このPDFは、『スタンダードルールブック』より抜粋したものです。『スタンダードルールブック』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。

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。

全体ルールに関する質問

Q. 自分の使用したアビリティが範囲内の対象に効果を与えるようなものであったとき、味方や、助けるべきNPCはそのアビリティからダメージやデバフを受けてしまいますか？

A. いいえ。特記がないかぎり、“敵”に対してダメージやデバフを与えるアビリティは、あなたが敵だと思うキャラクターにのみ効果を与えます。

Q. アビリティで敵にダメージを与えるとき、まず基本効果を適用してから、次にダイレクトヒットを適用しますか？

A. いいえ。ダイレクトヒットの効果は、基本効果に追加され、まとまった1つの効果となります。そのため、1つのアビリティによって発生した効果を適用するのは1回だけです。

Q. 敵の【物理防御力】など、ステータスを知る方法はないのでしょうか？

A. シナリオの記載やGMの判断に委ねられます。一切明かさなくてもいいですし、あらかじめすべて伝えてもかまいません。何らかの判定に成功したり、特定のプロフィール特性や称号を持っていれば知ることができる、といったやり方をとるのもいいでしょう。

Q. 冒険者のターンでフェーズ移行条件を満たした場合、敵のターンから次のフェーズが始まりますか？

A. いいえ、特記がないかぎり、新たなフェーズが開始したならば新たなラウンドが開始するため、通常のラウンドの進行にのっとって［冒険者たちのターン処理］から開始します。

Q. フェーズが切り替わったとき、敵が出していた予兆は消えますか？

A. いいえ。特記がないかぎり、フェーズの切り替わりでは予兆は取り除かれません。ただし予兆の支配者が予兆を維持できない状態に陥っていれば、予兆は取り除かれます。また、フェーズ2で別のデータに変わるような敵の場合、フェーズ1の敵は戦場からいなくなったものと扱われますので、予兆は取り除かれます。

