値を決定するダイス**

アビリティの効果でダメージやHP回復を与える際、効果の中に2d6などのダイスを表す記載がある場合には、指定されたダイスを振って出た目を合計して数値を決定し、その数値のダメージやHP回復を与える。

**アビリティ判定の20の目（クリティカル）**

アビリティ判定で振ったd20で出た目が20だったならば、そのアビリティはクリティカルとなる（スターターセット付属のダイスは20の目がになっている）。

クリティカルとなったアビリティ判定は、難易度に関係なく必ず成功する。加えて、そのアビリティが与えるダメージやHP回復の数値をダイスで決定するならば、そのダイスは本来の2倍の個数を振って求めることになる。

例えば、ダメージを与えるアビリティがクリティカルになった場合、指定された個数の2倍の数のダイスを振って、出た目を合計してダメージを計算する（ダイス以外の数値はそのまま）。このとき、特性やアビリティの効果によってダイスで決定する追加ダメージが存在するならば、その追加ダメージのダイスの個数も2倍となる。

**例1：**戦士の冒険者の《トマホーク》（基本効果で対象に2点ダメージを与え、ダイレクトヒットによって+1d6点の追加ダメージを与える）がクリティカルしたならば、1d6ではなく2d6を振って出た目の合計に、2を足した数値がダメージになる。

**例2：**竜騎士の冒険者の《ジャンプ》（基本効果で対象に2d6+3点ダメージを与え、ダイレクトヒットによって+2d6点の追加ダメージを与える）がクリティカルしたならば、4d6ではなく8d6を振って出た目の合計に、3を足した数値がダメージになる。

**複数の対象へ効果を及ぼすアビリティ判定**

キャラクターが使用したアビリティが複数体の対象へ効果を及ぼす場合、アビリティ判定は1回だけ行って、対象ごとに成功か失敗かを確認する。

一部の対象へのアビリティ判定にのみボーナスダイスが与えられている場合、それらの対象に対しては別途ボーナスダイスを追加で振って、達成値の算出にどの出た目を用いるか決定すること。

**複数の対象へ効果を及ぼすアビリティのダメージ／HP回復**

アビリティの効果でダメージやHP回復の数値を決定するダイスについても1回だけ振り、すべての対象への効果をその出た目の数値を用いて適用する。

一部の対象へのアビリティ判定だけがクリティカルした場合、それらの対象に対してはダイスの個数が2倍になるように追加でダイスを振って、その出た目の数値を増加させること。

**例：**黒魔道士の冒険者が《ファイラ》のアビリティによって、マーモットAとマーモットBとレディバグを対象とした場合、アビリティ判定は1回だけ行う。このアビリティ判定には【INT】を用いて、難易度は対象の【魔法防御力】となる。達成値が11だったので、マーモットとレディバグの【魔法防御力】を確認すると、マーモットは10でレディバグは12だった。そのため、マーモットAとBには基本効果とダイレクトヒットの効果が両方発揮されるが、レディバグには基本効果のみが発揮されることになった。

すべての対象は、《ファイラ》の基本効果として3点のダメージを受ける。加えてマーモットAとBは、ダイレクトヒットの効果で+1d6点の追加ダメージを受けるため、そのダメージを決定するためにダイスを1回振った。結果、出た目は4だったので、マーモットAとBには追加で4点のダメージが与えられることとなった。

