
FINAL FANTASY XIV
ONLINE
TRPG
無料体験キット
NOT FOR SALE

冒険者たちの物語を　共に紡ごう―

FINAL FANTASY XIV TTRPGとは?

FINAL FANTASY XIV TTRPG（FFXIV TTRPG）は、全世界でプレイされている MMORPG『ファイナルファンタジーXIV』の世界を舞台として卓上で遊ぶテーブルトップロールプレイングゲーム（TTRPG）だ。

このゲームで遊べば、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で活躍する冒険者を操作して、『ファイナルファンタジーXIV』では語られることのない物語を体験し、君たちだけの冒険を作り出すことができる。

※本作品で利用されている設定は、『ファイナルファンタジーXIV』の世界観をもとに、TTRPG 用にホビージャパンが制作したものとなります。そのため必ずしもゲーム本編の設定と一致しておりません。

TTRPGとは?

TTRPGとはゲームジャンルの1つだ。

多くのTTRPGで、ゲーム参加者は物語の進行役であるGM（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。

GMはプレイヤーに冒険者の状況を伝え、それを受けてプレイヤーは自分の操作する冒険者が何をするか答え、GMは新たな状況をプレイヤーに伝える。この繰り返しによって、あらかじめプログラムされた展開や過去の類似例から生成される展開とは違う、生身の人間どうしのやり取りから思いもよらない唯一無二の物語が作り出されていく……これこそがTTRPGの大きな特徴の1つなのである。



※この20面体サイコロは『FINAL FANTASY XIV TTRPGスターターセット』に入っており、20の目が⬡のアイコンになっている。

目次

チュートリアルマンガ……3
無料体験キットで遊ぶ準備……9
キャラクターシート＆ストラテジーガイド……11
バトルマップ……16
プレイヤー向け資料……17
GM用ルール……23
体験キット用シナリオ……26
ルールサマリー……32

何をするゲーム?

FFXIV TTRPGは、誰かの勝敗を決めるのではなく、ゲーム参加者全員が遊びながら楽しい時間を共有することが目的のゲームだ。

間違えないでほしいが、GMとプレイヤーは敵どうしではない。互いにほかのゲーム参加者を楽しませようと考えて、物語の展開を提案し合ったり、皆の考えをまとめたりする思いやりの気持ちを持ったゲームプレイで、楽しい時間を共有してほしい。

本書の使い方

本書のp.11-22は、本書から取り外したり切り離したりして使用することを想定している。

該当部分を切り離すことで、ゲームプレイに使用する以下のものが用意できるようになっているので、実際にゲームをプレイする前に、ハサミやカッターで切り離して使用すること。

- キャラクターシート＆ストラテジーガイド　4枚
- バトルマップ＆プレイヤー提示用資料　1枚
- 予兆マーカー＆キャラクターコマシート※　1枚

※ページを切り離した後、予兆マーカーとキャラクターコマ部分を改めて切り取る必要がある。

また、FFXIV TTRPGをプレイするには本書のほかに以下のものが必要となる。

- 20面体サイコロ、6面体サイコロ　各1個以上
- 筆記用具　ゲーム参加人数分

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
GM	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

その1　ゲームの準備





SUMMARY　まとめ

- 皆さんのうち誰か1人が進行役のゲームマスターに、ほかの4人がプレイヤーになります。
- プレイヤーはそのまま使える冒険者のデータを使って、ゲームを始めましょう！
- 自分の冒険者の名前・種族・ビジュアルイメージは好きに決めていいです。
- どうして冒険者になったかや、仲間の関係性を考えるのもおすすめです。

その2　判定のやり方





SUMMARY　まとめ

- うまくいくかどうかわからない行動をするときは、「判定」をします。
- 20面ダイス（d20）を振って出た目に、指定されたステータスを足して、「達成値」を出しましょう。
- その達成値が、判定の「難易度」以上なら成功です！



その3　対抗判定とボーナス／ペナルティ





SUMMARY　まとめ

- 誰かと競い合うときには、「対抗判定」をします。それぞれ判定をして、一番達成値が高い人の勝ちです！
- 判定のときに不利な状況があれば、ペナルティがつくことも。ペナルティのぶんだけ達成値をマイナスします。
- 判定のときに有利な状況があれば、ボーナスダイスが得られることがあります。
- ボーナスダイスの数だけd20を追加で振って、出た目の中からどれか1つを選べます。

その4　戦闘の基本





SUMMARY　まとめ

- 戦闘が始まったら、自分の位置と、行動する順番を決めましょう。決めた順番に従って、1人ずつターンが回ってきます。
- 自分のターンにできることは、メインアクション1回＋サブアクション1回＋移動です。これらの順番は自由で、移動は分割できます。
- 攻撃の際には、どの敵にどのアビリティを使うか宣言します。基本効果は必ず発生します。

その5　アクションの選択とアビリティ判定



※移動は行動の前後などに分割しても OK。　※【物理】の攻撃なら相手の【物理防御力】、【魔法】の攻撃なら相手の【魔法防御力】を見る。



SUMMARY　まとめ

- アビリティに「判定」の欄があるなら、d20を振って指定されたステータスを足しましょう。敵の防御力以上なら、ダイレクトヒットの効果も追加で発生します！
- 冒険者側のターンが終わったら、敵側のターンになります。敵が全員ターンを終えたら1ラウンド目が終了して、2ラウンド目の冒険者側のターンが始まります。