Q. リミットブレイクはアビリティですか？　アビリティへのバフは乗りますか？

A. はい。リミットブレイクはアビリティの一種です。そのためアビリティへ影響を与える効果が適用されます。

Q. リミットブレイクは何のアクションとして使用するアビリティですか？　インスタントのアビリティと同じ扱いですか？

A. 基本的に、いずれかのアクションとして使用するアビリティではなく、任意の時点で自由に使用できるアビリティです。ただし、一部のリミットブレイクは、いずれかのアクションで使用すると指定されていることがありますので記述に従ってください。

Q. 大型以上の敵がアビリティなどの範囲に含まれるかどうかは、どうやって判断するのですか？

A. 敵の占めているマスのうち、1マスでも範囲内に入っていればOKです。

Q. 「タイミング：キャラクター1体のターン終了時」「基本効果：対象にXダメージ」という記述のインスタントを使用するとき、「キャラクター」と「対象」は同じでなければいけないのですか？

A. いいえ、同じでなくてもかまいません。

Q. 敵のアビリティの効果以外でダメージを受けることはありますか？

A. はい。敵の特性や、特殊な環境の効果でダメージを受ける場合や、敵から与えられたDOTなどのデバフから受けるダメージは、「アビリティの効果で与えるダメージ」ではありません。

Q. 対象が1体もいない状態でアビリティを使用できますか？　あらかじめ《オーバーパワー＋ミスリルテンペスト》を使用して、敵が近くに来る前に戦嵐を得たいです。

A. いいえ。対象が存在しないならばアビリティを使用できません。

Q. 敵のHPが0になってフェーズ移行の条件を満たし、まだ冒険者のターンが続いているとします。敵に向かってアビリティを使用できますか？《シュトルムヴィント》を使ってHPを回復したいです。

A. シナリオの記載やGMの判断によって異なります。ゲームを進行しているGMの判断に従ってください。

Q. 戦闘中、1ラウンドはゲーム内での何秒を表し、1マスはゲーム内での何メートル四方を表しますか？

A. ルールではあえて定義していません。特記がないかぎり、必要であればGMが決定してかまいません。

Q. HPバリアはバフですか？　新たなフェーズを開始すると消えてしまいますか？

A. いいえ。バフではないので、新たなフェーズを開始しても消えません。

Q. 「ダメージを受けた時、～する」という記述があったとします。敵の攻撃によってHPバリアだけが減り、HPが減らなかったときはどうなりますか？

A. HPバリアだけが失われても、ダメージは受けたものとして扱います（ダメージによって、HPバリアが減少している）。ただし、HPは失われていないので、「HPが失われた時、～する」という記述であれば、何も起きません。

移動に関する質問

Q. 効果移動したとき、「このマスに入った場合、ダメージを受ける」というマスを通過してもダメージを受けませんか？

A. はい。特記がないかぎり、効果移動では通過するマス目と効果移動を終えたマス目に入ったときに及ぼされる効果を受けません。

Q.「このマスに入った場合、ダメージを受ける」という効果を持つマスで効果移動を終えたとき、ダメージは受けますか？

A. いいえ。効果移動を終えることではダメージを受けません。ただし、そのマスが、「そのマスでターンを終えたときにダメージを受ける」という効果を持つマスであれば、ターンを終えることで受けるダメージは発生します。

Q. 効果移動したとき、通過したマスや移動を終えたマスからは良い効果も受けないのでしょうか？

A. はい。効果を受けることはできません。

Q. 自分のターンに効果移動を行い、通常移動をしていないなら、集中の効果でサブアクションを使用できますか？

A. はい、できます。

Q. 伏せ状態から【移動速度】の半分を消費して立ち上がるのは、通常移動として扱われますか？

A. はい。そのため、通常移動ができない場合には立ち上がれませんし、マスから移動していなくても立ち上がったならば通常移動をしたことになります。

Q.【移動速度】が5マスのキャラクターが伏せ状態で《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）を使用した場合、【移動速度】が10マスになるため、立ち上がるために5マスの通常移動をしたことなり、そのターン中にさらに5マスの通常移動ができますか？

A. はい。ただこの場合、3マスの通常移動をしたものとして立ち上がったあとで《スプリント》を使用すれば、【通常移動】が10マスになるため、このターン中さらに7マスまで通常移動ができます。

Q.「ターン終了時にこのマスにいたならダメージを受ける」と「ターン終了時にあなたはこのマスから強制的に効果移動する」が両方発生した場合、どうなりますか？

A. プレイヤーの好きな順番で適用することができます。この場合、強制的に効果移動する効果を先に適用すれば、そのキャラクターはそのマスでターンを終了することによるダメージを受けません。

バフ／デバフに関する質問

Q. 再生のバフを複数得た場合、最も高い再生が適用され、より低い再生は上書きされますか？

A. いいえ。上書きはされず、同時に複数の**再生**を持つことができます。しかし、適用される**再生**は最も高い数値のものだけです。

> **例1：** **再生2**と**再生4**と**再生5**を得ている冒険者は、［冒険者たちのターン処理］ステップの終了時に5点のHP回復を受ける。この冒険者が**再生5**を失っても、**再生2**と**再生4**は依然として得ているままである。

Q. 自分にデバフ（DOTなど）を与えた敵を倒しました。そのデバフは消えますか？

A. いいえ、そのままです。

Q. 冒険者が気絶状態になったとき、その冒険者が敵にかけていたデバフ（DOTなど）は消えますか？

A. いいえ、そのままです。

Q. 気絶状態の味方がいるマスにとどまることはできますか？

A. いいえ。**気絶状態**でもキャラクターであることに変わりはないので、そのマスにとどまることはできません。

Q. 気絶状態が解除されたあと、そのキャラクターは伏せ状態となりますか？

A. いいえ、なりません。

Q.「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。」とルールにありますが、リミットブレイクを使用可能な状態である場合、スタン状態の冒険者が、自分のターン以外にリミットブレイクを使用できますか？

A. はい、できます。

Q.「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。」とルールにありますが、リミットブレイクを使用可能な状態である場合、不意討ちされたキャラクターが自分のターン以外にリミットブレイクを使用できますか？