## ブロック

一部のアビリティは、アビリティ判定や、そのほか基本効果で指定されたときに振ったd20で出た目が特定の数値であった場合、ブロックが発生して追加で効果を発揮する。

ブロックが発生するかどうかは、達成値ではなく出た目で判断することに注意。

ブロックが発生した場合にどんな効果が発揮されるかは、アビリティの基本効果やダイレクトヒットの欄に記載されている。

## アビリティの詳細な解決順

アビリティの使用は以下の手順で解決される。

1. **[使用するアビリティの宣言]**: 使用するアビリティを選択し、その使用を宣言する。
2. **[対象の選択]**: 対象の項目を有するアビリティならば、その対象を選択する。
3. **[アビリティ判定の確認]**: アビリティ判定が必要なアビリティならば、その判定の詳細（判定に用いる数値や難易度）と、ボーナスダイスやペナルティの有無を確認する。
4. **[アビリティ判定の実行]**: 確認したアビリティ判定を実施し、達成値を決定する。
5. **[アビリティ判定の結果]**: 達成値からアビリティ判定の成否、クリティカルやブロックの有無を確認する。
6. **[適用される効果の確認]**: アビリティの基本効果を確認する。アビリティ判定が成功していたならばダイレクトヒットの効果を確認する。さらにクリティカルであったならば数値を決定するダイスの数を2倍する。ブロックが発生したならば発生する効果を確認する。
7. **[ダイスによる効果の決定]**: アビリティによって起きる効果のうち、ダイスによって点数や内容を決定する数値があれば、ダイスを振って数値を決定する。
8. **[アビリティの効果の適用]**: ここまでに確認した効果を、対象や効果を及ぼす範囲に適用する。

## 予兆

一部のアビリティや効果には「予兆を発生させる」という記載がある。予兆とは、何かが起ころうとしている予告を戦場に可視化しているものである。

予兆が発生したら、プレイヤーに分かりやすいように、GMは予兆の範囲を戦場に表示する必要がある。戦場を表すマップ上に範囲を図示したり、範囲を表すマーカーを置いたりなどである。

予兆は以下の要素で構成されているが、ある要素について項目がない予兆は、その要素を有さない。

### 発生源

予兆を発生させたアビリティや効果。

### 支配者

予兆の発生源を使用したキャラクター。

支配者が予兆を維持できない状態に陥ったならば、その予兆は戦場から取り除かれる。予兆を維持できない状態に関しては、デバフ(p.20)を参照。

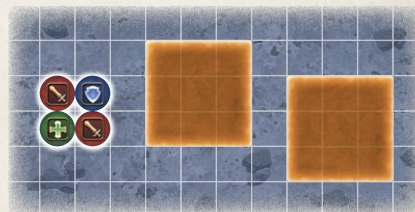
**例1:** 敵対しているイフリートが《エラプション》のアビリティを使用したため、GMは《エラプション》に記載されているとおり5×5マスの範囲の予兆を表すシートをマップ上に置いた。

この場合、《エラプション》がその予兆の発生源であり、イフリートが予兆の支配者である。



《エラプション》の予兆

**例2:** 崩れ行く鉱山の中で天井が崩落してくることを表すため、GMはマップ上に落石の危険がある範囲を表す予兆を複数置いた。この場合、天井の崩落が予兆の発生源であり、支配者は存在しない。



落石の予兆



## 分類

あらゆる予兆は、移動予兆か固定予兆のどちらかに分類される。

移動予兆は、効果が発揮される前に発生源に書かれた条件を満たすことで、その範囲が変わることがある。

固定予兆は、効果が発揮されるまでその範囲が変わることはない。

## 起点

その予兆が発生する際に指定される対象。

キャラクターを起点とすることもあれば、指定されたマスを中心とすることもある。

## 予兆範囲

その予兆がどのような範囲に発生するかを表す。

移動予兆であれば、どういった条件でその予兆が移動するのかも併せて記載される。

移動予兆がどのように移動するのかをプレイヤーに伝えるかどうかは、シナリオの記載に従うか、GMが判断すること。

**例：**予兆範囲に「起点を中心とした3×3マスの移動予兆が起点とともに移動する」と書かれている予兆は、発生した際に起点となったキャラクターが通常移動や効果移動をするか、ルールの処理によって配置し直されたとき、その範囲もともに移動し続けて、起点となったキャラクターを中心とした3×3マスの移動予兆が常に発生しているものとなっている。