その6　クリティカルとリミットブレイク





SUMMARY　まとめ

- アビリティ判定のとき、d20の出た目が20ならクリティカル！　ダメージかHP回復量を決めるダイスの個数が倍になります。
- 普通の戦闘は、敵を倒して第1フェーズが終われば終了します。まれに、第2、第3フェーズが始まる戦闘もあります。
- リミットブレイクが使えるようになるタイミングは、ゲームマスターが皆さんに伝えます。1人1回、パーティ全体で合計3回まで使えます。

無料体験キットで遊ぶ準備

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。

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

プレイ人数が足りない時、プレイヤーに同行するキャラクターがバディである。バディは（GMではなく）プレイヤーが操作し、無料体験キットでは戦闘時にのみゲームに登場するものとする。

バディのデータは右に掲載の物を使用すること。

ゲームのプレイの前に

君がプレイヤーとしてゲームに参加するならば、戦士（p.11）、白魔道士（p.13）、竜騎士（p.19）、黒魔道士（p.21）のいずれかのキャラクターを選び、その裏面のストラテジーガイドとp.32のルールサマリーをいつでも読めるようにしておこう。

君がGMとしてゲームに参加するならば、まずはp.26から始まる体験シナリオを使って遊んでみよう。ゲームプレイの前に、ルールとシナリオに目を通しておくとよいが、内容を暗記する必要はない。シナリオを進めていて分からないことがあったならば見返せばよい。

より詳しいルールが知りたいときは、公式ホームページから無料ルールブック（PDF）をダウンロードすることもできる。

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、この文章を読んでいる君が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？

タンク

バディ：ディフェンダー（Lv30）

中型（1×1マス）・チョコボ、有翼綱　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	DEX	VIT	INT	MND
+3	+3	+3	+3	+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、有翼綱　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	DEX	VIT	INT	MND
+3	+3	+3	+3	+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、有翼綱　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	DEX	VIT	INT	MND
+3	+3	+3	+3	+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点のダメージを与える。

チョコブラスト　*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点のダメージを与える。

冒険者とは

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。

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。

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、その効果をなくすことはできない。
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。

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。

【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。
【DEX】：手先の器用さや俊敏さ、反射神経、平衡感覚を表す。
【VIT】：身体の丈夫さや健康の度合い、持久力、生命力を表す。
【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。
【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。
【物理防御力】：物理的な影響に対処する能力の高さを表す。
【魔法防御力】：魔法的な影響に対処する能力の高さを表す。
【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。
【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。
【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。

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。

体験キットでは、プロフィールの内容がゲーム的に影響を与えることはない。

ゲームのルール

この体験キットを使用して遊ぶ際のルールについて説明する。ルールサマリー（p.32）もあわせて参照すること。

ただし、遊ぶ前に書かれたルールを覚える必要はない。これらのルールはゲームプレイ中に分からないことがあったとき、参照するためのものだ。

本書の内容だけではわからない点や、決められないことがあった場合は、公式ホームページで公開している無料ルールを参照してもよいが、どうしたら今遊んでいるゲームが（GMも含めた）参加者全員にとって面白くなるか相談したうえで、GMが最終的に処理を決定してゲームを進めることを推奨する。

TTRPGとはそのように、共に遊んでいる君たちで作り上げて行くものだからである。

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。

判定とは

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、どのくらいの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

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

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。

冒険者名/種族

LV30 タンク/戦士

メインステータス		サブステータス	
STR	+4	物理防御力	15
DEX	+2	魔法防御力	12
VIT	+5	警戒値	11
INT	+0	移動速度	5マス
MND	+1		

MP 最大値 5

冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

HP 最大値 35

HPバリア

所持品

プロフィール

特性や補足説明

コンボ 特性

君が**コンボ**の効果を持つアビリティを使用したならば、君はそのターン中に指定されたアビリティを１回だけ使用できる（移動してから使用したり、別の対象に使用してもよい）。

敵視 デバフ

君を**敵視**している敵は、君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。**敵視**はその敵がターンを終了するか、君が**気絶状態**になると解除される。

リミットブレイク：原初の大地 *物理・リミットブレイク*

タイミング：君か、味方冒険者１体以上がダメージを受ける直前

基本効果：その効果から受けるダメージを合計し、半減（切り上げ）して君だけが受ける。これによって減少した君のHPの点数に等しい点数のダメージを、可能ならばその効果を発生させたキャラクターにも与える。

MAIN ACTION メインアクション

WSコンボ(ヘヴィスウィング+メイム) *物理・メイン*

対象：1体　範囲：1マス

判定：【STR】(4＋d20)　VS　対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージと、君への**敵視**を与える。

コンボ：《シュトルムヴィント》

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

シュトルムヴィント *物理・メイン*

対象：1体　範囲：1マス

判定：【STR】(4＋d20)　VS　対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージと、君への**敵視**を与える。君は2点のHP回復を受ける。

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

オーバーパワー *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

判定：【STR】(4＋d20)　VS　対象の【物理防御力】

基本効果：対象に君への**敵視**を与える。

ダイレクトヒット：対象に2点のダメージを与える。

トマホーク *物理・メイン*

対象：1体　範囲：5マス

判定：【STR】(4＋d20)　VS　対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージと、君への**敵視**を与える。

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

敵視（デバフ）：君を**敵視**している敵は、君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。**敵視**はその敵がターンを終了するか、君が**気絶状態**になると解除される。

SUB ACTION サブアクション

ランパート *サブ*

基本効果：次の君のターンの開始時まで、君がアビリティの効果から受けるダメージをすべて－２点する。

制限：１フェーズに１回使用可能。

ロウブロウ *物理・サブ*

対象：1体　範囲：1マス

基本効果：君のこのターンが終了するまで、対象に**スタン状態**を与える。この効果による**スタン状態**が解除された対象は、この戦闘終了まで**スタン状態**にならなくなる。