A. はい、できます。

Q. ブライン状態やスタン状態のデバフを、違う相手から複数回受けている敵がいます。この敵を攻撃するとき、ボーナスダイスを複数個得てアビリティ判定できますか？

A. はい。もしも対象としたときにアビリティ判定にボーナスダイスを得るデバフを複数受けているならば、それが同一のデバフであっても、その数だけボーナスダイスを得ることになります。

© SQUARE ENIX

アイテムと装備強化に関する質問

Q.《ポーション》や《エーテル》を自分以外のキャラクターに使用できますか？
A. いいえ。特記がないかぎり、対象が「君」のアイテムを、ほかのキャラクターを対象にして使用することはできません。

Q.マウントを所持している冒険者は、飛行してフィールドを移動できますか？
A. GMの判断によります。冒険者がまだよく知らない場所を旅しているなら、できないとするのがよいでしょう。

Q.『ファイナルファンタジーXIV』では、《毒薬》はレベルが低い敵にしか効果がありませんが、TTRPGではどんな敵にも効果を与えるのですか？
A. はい。対象が判定に失敗すれば効果を与えます。

Q.アイテムの《魔法人形》（p.152）が敵のアビリティの対象になった場合、冒険者と同様にダメージを受けますか？　また、頭割りの予兆の範囲内にいた場合、人形もキャラクターの人数に含めますか？
A. はい。敵が《魔法人形》を対象にアビリティを使用したならば、《魔法人形》はそのアビリティの効果を受けますので、冒険者と同様にダメージを受けます。また、頭割り予兆の範囲内にいた場合、《魔法人形》も人数に含みます。

Q.個人冒険で取得するクラフト用触媒、クラフト用素材、魚もアイテムとして扱いますか？
A. はい。財産点として消費することができますが、ショップで購入できないアイテムとして扱います。*メイン*、*サブ*、*休息*といった分類はありません。

Q.装備強化の「エーテル集束Ⅰ」で「各戦闘で、君は6点のMPを持って戦闘を開始することができる（特別に最大値を超えられる）」とありますが、【最大MP】が6になるのですか？
A. いいえ。【最大MP】は変わりません。戦闘開始時に一時的に6MPを持ちますが、【最大MP】は依然として5なので、自動回復などでは5点までしか回復しません。

Q.装備強化の「武器精度強化Ⅰ」で「各戦闘の君の最初のターン、君の最初の1回のアビリティ判定にボーナスダイスを1個得る。」とありますが、戦闘の最初のターンの前に《迅速魔》などのアビリティを使って最初のアビリティ判定をする場合も、ボーナスダイスを得ますか？
A. いいえ。「君の最初のターン」とありますので、自分以外のターンでアビリティ判定を行う場合は、効果がありません。

キャラクターの能力に関する質問

Q.《ブリザラ》（範囲：君から10マス以内の5×5マス）を使いたいです。使用する際、5×5マスの中心となるマスが私から10マス以内であれば使用できますか？
A. いいえ。5×5の範囲すべてがあなたから全部10マス以内でなければなりません。

Q.自分のターン終了時に《迅速魔》で追加詠唱**が可能なアビリティを使用した場合、**追加詠唱**の効果で*詠唱*かつ*メイン*のアビリティをもう1回使用できますか？**
A.

例1：自分のターン、移動せずに**追加詠唱**が可能なアビリティを使用したが、**追加詠唱**の効果を使用せずにターン終了
→ターン終了時に《迅速魔》で**追加詠唱**が可能なアビリティを使用
→**追加詠唱**の効果で*詠唱*かつ*メイン*のアビリティを使用する

これは可能です。

例2：自分のターンに移動せず、**追加詠唱**が可能なアビリティを使用し、さらに**追加詠唱**の効果で*詠唱*かつ*メイン*のアビリティを使用してターン終了
→ターン終了時に《迅速魔》で**追加詠唱**が可能なアビリティを使用
→**追加詠唱**の効果で*詠唱*かつ*メイン*のアビリティを使用する