## 対象

そのアビリティの効果が発揮される対象を示す。

## 予兆の発揮条件

その予兆の効果が発揮される条件。

この条件が満たされることで、予兆範囲内に予兆効果が発揮される。

## 予兆効果

その予兆の持つ効果。

その予兆が発揮されたときの効果や、そのほか予兆によって引き起こされる出来事が記載されている。

支配者が存在しないか特記がある場合を除いて、予兆効果は支配者の敵にのみ影響を及ぼす。

## 予兆の詳細な解決順

予兆はその効果が適用されるまでに、以下の手順が必要となる。

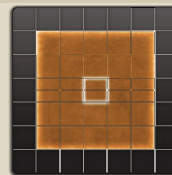
1. **[予兆発生の宣言]：**予兆を発生させるアビリティが使用されたか、予兆を発生させる効果が発生したならば、予兆の発生源と支配者を確認し、宣言する。
2. **[予兆の発生と表示]：**予兆をプレイヤーに分かりやすいように表示する。移動予兆であれば、移動する条件もプレイヤーに伝える。
3. **[発揮条件の確認]：**予兆が発揮される条件を確認する。
4. **[予兆の発揮]：**発揮条件を満たしたとき、その予兆の発揮を宣言する。
5. **[対象の確認]：**予兆効果が適用される対象を確認する。
6. **[予兆効果の確認]：**発揮される予兆の予兆効果を確認する。予兆効果にダイスによって点数や内容を決定する数値があれば、ダイスを振って数値を決定する。
7. **[予兆効果の適用]：**ここまで確認した効果を、対象や効果が及ぼす範囲に適用する。

### 予兆を発生させるアビリティや効果の表記例

#### アビリティ名 (固定予兆)

分類

起点：ランダムな敵1体のいる1マス  
予兆範囲：起点を中心とした5×5マスの範囲に固定予兆が発生する  
対象：範囲内のすべての敵  
予兆の発揮条件：支配者の次のターンの開始時



予兆効果：対象に4d6点のダメージを与える。

#### アビリティ名 (移動予兆)

分類

起点：敵のタンク1体  
予兆範囲：起点を中心とした3×3マスの移動予兆が起点とともに移動する  
対象：範囲内のすべての敵  
予兆の発揮条件：支配者の次のターンの開始時



予兆効果：対象に80点の頭割りダメージ（範囲内の敵の人数で80点を均等に割り振る（切り上げ））を与える。

## フェーズ

特定状況での戦闘や、一部の強力なNPCやモンスターとの戦闘では、戦闘を継続する意識のある戦闘参加キャラクターがいなくなった後に新たなキャラクターが戦場に追加されたり、キャラクターが新たな姿や特殊な存在へ変化したりすることがある。

こういった、特殊な処理を挟んで戦闘を継続する場合、それらは新たなフェーズの開始という形で管理される。

フェーズは戦闘中にのみ用いられる時間単位であり、状況に応じてその長さが大きく変化するため、一般的にどの程度の時間であるかは表現できない。

通常であれば1つの戦闘は1つのフェーズだけで構成される。すなわちフェーズが1つ終わった時点でその戦闘が終了する。ただし、シナリオの記載やNPCやモンスターのデータで指定された条件を満たした場合には、新たなフェーズを開始する。また、シナリオを進行しているGMの判断によって開始条件を変更したり、追加／削除してもかまわない。

フェーズが終了して、新たなフェーズを開始する場合には以下の処理を行うこと。

- ▶ 特記されていないかぎり、すべての戦闘参加キャラクターのバフとデバフ (p.20) が解除される。
- ▶ GMは追加される敵キャラクターの戦場への配置や、敵キャラクターのデータ変更を行う。
- ▶ 冒険者とその仲間は「1フェーズにx回使用可能」という制限のあるアビリティが、再び指定された回数使用できるようになる。行動順、HP、MP、HPバリア、消費したアイテム、バフやデバフではなく特性で得たもの（**インナービースト**、**アンブラルハート**など）はそのまま継続する。
- ▶ 各冒険者は自分の所持しているアイテムを1つ使用できる。

新たなフェーズを開始するにあたって、戦闘を行っているマップが変化することもありうる。その場合、シナリオの記載などで指定されていないかぎり、マップ上での位置関係もそのまま継続する。

シナリオの記載で指定されている場合、戦闘継続の意識を持つ戦闘参加キャラクターを改めて戦場に配置し直すこともありうる。これはルールによる処理であり、キャラクターの移動とは扱わない。

## HP

HPは単純な体力ではなく、肉体的および精神的な打たれ強さや、生存への意志などを組み合わせた概念である。HPが多いキャラクターほど大きなダメージに耐えられ、HPが少ないキャラクターほど倒されやすい。

キャラクターのHPは、そのキャラクターの【最大HP】から0までの範囲の値を取り、マイナスの値にはならない。キャラクターがダメージやHP回復を受けるたび、HPはそのつど変化する。

