このPDFは、『シナリオ＆ゲームマスターガイド』より抜粋したものです。『シナリオ＆ゲームマスターガイド』と併せてご使用ください。

FAQ

FFXIV TTRPGの公式ホームページにある無料版ルールブックや、『SRB』p.308-311にもFAQが掲載されていますので、そちらも参照してください。

また、アビリティや予兆の詳細な解決順に関しては『SRB』p.164-165も併せて参照してください。

以下のFAQのすべての内容について、必ず例外が存在します。FAQの内容とシナリオの記述やGMの判断が異なる場合、シナリオの記述やGMの判断を優先してください。

Q.「F.A.T.E.GMG#2　コリブリたちの食卓」のように、戦場に遮蔽物があるとします。それを挟んで、範囲が「10マス以内の5×5マス」のような攻撃をしたらどうなりますか？

A. この回答はp.56の**選択ルール：視線を遮る物体、遮蔽物**を採用している場合のみ適用されます。もしも採用しないならば、**遮蔽物**が存在しても、アビリティで指定できる範囲や対象には一切影響がありません。

まずキャラクターAの使用するアビリティが範囲内のキャラクターを対象として選択できるか、［使用するアビリティの宣言］の後、［対象の選択］の際に確認を行います。このとき、アビリティの範囲内にキャラクターBがいたとしても、Aのいるマスのうちいずれか1つの中心から、Bのいるマスのうちいずれか1つの中心に直線を引いたときに、その直線が**遮蔽物**に重なるならば**視線が通らない**ため対象として選択することができません。

また、アビリティが対象を選択せずに効果を適用するものであったとしても、［適用される効果の確認］ステップで**視線が通らない**キャラクターには効果が及びません。先の例で言えば、キャラクターAの使用したアビリティが《フレア》のように対象以外にも効果を及ぼすものであっても、キャラクターBは**視線が通らない**ため効果を受けません。

ただし「範囲：戦場すべて」のアビリティだけは、特記なきかぎり**遮蔽物**を無視して効果を及ぼします。

※キャラクターAは5×5マスの範囲を指定したが、視線が通らないBは対象にならず、効果を及ぼすことができない。

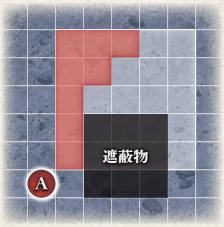
Q. 戦場に遮蔽物がある場合、たとえば《アサイラム》や、敵の範囲予兆など、範囲を設置するタイプのアビリティの効果はどうなりますか？

A. 上記と同様に、この回答は**視線を遮る物体、遮蔽物**の選択ルールを採用しているときのみ適用されます。もしも採用しないならば、**遮蔽物**が存在しても、アビリティで指定する範囲には一切影響がありません。

遮蔽物が存在する場所にキャラクターがエリアを生成する効果を使用したならば、その効果を使用する際に直線を引いてそのエリアを確認します。効果の確認の際に**視線が通らない**マスにはエリアは生成されません。効果を使用したあとでキャラクターが移動し、**視線が通らない**範囲が変わっても、ひとたび生成されたエリアの範囲が変わることはありません。

予兆は［予兆の発揮］のあと、［対象の確認］の際に予兆の支配者から**視線が通らない**キャラクターは対象となりません。そして対象を選択せずに効果を適用するものであったとしても、［予兆効果の確認］の際に**視線が通らない**キャラクターやマスにはその効果は及びません。

ただし、「範囲：戦場すべて」のアビリティだけは、特記なきかぎり**遮蔽物**を無視して効果を及ぼします。



※キャラクターAが5×5マスのエリアを生成した場合、赤い色付きのマスにのみエリアが生成される。

Q. p.54の「虚穴」のルールを読むと、「好きにルートを決められる通常移動と異なり、効果移動は起点と終点を直線で結んでいる」ということになりますか？

A. 効果移動は、通常であれば指定した地点にキャラクターを再配置する移動です。ただし、虚穴は特殊な地形なので、この場合のみ効果移動のルートを起点と終点を直線で結ぶものとして規定しています。

Q.『スターターセット』や、『SRB』p.301のルールサマリーには以下のように書いてあります。
「戦闘中にGMが「リミットブレイクを使用可能」と宣言したなら、その後各冒険者はその戦闘中に、自分のリミットブレイクを1回だけ使用できる。
1回の戦闘中、リミットブレイクはパーティ全員で合計3回使用できる。」

ですが、『SRB』p.168には、「リミットブレイクを1回使用した冒険者は「リミットブレイク使用可能」が再度宣言されるまで、リミットブレイクを使用することはできない。」とありますので、同一戦闘中でもGMが使用可と言えば何回もリミットブレイクが使えます。

どちらが正しいのでしょうか？

A. ルールサマリーは、初心者向けの要約となっています。ルールとしては『SRB』の記述が正しいものになります。

Q.「敵視を受けているキャラクターは、敵視を与えたキャラクターを対象に含まないアビリティのアビリティ判定に−5のペナルティを受ける。」というのがルール記述ですが、敵が《連続行動》のアビリティを持っていて、「Aの攻撃を2回、その後Bの攻撃を1回行う」内容だとします。