スタン状態（デバフ）：**スタン状態**を受けている敵はインスタントを使用できず、その敵の発生させている予兆はすべて取り除かれる。**スタン状態**の敵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。

バーサク *サブ*

基本効果：このターン中、君がアビリティの効果で与えるダメージを＋２点する。

制限：１フェーズに３回使用可能。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに１回だけ使用できる（不意打ちされていたならば、１ラウンド目には使用できない）。

リプライザル *インスタント*

タイミング：君から２マス以内の敵が、アビリティの効果を適用する直前

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：このラウンド中、対象がアビリティの効果で与えるダメージをすべて－２点する。

制限：１フェーズに１回使用可能。

挑発 *インスタント*

タイミング：敵がターンを開始した時

対象：その敵１体　範囲：10マス

基本効果：対象に君への**敵視**を与える。

制限：１フェーズに１回使用可能。

敵視（デバフ）：君を**敵視**している敵は、君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。**敵視**はその敵がターンを終了するか、君が**気絶状態**になると解除される。

インタージェクト *インスタント*

タイミング：敵が*詠唱*のアビリティを使用したか、*詠唱*のアビリティによる予兆を発生させている敵から１マス以内に君がいる時

対象：その敵１体　範囲：１マス

基本効果：そのアビリティを無効化する（効果を一切適用しない）。

制限：１フェーズに１回使用可能。

スリル・オブ・バトル *インスタント*

タイミング：君がダメージを受ける直前

基本効果：君は1d6＋２点のHP回復を受ける。さらに、このHP回復で【最大HP】を超過した点数に等しいHPバリアを得る。

制限：１フェーズに１回使用可能。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

© SQUARE ENIX



戦士　ストラテジーガイド

君のロールはタンクだ。タンクは敵の攻撃を自分に引き付けて味方を守ることが目的である。

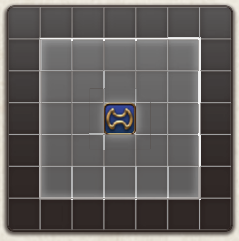
君がアビリティを使用して敵を攻撃すれば、対象は君を**敵視**して味方への攻撃がしづらくなる。加えて君はほかのロールに加えてHPが多く、【物理防御力】も高くなっているので、積極的に敵の近くに行き、攻撃を引き受けるようにしよう。

覚えておこう

- 君を**敵視**している敵は、君を対象に含まないとアビリティ判定に−5のペナルティを受けるので、君を狙って攻撃してくる。もし敵が君を狙わなかったとしても、味方への攻撃がダイレクトヒットしづらくなり、結果的に味方への被害は減るはずだ。なるべく多くの敵に**敵視**を与えておこう。
- サブアクションとメインアクションは好きな順番で行える。与えるダメージを増やすアビリティは、メインアクションを行う前に使用しておこう。
- **《ロウブロウ》**で**スタン状態**を与えれば、敵の出している予兆を止められるだけではなく、その敵に対してのアビリティ判定にボーナスダイスを得ることもできる。予兆を出していない敵に**《ロウブロウ》**を使用することも検討してみよう。ただし、**スタン状態**になるのは君のターンの間だけなので、行動順が次の味方がターンを得たときにはもう**スタン状態**は終了していることに注意しよう。

こんなときどうする？

1. 敵がたくさんいる！



通常移動でなるべくたくさんの敵を範囲内に含められる位置へ移動してから、メインアクションで**《オーバーパワー》**を使用しよう。**《オーバーパワー》**は君を中心とした5×5マスが範囲になっている。

《オーバーパワー》はダメージこそ少ないが、一度にたくさんの敵に君を**敵視**させることができるアビリティだ。多くの敵からの攻撃を一身に受けることになるので、同じターンにサブアクションで**《ランパート》**を使用しておくといいだろう。

2. 敵視を与えられなかった敵がいる！

その敵がターンを得たとき、インスタントの**《挑発》**を使用しよう。

インスタントは君のターンではなくても使用できるので、味方の攻撃で倒しきれず、**敵視**も与えられなかったような敵に攻撃される前に、割り込んで**敵視**を与えられる。

3. 大ダメージを受けそう！

ダメージを受ける直前に、インスタントの**《スリル・オブ・バトル》**を使用しよう。

先にHPを回復してダメージに備えることができる。さらに、普通であれば【最大HP】を越えるようなHP回復はむだになってしまうが、**《スリル・オブ・バトル》**であれば、超過した分も**HPバリア**となってダメージを防いでくれるのだ。

冒険者名/種族

LV30 ヒーラー/白魔道士

メインステータス		サブステータス	
STR	+1	物理防御力	11
DEX	+1	魔法防御力	14
VIT	+2	警戒値	15
INT	+3	移動速度	5マス
MND	+5		

MP 最大値 5

冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

HP 最大値 24

HPバリア

所持品

プロフィール

特性や補足説明

生還 バフ

キャラクターが**生還**を得ている間、そのキャラクターは敵のアビリティの効果と、特性や戦場のギミックから発生するダメージとデバフを受けない。**生還**はそのキャラクターのターンが開始するか、そのキャラクターがアビリティを使用すると解除される。

「d20（クリティカル確認）」と書かれた《**ケアル**》や《**ケアルラ**》などのHP回復を与えるアビリティは使用時にアビリティ判定を行う。達成値がいくつでも、基本効果が発揮される。これはそのアビリティでクリティカルやブロックが発生するかどうかの確認のためである。