キャラクターは戦闘中でないか、特記されていないかぎり、常に【最大HP】に等しいHPを持つ。

戦闘中においては、ダメージを受けるたび、そのキャラクターのHPは受けたダメージだけ差し引かれる。HPはマイナスにはならないため、超過したダメージは無視される。

キャラクターがHP回復を受けるたび、そのキャラクターのHPは受けたHP回復だけ増加する。HPはそのキャラクターの【最大HP】を上回ることにはないため、超過したHP回復は無視される。

HPが0にならないかぎり、HPの減少がそのキャラクターの能力に影響を及ぼすことはない。

## HPバリア

アビリティの中にはキャラクターにHPバリアを与えるものがある。キャラクターがHPバリアを持っているときにダメージを受けたなら、HPバリアから先に失われ、残ったダメージがあればHPから差し引かれる。

HPバリアはキャラクターのHPとは別物であるから、HPとHPバリアの合計がそのキャラクターの【最大HP】を超えてもかまわない。

HPバリアはHP回復を受けても回復せず、複数のHPバリアが与えられても足し合わせることはできない。

すでにHPバリアを持っているときに、さらにHPバリアを獲得したなら、より多いほうの点数を持つHPバリアのみが有効になり、点数の少ないHPバリアは失われる。

HPバリアは効果によって持続時間が設定されていないかぎり、ダメージなどによって失われるか、戦闘を終えるまで持続する。

## HPが0になったとき

キャラクターのHPが0になった時点で、そのキャラクターは**気絶状態** (p.21) となる。

HPが0になったキャラクターは、《レイズ》などのアビリティか、アイテムなどの効果によって**気絶状態**を取り除かないかぎり、その戦闘中はHPを回復させることはできない。

HPが0になって**気絶状態**となったキャラクターは、戦闘が終了したなら**衰弱状態**となりHPをすべて回復する。

GMはゲームの進行の煩雑さをなくすために、NPCやモンスターのHPが0になった時点で、**気絶状態**ではなく**死亡**したことにしてもかまわない。

冒険者が、ダメージを与えたキャラクターを**死亡**させたくないと考えような場合、シナリオに記載されているかGMが許可するならば、キャラクターのHPを0にした際に手加減したとして、そのリーダーチャーを**死亡**させずに**気絶状態**にしてもよい。

冒険者が**気絶状態**になったときはそのマスにそのまま置いておくが、敵が**気絶状態** (あるいは**死亡状態**) になったら戦場から取り除くこと。

## HPが減少している表現

前述の通り、キャラクターのHPは単純な体力などを表すわけではない。そのため、外見上はまったく無傷であるにもかかわらず、残りHPがほとんどないような状況や、無数の傷を受けているにもかかわらず、**【最大HP】**に等しいHPであるような状況もあり得る。

しかし敵対するNPCやモンスターに外見的な変化などが見られない場合、プレイヤーはその敵の残りHPがどの程度を推し量ることが極めて難しくなる。そのため、GMはゲームのプレイを円滑にするために、プレイヤーに尋ねられたり該当するキャラクターがダメージを受けたりした際に、以下のような表現でプレイヤーに敵の残りHPを推測させる情報を与えるとよいだろう。

### 残りHPが**【最大HP】**の半分以下

- ◆ HPゲージが黄色くなっている
- ◆ やや疲れが見えてきた
- ◆ 損傷が目立ち始めた
- ◆ 体勢が傾いている

### 残りHPが**【最大HP】**の10分の1以下

- ◆ HPゲージが赤くなっている
- ◆ かなり疲弊しているように見える
- ◆ 装甲が損壊し、内部が露出している
- ◆ 気力を振り絞り立ち続けているようだ

上記の表現はあくまでも例であり、こうしたHPに関する表現を使わずにゲームをプレイしてもかまわない。

例えば、プレイヤーに問われても敵となるキャラクターの残りHPに関する情報を一切与えずにプレイしてもかまわないし、敵となるキャラクターのHPを最初から公開して、敵となるキャラクターの残りHPをプレイヤーに計算や管理をさせるようにプレイしてもかまわない。