これはできません。
特性：追加詠唱の効果中の「1回だけ」という文章は、**追加詠唱**の効果によるアビリティの使用自体がそのターン中に1回だけ、という意味も含んでいます。

Q.敵のアビリティではなく、敵の特性や、地形や現象から与えられるダメージに対して《アドル》を使用できますか？
A. いいえ。特記がないかぎり、アビリティではない効果から与えられるダメージに対しては使用できません。

Q.《迅速魔》から《フレア》を使用できますか？
A. はい。前提を満たしており、コストの支払いが可能であれば、使用できます。

Q.MPを使わないジョブに就いているキャラクターでも【最大MP】やMPを有していますか？
A. はい。コストにMPが必要となるアビリティを持たないジョブでもMPを持っています。そのため、シナリオのギミックや装備強化の効果などでMPを消費することができます。

Q. コンボの先として指定されたアビリティだけを使用できますか？

A. はい。**コンボ**の効果を持つアビリティを使用しなくても、**コンボ**で指定されたアビリティだけを使用することができます。

Q. 頭割りダメージを与えるアビリティの効果が適用されたときに《牽制》や《アドル》を使ったら、その効果から受けるダメージはどうなりますか？

A. 頭割りに参加した各キャラクターが受けるダメージを計算したあと、それぞれに適用されるダメージが《牽制》や《アドル》の効果によって減少します。

Q. 敵のアビリティ判定で出た目が20で、クリティカルになりました。《レッググレイズ》の効果でその達成値を－1d6したら、クリティカルではなくなりますか？

A. いいえ、出た目が20であればクリティカルです。達成値の増減は出た目を変更するものではないので、クリティカルするかどうかには関係しません。

Q. 竜騎士の《蒼天のドラゴンダイブ》《ドラゴンダイブ》の効果移動は必ずしなければいけませんか？　「何も存在しないマス」がなかった場合、どうなりますか？

A. 可能ならば効果移動しなければなりませんが、条件を満たす何も存在しないマスがなければ効果移動しません。このアビリティの基本効果による効果移動ができなくても、その他の基本効果はすべて適用されます。

Q. 召喚士や学者は、ペットのターンに*インスタント*を使用し、その直後の自分のターンに別の*インスタント*を使用できますか？

A. はい、可能です。

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、対象を追加したらどうなりますか？

A. 《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. 吟遊詩人の《リペリングショット》にある「対象に近いマス」とは、どこのことですか？

A. 対象から最短距離でマス目を数えたとき、より数が少ないマスのことを指します。

Q. 吟遊詩人が《時神のピーアン》を使用したときに対象が何もデバフを受けていなかった場合、対象が次に受けたデバフが自動的に解除されますが、この効果は必ず適用されますか？

A. はい。対象に解除することができるデバフが与えられたならば、そのうち1つを選んで解除しなければなりません。

ゲームマスター向けの質問

Q. タンクが《挑発》を使用して、敵1体に敵視が与えられました。この敵は行動を変えていいですか？

A. 《挑発》は敵のターンの開始時に使用するアビリティです。《挑発》の効果が適用されてから、敵の行動を決定してください。敵がすでに行動してしまっていたのであれば、ターンの開始時まで処理を巻き戻して行動を変えるべきかどうか、プレイヤーと相談してください。

Q. 攻撃の対象が「2体」となっている敵がいます。タンクを敵視している場合、1体目はタンクに普通に攻撃しますが、もう1体はどうすればいいですか？

A. そのタンク以外の冒険者を1体攻撃できます。アビリティの対象にタンクを含んでいるため、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。なお、攻撃の対象が「2体」のとき、攻撃範囲に別の冒険者がいないからといって、同じタンクに2回攻撃することはできません。

Q. 特性により「敵視、DOT、気絶状態、死亡以外のすべてのデバフを受けない。」というボスがいます。《ぶんどる》の効果や、《レッググレイズ》による達成値の減少は適用されますか？

A. はい、デバフ以外の効果は適用されます。

© SQUARE ENIX