FAQ

以下のプレイヤー向けの質問／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、冒険に必要になる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、明かりを手に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.29）でいう8番目［アビリティの効果の適用］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ときの間となります。

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ルール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。

© SQUARE ENIX

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。プロックは発生しますか？

A. いいえ、プ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、プロックは発生しません。

Q. 《サンダー》で与えたDOTからプ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. プ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プ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》のプロックと《サンダラ》のプ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プ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》のプ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》のプ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》のプ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. 予兆マーカーが2種類ありますが、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。それを踏まえて、このスターターセットには2種類の予兆マーカーを封入しておりますので、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。

参考までに、L字のマーカーは予兆範囲の周囲を囲むように置くことを想定しています。四隅、もしくは対角を成す二角に置くことで、四角い範囲を示すことができます。この場合、範囲内にキャラクターを表すコマがあっても、それを動かさずに予兆マーカーを置くことができます。

タイル状のマーカーは、マップ上に置いて予兆範囲を示してください。この場合、範囲内にキャラクターを表すコマがあるならば、いったんどかしてから予兆マーカーを置きましょう。

マーカーについている●や✖のマークは単なる目印で特別な効果はありません。敵Aと敵Bが効果の違う予兆を出しているような場合、敵Aの予兆は●、敵Bの予兆は✖などと決めておくと、どちらかの敵の予兆を取り除くとき、間違えづらくなるでしょう。

© SQUARE ENIX