リミットブレイク：生命の鼓動 *魔法・リミットブレイク*

タイミング：いつでも　**対象**：君を含めた範囲内のすべての味方冒険者　**範囲**：戦場すべて※

基本効果：対象のすべてのデバフ（**気絶状態**・**衰弱状態**・**強衰弱状態**を含む）を解除し、HPとMPを最大値まで回復する（※戦場外のキャラクターにも効果が適用され、そのキャラクターは君から5マス以内の何も存在しないマスに配置される）。

MAIN ACTION メインアクション

ストンラ *詠唱・地属性・魔法・メイン*

コスト：1MP　**対象**：1体　**範囲**：10マス

判定：【MND】（5＋d20）　**VS**　対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に2点のダメージを与える。

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

ケアルラ *詠唱・魔法・メイン*

コスト：2MP　**対象**：1体　**範囲**：10マス

判定：d20（クリティカル確認）

基本効果：対象は2d6＋7点のHP回復を受ける。

メディカ *詠唱・魔法・メイン*

コスト：2MP

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

判定：d20（クリティカル確認）

基本効果：対象は1d6＋3点のHP回復を受ける。

リポーズ *詠唱・魔法・メイン*

コスト：2MP　**対象**：1体　**範囲**：10マス

判定：【MND】（5＋d20）　**VS**　対象の【魔法防御力】

基本効果：フェーズが終了するか、対象が次にダメージを受けるまで、対象が行うすべての判定に－2のペナルティを与える。

ダイレクトヒット：対象の発生させている予兆をすべて取り除く。

レイズ *詠唱・魔法・メイン*

コスト：3MP　**対象**：**気絶状態**のキャラクター1体

範囲：5マス※　**判定**：d20（クリティカル確認）

基本効果：対象の**気絶状態**を解除し、対象は1d6＋3点のHP回復を受ける。その後、対象に**生還**と**衰弱状態**を与える。（※このアビリティは戦場外にいる**気絶状態**のキャラクター1体を対象にすることもできる。その場合、効果を適用したあと、対象を君から5マス以内の何も存在しないマスに配置する）

衰弱状態（デバフ）：**衰弱状態**を受けているキャラクターは、あらゆる判定に－2のペナルティを受ける。**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。

SUB ACTION サブアクション

エアロ *風属性・魔法・サブ*

コスト：1MP　**対象**：1体　**範囲**：10マス

基本効果：対象にDOT3を与える。

DOT（デバフ）：**DOT**を受けている敵は、［敵のターン処理］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、受けているすべての**DOT**の数値に等しいダメージを受ける。

ケアル *詠唱・魔法・サブ*

コスト：1MP　**対象**：1体　**範囲**：10マス

判定：d20（クリティカル確認）

基本効果：対象は1d6＋1点のHP回復を受ける。

エスナ *詠唱・魔法・サブ*

コスト：1MP　**対象**：1体　**範囲**：10マス

基本効果：対象の受けているデバフを1つ選んで解除する（**気絶状態**や**衰弱状態**、そのほか「解除できない」という効果を持つデバフは解除できない）。

ルーシッドドリーム *サブ*

基本効果：このラウンド、君のMP自動回復量を＋1点する（MPが回復しない時には効果を受けられない）。

制限：1フェーズに1回使用可能。

神速魔 *サブ*

基本効果：君は*魔法*のアビリティを1つ使用する。

制限：1フェーズに1回使用可能。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる（不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない）。

迅速魔 *インスタント*

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

基本効果：君は*魔法*のアビリティを1つ使用する。

制限：1フェーズに1回使用可能。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

© SQUARE ENIX



白魔道士　ストラテジーガイド

君のロールはヒーラーだ。ヒーラーは味方のHPを回復したりデバフを解除したりして、戦い続けられるようにサポートすることが目的である。

ヒーラーはパーティの要となるので、なるべくダメージを受けないように注意して移動しよう。MPが尽きてしまうとHP回復やデバフの解除もできなくなってしまうので、残るMPや自動回復する量を意識しておくといいだろう。

覚えておこう

- **DOT**や**伏せ状態**、**スロウ状態**などのデバフは**《エスナ》**で解除できる。ただし、**衰弱状態**や**気絶状態**など「解除できない」と書かれたデバフは、それを解除することができると特別に記載されている効果でなければ解除できない。
- HPは【最大HP】を超えることはない。過剰にHPを回復しても、むだになってしまうことがあるので注意しよう。

こんなときどうする？

1. ダメージを受けている味方がいない……

サブアクションの**《エアロ》**やメインアクションの**《ストンラ》**を使用しよう。**《エアロ》**で与える**DOT**は少しずつだが確実に敵のHPを減らすことができ、**《ストンラ》**は威力こそ高くないが敵にダメージを与えられる。

ただし残りMPには注意しなければならないので、場合によっては何もしないで自分のターンを終えることも考えよう。

2. まだ敵のターンが残っているのに味方のHPが少ない！

インスタントの**《迅速魔》**を使用して、自分のターンでないときにも味方のHPを回復しよう。

敵や味方がターンを終えたときに、*魔法*のアビリティが使用できるので、次の敵がターンを得る前に**《ケアルラ》**などでHPを回復しておけば、味方が**気絶状態**になるのを食い止められるかもしれない。

3. 味方のHPが0になって気絶状態になってしまった！

《レイズ》を使用しよう。**気絶状態**は通常は解除できないデバフだが、**《レイズ》**であれば**気絶状態**を解除しつつ、HPを回復させることもできる。

4. ともかくたくさんHPを回復しなければならない！

メインアクションで**《ケアルラ》**か**《メディカ》**のどちらかを使いつつ、サブアクションで**《ケアル》**も使用しよう。

さらに、もし君に危険がないなら通常移動を行なわなければ集中の効果によってもう1回サブアクションを行えるので、もう1回**《ケアル》**を使用できる。ただし、かなりのMPを消費してしまうことには気を付けよう。