タンクに敵視があるとして、《連続攻撃》が1つのアビリ

ティであるため、まずAの攻撃を1回、タンクを対象に行った後、Aの2回目やBの攻撃でタンク以外を攻撃してもペナルティは受けないのですか？

A. いいえ。《連続行動》は基本効果で指定されたアビリティを使用できるようになるアビリティなので、その指定先のアビリティを基本効果の中に内包しているわけではありません。この場合、《連続行動》で追加された攻撃でタンク以外を攻撃したなら、**敵視**によるペナルティを受けます。

Q. 敵の《連続行動》のアビリティに「《（攻撃A）》を1回行った後、《（予兆攻撃B）》を使用して予兆を発生させる。」とあった場合、AとBの間には何もできないのでしょうか？

A. いいえ、通常移動やサブアクションをしてもかまいません。ただし、「《（攻撃）》を即座に2回使用する。」の場合は、「即座」なのでその間には何もできません。

Q. 敵の移動予兆の起点になっている冒険者が気絶状態になった場合、その予兆は消えますか？

A. いいえ。冒険者は**気絶状態**でそのマスに存在しているため、その予兆は依然として表示されたままとなり、予兆の発揮条件を満たせば解決順に従って適用されます。

Q. バインド状態のデバフは「サイズが中型以下のキャラクターは【移動速度】が0になり、サイズが大型以上のキャラクターは【移動速度】が−2される。」という効果なので、通常移動のみに影響し、バインド状態であっても効果移動は問題なくできますか？　その場合、MMO版の『ファイナルファンタジーXIV』では、暗黒騎士の《シャドウストライド》や竜騎士の《ウィンググライド》は、バインド状態では使用できませんが、TTRPGでは使用できるのでしょうか？

A. はい。TTRPGでは**バインド状態**であっても効果移動ができます。

Q. 吟遊詩人の《旅神のメヌエット》や、召喚士のガルーダ・エギによって得られるクリティカルアップ1のバフは、一度得たらフェーズ中ずっと効果を発揮し続けますか？

A. いいえ。このバフは、《旅神のメヌエット》の詩効果が発揮されている間や、ペットがガルーダ・エギになっている間だけ得られます。

Q. 召喚士のカーバンクル・エメラルドやガルーダ・エギが持つ特性「君の主の*ジェム*は*風属性*となり、本来に追加して10マス以内の2体を対象とすることができる。」を、主である召喚士が持っているとします。範囲が「君から10マス以内の5×5マス」である《ジェムブリリアンス》で攻撃したとき、すでに5×5マスの範囲内にいる敵を2回対象として選べますか？　それとも、5×5マスの範囲を2つ置けるのでしょうか？

A. いいえ、どちらもできません。《ジェムブリリアンス》で、君から10マス以内の5×5マスの範囲内にいるすべての敵を対象とするのに加え、「君から10マス以内にいるがその5×5マスの範囲内にいない敵」を、追加で2体まで対象にできます。

Q. ペットに偵察させたり、物を取ってこさせたりできますか？　また、重さに反応して発動する仕掛けの床があったとして、その床にペットを移動させたら、仕掛けを発動させられますか？

A. ペットの特性に書いてあるとおり、ペットは通常移動と自身の持つアビリティの使用以外は何も行えないので、偵察や物を取ってくることはできません。

「ペットは主の特性や主のアビリティ以外のいかなる効果も受けない」という特性もあるので、仕掛けは発動させられません。ただし、GMが許可したり、シナリオに記述されていたりするならばそのかぎりではありません。

Q. 機工士のオートタレットについて、バッテリーが0になった時と、《オーバードライブ・ルーク》でダメージを与える時は、対象がオートタレットから10マス以内でなければなりませんが、自分のアビリティに追加ダメージを乗せる時は、オートタレットからの距離は関係ないのでしょうか？

A. はい、そうです。

Q. 装備強化の「受け流し武器I」と「抗魔の装備I」の効果の持続時間はいつまでですか？

A. そのアビリティ判定1回に対して、防御力が上がります。

Q. 既製のシナリオに登場する「カットイン」というのはどういう意味ですか？

A. 『ファイナルファンタジーXIV』のイメージで「自動的に発生する短いシーンで、プレイヤーはそれに介入できない」ものとなりますので、カットシーン（p.14）と同一に扱ってください。

Q. p.35によると、敵の強さや展開に応じて非常に強力な効果を持つミニオンを登場させてもいいとのことですが、そんなに強いミニオンを用意したら、別のシナリオで想定以上に活躍できてしまうのではないかと心配です。

A. 『SRB』のp.157に、「これまでの冒険で手に入れた特別な効果を持つミニオンやマウントは、ゲームを開始する前にGMやほかのプレイヤーに確認をして、了解を得なければ使用することはできない」というルールがあります。もし、確認をせずに別のシナリオに強力なミニオンを持ち込もうとしているプレイヤーがいるならば、このルールを見てもらい、参加者全員が楽しめることがこのゲームの目的だということを再度確認したうえで、一部の冒険者だけが大きな活躍をするかもしれない状況でその目的を達成できると思うか聞いてみましょう。

参加者どうしのゲームに対しての姿勢や考え方が異なっていて、ゲームプレイが楽しめないこともありえます。そんなときは、ほかの遊びを提案したり、ゲームに対しての姿勢や考えが似ている人どうしで遊べるようにメンバーを変えてから改めて準備を進めたり、遊ぶ予定自体を取りやめたりしてもいいということを、決して忘れないでください。

© SQUARE ENIX