## MP

MPは特定のアビリティを使用する際にコストとして消費することのある、精神の力を表す概念だ。冒険者の**【最大MP】**は5である。特記されていないかぎり、NPCやモンスターはMPを計算しない。

冒険者のMPは、その冒険者の**【最大MP】**から0までの範囲の値を取るため、マイナスの値にはならない。冒険者がMPを消費あるいは回復するたび、MPはそのつど変化する。

冒険者は戦闘中でないか、特記されていないかぎり、常に**【最大MP】**に等しいMPを持つ。

冒険者がMPをコストとして要求するアビリティを使用するたび、その冒険者のMPは指定された分減少する。

MPの減少が冒険者の能力に影響を及ぼすことはなく、MPが0になっても冒険者としての行動に影響はない。MPをコストとして要求するアビリティを使用できないだけである。

## MPの自動回復

戦闘中、[冒険者たちのターン処理]のステップの終了時、すなわちすべての冒険者とその味方のNPCのターンが終わり、敵NPCがターンを得るようになる前に、すべての冒険者のMPは2点自動回復する。

自動回復量を変化させる特性やアビリティの効果を得ている場合には、その効果に応じてMPの自動回復する点数が変動することに注意。

## リミットブレイク

リミットブレイクは強敵との戦闘や、重要度の高い特定の戦闘で使用が可能になる特殊なアビリティである。

リミットブレイクが使用できるかどうかは、シナリオの記載やGMの判断によって決定し、フェーズやラウンド、ターンといった戦闘中の区分の開始時にGMがプレイヤーに伝える。

リミットブレイクは、1回の戦闘につき戦闘に参加している冒険者パーティ内で3回まで使用できる。

リミットブレイクを1回使用した冒険者は、同じ戦闘中には再度リミットブレイクを使用することはできない。

リミットブレイクにはタイミングが記載されており、その冒険者のターンでなくても、記載のタイミングで使用できる。リミットブレイクはインスタントではないため、インスタントを使用したターンでも使用できる。

タイミングにいつでもと書かれたリミットブレイクは、ほかのアビリティの解決や予兆の解決の途中にも使用できる。

例えば、敵のアビリティを解決している最中、ダイスによる効果の決定が行われた直後、アビリティの効果を適用する前に白魔道士の《生命の鼓動》のリミットブレイクを使用することで、アビリティの対象がダメージを受ける前にHP回復を受ける、といったことができる。

## バフ

バフはキャラクターにより影響を及ぼす状態の総称である。

バフはそのバフを与えられた効果で指定された方法か、持続時間が経過するか、フェーズが終了することで解除される。

特記されていないかぎり、同一キャラクターの用いた同名のアビリティや特性の効果から与えられるバフは重複せず、上書きされる。

バフはアビリティの効果やキャラクターの持つ特性のほか、シナリオの記載などによっても与えられることがあり、それぞれのバフはそれを与えた効果によって定められる。

## デバフ

デバフはキャラクターに悪い影響を及ぼす状態の総称である。

デバフはそのデバフを与えられた効果で指定された方法か、持続時間が経過するか、デバフを解除する効果を持つアビリティやアイテムが使用されるか、フェーズが終了することで解除される。

特記されていないかぎり、同一キャラクターの用いた同名のアビリティや特性の効果から与えられるデバフは重複せず、上書きされる。

デバフはアビリティの効果やキャラクターの持つ特性のほか、シナリオの記載などによっても与えられることがあり、それぞれのデバフはそれを与えた効果によって定められる。

以下に代表的なデバフを紹介する。

### DOT

- ▶ DOTには必ず数値が設定される（例：DOT3、DOT（本人の【INT】）など）。
- ▶ DOTを受けている冒険者やその味方は、[冒険者たちのターン処理]のステップの終了時（すなわちすべての冒険者とその味方のターンが終わった後）に、受けているDOTの数値に等しいダメージを受ける。
- ▶ DOTを受けている敵は、[敵のターン処理]のステップの終了時（すなわちすべての敵のターンが終わった後）に、受けているDOTの数値に等しいダメージを受ける。