本書掲載のシナリオで遊ぶとき、本から取り外してプレイヤーに見せる資料として活用しよう。
※裏面にマップが印刷されているので、切り取らないように注意

南ザナラーン（ブロークンウォーター）



アントリング・ゲーマーゲート

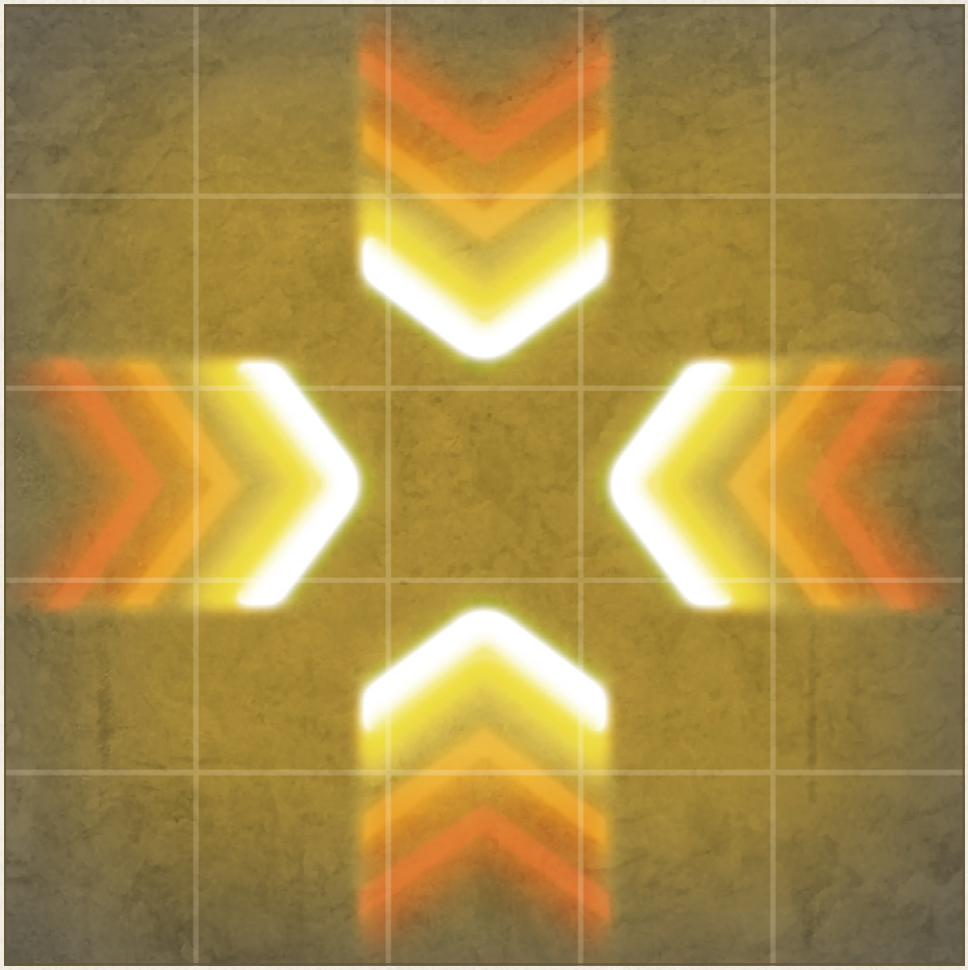


昂るモルディ・プリン



本書掲載のシナリオで遊ぶ時は、本から外してマップとして使用しよう。





















本書掲載のシナリオで遊ぶとき、切り取って使おう！

左上は予兆の範囲を示す予兆マーカーだ。上の駒は折って立て、マップの上に置いて使用しよう。



予兆マーカーや、キャラクターコマを切り取って使う場合、このページが裏面になる。

冒険者名/種族

LV30 DPS/竜騎士

メインステータス		サブステータス	
STR	+5	物理防御力	14
DEX	+3	魔法防御力	11
VIT	+2	警戒値	11
INT	+1	移動速度	5マス
MND	+1		

MP 最大値 5
冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

HP 最大値 26
HPバリア

所持品

プロフィール

特性や補足説明

コンボ 特性
君が**コンボ**の効果を持つアビリティを使用したならば、君はそのターン中に指定されたアビリティを１回だけ使用できる（移動してから使用したり、別の対象に使用してもよい）。

竜槍 バフ
君が**竜槍**を得ている間、君のアビリティの効果で与えるダメージをすべて＋２点する。**竜槍**は君が**気絶状態**になると解除される。

ドレイン バフ
君が**ドレイン**を得ている間、君のアビリティの効果で敵にダメージを与えるたび、その対象１体につき君は２点のHP回復を受ける。**ドレイン**は君のターンが終了すると解除される。

リミットブレイク：蒼天のドラゴンダイブ *物理・リミットブレイク*
タイミング：いつでも　対象：1体　範囲：5マス
基本効果：対象に6d6点のダメージを与える。その後、可能ならば君は対象から1マス以内の何も存在しないマスに効果移動する（キャラクターは効果適用時に範囲内にいなければ、その効果が適用されなくなる）。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

MAIN ACTION メインアクション

トゥルースラスト *物理・メイン*
対象：1体　範囲：1マス
判定：【STR】(5＋d20)　VS　対象の【物理防御力】
基本効果：対象に3点のダメージを与える。**コンボ：《WSコンボ》**か**《ディセムボウル》**
ダイレクトヒット：＋2d6点の追加ダメージ。

WSコンボ(ボーパルスラスト＋フルスラスト) *物理・メイン*
対象：1体　範囲：1マス
判定：【STR】(5＋d20)　VS　対象の【物理防御力】
基本効果：対象に3点のダメージを与える。
ダイレクトヒット：＋2d6点の追加ダメージ。

ディセムボウル *物理・メイン*
対象：1体　範囲：1マス
判定：【STR】(5＋d20)　VS　対象の【物理防御力】
基本効果：対象に3点のダメージを与える。君は**竜槍**を得る。
ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

ピアシングタロン *物理・メイン*
対象：1体　範囲：5マス
判定：【STR】(5＋d20)　VS　対象の【物理防御力】
基本効果：対象に3点のダメージを与える。
ダイレクトヒット：＋2d6点の追加ダメージ。

ジャンプ *物理・メイン*
対象：1体　範囲：5マス
判定：【STR】(5＋d20)　VS　対象の【物理防御力】
基本効果：対象に2d6＋3点のダメージを与える。
ダイレクトヒット：＋2d6点の追加ダメージ。
制限：1フェーズに1回使用可能。

SUB ACTION サブアクション

ライフサージ *サブ*
基本効果：君はこのターン中**ドレイン**を得て、君が次に行う1回のアビリティ判定にボーナスダイスが1個与えられる。
制限：1フェーズに1回使用可能。

ランスチャージ *サブ*
基本効果：このターン中、君が使用したアビリティの効果で与えるダメージをすべて＋2点する。
制限：1フェーズに2回使用可能。

ブラッドバス *サブ*
基本効果：君はこのターン中**ドレイン**を得る。
制限：1フェーズに1回使用可能。

レッグスウィープ *物理・サブ*
対象：1体　範囲：1マス
基本効果：このターンが終了するまで、対象に**スタン状態**を与える。この効果による**スタン状態**が解除された対象は、この戦闘終了まで**スタン状態**にならなくなる。
制限：1フェーズに1回使用可能。

スタン状態（デバフ）：スタン状態を受けている敵はインスタントを使用できず、その敵の発生させている予兆はすべて取り除かれる。**スタン状態**の敵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。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる（不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない）。

牽制 *物理・インスタント*
タイミング：敵がアビリティの効果を適用する直前
対象：その敵1体　範囲：2マス
基本効果：このターン中、対象がアビリティの効果で与えるダメージをすべて－2点する。
制限：1フェーズに1回使用可能。

内丹 *インスタント*
タイミング：キャラクター1体のターンの終了時
基本効果：君は1d6＋2点のHP回復を受ける。
制限：1フェーズに1回使用可能。

© SQUARE ENIX



竜騎士　ストラテジーガイド

君のロールはDPSだ。DPSは敵へより多くのダメージを与えて倒すことが目的である。
竜騎士はDPSの中でも近接物理DPSと呼ばれるロールであり、敵に近づいて攻撃をすることが多い。そのため場合によっては敵の攻撃を受けることもあるだろう。自分のHPなども考えつつ、手を休めることなく敵を攻撃できるようにしよう。

覚えておこう

- サブアクションとメインアクションは好きな順番で行える。自分にバフをつけたり、与えるダメージを増やすアビリティは、メインアクションを行う前に使用しておこう。
- **《ランスチャージ》**や**ドレイン**の効果は、使用したターン中有効だ。**《トゥルースラスト》**から**コンボ**の効果で**《WSコンボ》**を使用すれば、**《トゥルースラスト》**と**《WSコンボ》**の両方でその効果を受けられる。
- **《ライフサージ》**で得られるボーナスダイスは、次に行う1回のアビリティ判定だけに得られる。**《ジャンプ》**などの1回の判定で大きなダメージを与えられるアビリティの前に使用すると効果的だ。
- **《レッグスウィープ》**で**スタン状態**を与えれば、敵の出している予兆を止められるだけではなく、その敵に対してのアビリティ判定にボーナスダイスを得ることもできる。予兆を出していない敵に**《レッグスウィープ》**を使用することも検討してみよう。ただし、**スタン状態**になるのは君のターンの間だけなので、行動順が次の味方がターンを得たときにはもう**スタン状態**は終了していることに注意しよう。

こんなときどうする？

1. 自分のHPが少ない！

サブアクションで**《ブラッドバス》**を使用して**ドレイン**を得よう。君はアビリティでダメージを与えるたびにHPを回復できる。

ドレインを得たターンには、メインアクションで**《トゥルースラスト》**を使用して、**コンボ**の効果によってさらに**《WSコンボ》**か**《ディセムボウル》**を使用すれば、2回の攻撃のどちらからも**ドレイン**によるHP回復を受けられる。

2. ダメージを効率よく与えたい！

メインアクションで**《トゥルースラスト》**を使用して、**コンボ**の効果によってさらに**《ディセムボウル》**を使用すれば、**竜槍**のバフを得ることができる。

竜槍はフェーズ中ずっと君がアビリティの効果で与えるダメージを増加してくれるバフだ。

3. 大ダメージを一気に与えたい！

サブアクションで**《ライフサージ》**を使用して、メインアクションで**《ジャンプ》**を使用しよう。アビリティ判定にボーナスダイスを得られるので、**《ジャンプ》**のアビリティ判定でダイレクトヒットがしやすくなり、出た目が20のときに発生するクリティカルになる可能性も上がる。

もしクリティカルすれば、バフを何も得ていなくても**《ジャンプ》**は8d6+3点ものダメージを与えることができる。

冒険者名/種族

LV30 DPS/黒魔道士

メインステータス		サブステータス	
STR	+0	物理防御力	11
DEX	+2	魔法防御力	15
VIT	+1	警戒値	14
INT	+5	移動速度	5マス
MND	+4		