### 伏せ状態

- ▶ 伏せ状態のキャラクターは、自分のターンに【移動速度】の半分（切り上げ、通常は3マスになる）を使って立ち上がらないかぎり、通常移動できない。立ち上がることで伏せ状態は解除される。
- ▶ 伏せ状態のキャラクターは、あらゆる判定に-2のペナルティが与えられる。
- ▶ 伏せ状態のキャラクターを対象としたアビリティ判定にはボーナスダイスが1個与えられる。
- ▶ 伏せ状態は異なる効果から与えられても、重複せずに1つしか受けない。

### スロウ状態

- ▶ スロウ状態のキャラクターは、【移動速度】がもともとのマス数の半分（切り上げ）になり、【移動速度】を追加する効果を一切受けられない。
- ▶ スロウ状態のキャラクターは、あらゆる判定に-2のペナルティが与えられる。

### ブライン状態

- ▶ **ブライン状態**のキャラクターはものを見ることができず、視覚だけを必要とする判定に自動的に失敗する。敵や味方へのアビリティの使用は、音や気配で大まかな位置を感じ取ることができるため、後述のペナルティを受けつつ行うことができる。
- ▶ **ブライン状態**のキャラクターに対するアビリティ判定にはボーナスダイスが1個与えられる。
- ▶ **ブライン状態**のキャラクターは、あらゆる判定に-2のペナルティが与えられる。

### スタン状態

- ▶ **スタン状態**のキャラクターは、自分のターンに何も行うことができず、インスタントも使用できない。
- ▶ **スタン状態**のキャラクターが支配者である予兆は、すべて解除される。
- ▶ **スタン状態**のキャラクターへのアビリティ判定にはボーナスダイスが1個与えられる。
- ▶ **スタン状態**のキャラクターは、あらゆる判定に-5のペナルティが与えられる。
- ▶ **スタン状態**は、その**スタン状態**を与えた効果に記載されている方法でしか解除できず、デバフを解除する効果では解除できない。

### 気絶状態

- ▶ **気絶状態**のキャラクターは意識を失っており、周囲を認識できない。そのため一切のアビリティを使用できず、自分のターンを得ても何もできない。
- ▶ **気絶状態**のキャラクターは、常に**伏せ状態**および**スタン状態**としても扱う。
- ▶ **気絶状態**のキャラクターはHPやMPを回復できない。
- ▶ **気絶状態**はフェーズが終了しても解除されず、**気絶状態**を解除できる効果でしか解除できない。
- ▶ **気絶状態**のキャラクターからは、バフとデバフがすべて取り除かれ、**昏睡状態**以外のバフやデバフは与えられない。

### 衰弱状態

- ▶ **衰弱状態**のキャラクターは、あらゆる判定に-2のペナルティが与えられる。
- ▶ **衰弱状態**にあるキャラクターに**衰弱状態**をもたらす効果が与えられたなら、そのキャラクターは**強衰弱状態**になる。
- ▶ **衰弱状態**はフェーズが終了しても解除されず、1回の休息（ゲームマスターブックp.14）を終了するか、**衰弱状態**を解除できる効果でしか解除できない。

### 強衰弱状態

- ▶ **強衰弱状態**のキャラクターは、あらゆる判定に-5のペナルティが与えられる。
- ▶ **強衰弱状態**にあるキャラクターに**衰弱状態**をもたらす効果が与えられたなら、そのキャラクターは**昏睡状態**になる。
- ▶ **強衰弱状態**はフェーズが終了しても解除されず、1回の休息（ゲームマスターブックp.14）を終了するか、**強衰弱状態**を解除できる効果でしか解除できない。

### 昏睡状態

- ▶ **昏睡状態**のキャラクターは、常に**気絶状態**としても扱う。
- ▶ 適切な治療を受けられる場所（GMが判断）でゲーム内で1日経過することでしか、**昏睡状態**は解除できない。
- ▶ **昏睡状態**のキャラクターからは、バフとデバフがすべて取り除かれ、**死亡**以外のバフやデバフは与えられない。

### 死亡

- ▶ **死亡**したキャラクターは、その名のとおりに**死亡**し、キャラクターとして扱われなくなる。
- ▶ 特記されていないかぎり、**死亡**を解除する手段は存在しない。  
※シナリオの記載やGMが特別に判断しないかぎり、**気絶状態**や**昏睡状態**が**死亡**に変わることはない。

## 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