MP 最大値 5

冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

HP 最大値 21

HPバリア

所持品

プロフィール

特性や補足説明

追加詠唱 特性

君が君のターン中に「**追加詠唱**が可能」という効果を持つアビリティを使用して、まだそのターン中に通常移動をしていないならば、君はそのターン中に*詠唱*かつ*メイン*のアビリティを１回だけ使用できる（別の対象に使用してもよい）。これを行ったなら、君はそのターン中には通常移動できない（集中による追加のサブアクションは行える）。

アンブラルブリザード バフ

君が**アンブラルブリザード**を得ている間、君のMPの自動回復量を＋２点する。**アンブラルブリザード**を得なかった君のターンの終了時か、君が**アストラルファイア**を得るか、君が**気絶状態**になると解除される。

アストラルファイア バフ

君が**アストラルファイア**を得ている間、君の*火属性*のアビリティの効果で与えるダメージを＋1d6点する。ただし、君のMPは自動回復しない。**アストラルファイア**を得なかった君のターンの終了時か、君が**アンブラルブリザード**を得るか、君が**気絶状態**になると解除される。

サンダー系魔法 特性

《サンダー》と**《サンダラ》**は*サンダー系*アビリティである。君の*サンダー系*アビリティの効果ですでにDOTを受けているキャラクターは、別の君の*サンダー系*アビリティの効果からDOTを受けない。

リミットブレイク：メテオ *火属性・魔法・リミットブレイク*

タイミング：いつでも　対象：範囲内のすべての敵　範囲：君から10マス以内の５×５マス

基本効果：対象に4d6点のダメージを与える。このリミットブレイクは*火属性*であるため、与えるダメージには**アストラルファイア**の効果が適用される。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

MAIN ACTION メインアクション

ブリザド *詠唱・氷属性・魔法・メイン*

コスト：1MP　対象：1体　範囲：10マス

判定：【INT】(５＋d20)　VS　対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に３点のダメージを与える。その後、君は**アンブラルブリザード**を得る。**追加詠唱**が可能。

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

ブリザラ *詠唱・氷属性・魔法・メイン*

コスト：2MP　対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の５×５マス

判定：【INT】(５＋d20)　VS　対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に３点のダメージを与える。その後、君は**アンブラルブリザード**を得る。

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

ファイア *詠唱・火属性・魔法・メイン*

コスト：2MP　対象：1体　範囲：10マス

判定：【INT】(５＋d20)　VS　対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に３点のダメージを与える。その後、君は**アストラルファイア**を得る。**追加詠唱**が可能。

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

ファイラ *詠唱・火属性・魔法・メイン*

コスト：3MP　対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の５×５マス

判定：【INT】(５＋d20)　VS　対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に３点のダメージを与える。その後、君は**アストラルファイア**を得る。

ダイレクトヒット：＋1d6点の追加ダメージ。

注：君が**アストラルファイア**を得ている時に、効果によって君が**アンブラルブリザード**を得るならば、先に得ていた**アストラルファイア**は解除され、君は即座に**アンブラルブリザード**を得ることになる。逆も同様である。

サンダー *詠唱・雷属性・魔法・サンダー系・メイン*

コスト：1MP　対象：1体　範囲：10マス

基本効果：対象に３点のダメージと、DOT3を与える。**《サンダー》**で与えたDOT3のダメージを与えた時、d20を１個振る。出た目が19以上なら「**ブロック**：このフェーズ中、君が次に使用する*雷属性*を含むアビリティ１つのコストのMP消費は０点になり、その基本効果に加えて対象に追加で６点のダメージを与える」が発生。**追加詠唱**が可能。

サンダラ *詠唱・雷属性・魔法・サンダー系・メイン*

コスト：2MP　対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の５×５マス

基本効果：対象にDOT3を与える。**《サンダラ》**で与えたDOT3のダメージを与えた時、d20を１個振る。出た目が19以上なら「**ブロック**：このフェーズ中、君が次に使用する*雷属性*を含むアビリティ１つのコストのMP消費は０点になり、その基本効果に加えて対象に追加で６点のダメージを与える」が発生。

DOT（デバフ）：DOTを受けている敵は、［敵のターン処理］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、受けているすべてのDOTの数値に等しいダメージを受ける。

スリプル *詠唱・魔法・メイン*

コスト：2MP　対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の５×５マス

判定：【INT】(５＋d20)　VS　対象の【魔法防御力】

基本効果：フェーズが終了するか、対象が次にダメージを受けるまで、対象が行うすべての判定に－２のペナルティを与える。

ダイレクトヒット：対象の発生させている予兆をすべて取り除く。

SUB ACTION サブアクション

コラプス *魔法・サブ*

コスト：1MP　対象：1体　範囲：10マス

基本効果：対象に３点のダメージを与える。

トランス *サブ*

基本効果：君が**アンブラルブリザード**を得ているならば、それを解除して**アストラルファイア**を得る。君が**アストラルファイア**を得ているならば、それを解除して**アンブラルブリザード**を得る。君はこのターン中、**《トランス》**を使用できない。

ルーシッドドリーム *サブ*

基本効果：このラウンド、君のMP自動回復量を＋１点する（MPが回復しない時には効果を受けられない）。

制限：１フェーズに１回使用可能。

マナフォント *サブ*

基本効果：君のMPを２点回復する。

制限：１フェーズに１回使用可能。

マバリア *サブ*

基本効果：君は２点のHPバリアを得る。

制限：１フェーズに１回使用可能。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに１回だけ使用できる（不意打ちされていたならば、１ラウンド目には使用できない）。

迅速魔 *インスタント*

タイミング：キャラクター１体のターンの終了時

基本効果：君は*魔法*のアビリティを１つ使用する。

制限：１フェーズに１回使用可能。

アドル *魔法・インスタント*

タイミング：敵がアビリティの効果を適用する直前

対象：その敵１体　範囲：５マス

基本効果：このターン中、対象がアビリティの効果で与えるダメージをすべて－２点する。

制限：１フェーズに１回使用可能。

© SQUARE ENIX



黒魔道士　ストラテジーガイド

君のロールはDPSだ。DPSは敵へより多くのダメージを与えて倒すことが目的である。

黒魔道士はDPSの中でも遠隔魔法DPSと呼ばれるロールであり、離れた場所から魔法を詠唱することによって敵を攻撃するのが得意だ。移動をしなければより多くの魔法を詠唱できるため、できるだけ戦場の良い位置取りを見極めつつ、魔法を使用するために必要なMPを切らさないように敵を攻撃していこう。

覚えておこう

- **追加詠唱**の特性で、**《ファイア》**、**《ブリザド》**、**《サンダー》**のアビリティは、君が通常移動していなければもう1回だけ*詠唱*のアビリティを使用できる。移動していないので、**集中**によってサブアクションを追加で1回使用することもできる。
- **《ブリザド》**や**《ブリザラ》**を使用すると、MPが自動回復する点数が増える**アンブラルブリザード**のバフを得られる。
- **《ファイア》**や**《ファイラ》**を使用すると、*火属性*のアビリティの効果で与えるダメージが増える**アストラルファイア**のバフを得られる。ただし、MPが自動回復しなくなってしまう。
- **アンブラルブリザード**と**アストラルファイア**は、どちらかしか得ておくことができない。一方を得ているときにもう一方を得たならば、もともと得ていたバフは解除され、即座に新たなバフを得ることになる。

こんなときどうする？

1. 大ダメージを与えたい！

《ブリザド》や**《ブリザラ》**で**アンブラルブリザード**を得た状態でターンを終えて、次のターンになったら**《トランス》**を使用して**アストラルファイア**を得てから、*火属性*の魔法を使用しよう。**追加詠唱**で2回使用できれば、**アストラルファイア**の追加ダメージが2回与えられる。

2. MPがなくなってしまう……

《サンダー》や**《ブリザド》**などの消費MPの少ないアビリティをうまく使っていこう。**《ブリザド》**を使えば**アンブラルブリザード**が得られるので、MPの自動回復する点数が増える。

サブアクションの**《マナフォント》**や**《ルーシッドドリーム》**も、MPを確保するために便利だ。

戦闘のルール

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。

戦闘はラウンドという単位で進行する。

すべての冒険者と味方が1回ずつターン（手番）を得て、すべての敵が1回ずつターンを得ると、そのラウンドは終了して新たなラウンドを開始する。

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

（最終ページのルールサマリーを参照）

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がなくなったなら、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（最終ページのルールサマリーを参照）へ移行しなければならない。

バフとデバフ

バフやデバフは、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。

方法が指定されていないか、持続時間が記載されていないバフとデバフは、フェーズ（この無料体験キットでは1回の戦闘）が終了するまで解除されない。

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やデバフは重複せず、上書きされる。



移動について

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を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。

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】を使い切っていても、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。

ほかのキャラクターのいるマスについて

味方がいるマスは通過することができる。この体験キットを使用して遊ぶ際は、敵がいるマスは通過できない。

また、ほかのキャラクターのいるマスでは移動を止めたり終えたりしてはならない。そのため、ほかのキャラクターのいるマスで【移動速度】を使い切ってしまうような移動をしてはならない。

HP

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】を上回ることはないため、超過したHP回復は無視される。

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**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。

MP

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。

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。

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ず、その結果によって発揮される効果が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。

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。

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。

範囲

そのアビリティの効果を及ぼせる範囲を表す。

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（下記）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、使用を宣言するだけで基本効果を発揮する。

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。

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。

制限

そのアビリティの使用できる回数。

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。

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。

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。

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、指定されたマスを起点とすることもある。

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。

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

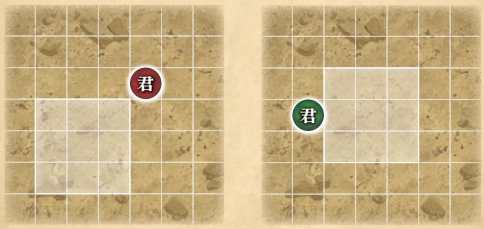
予兆はその効果が適用されるまでに、以下の手順が必要となる。

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]**：ここまでに確認した効果を、対象や効果を及ぼす範囲に適用する。

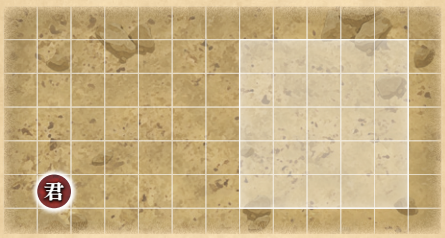
範囲



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



体験キットシナリオ　ギルドリーヴ　焚書任務：禁書「腐汁滴らせし者」の回収

Lv30の冒険者4人向け　エオルゼアの冒険シナリオ

注意：ここからp.29までは、GM用の内容が記載されている。

この体験キットシナリオは『FFXIV TTRPG』からTTRPGに触れて、初めてGMをするような人に遊んでもらおうと作成されている。

そのため、一緒に遊ぶプレイヤーたちに向けて内容を読み上げたり、記載どおりに敵を操作したりするだけで参加者全員が初めての冒険が楽しめるように、GMとしての対応が複雑になる場面を意図的に省略している。

君がすでにTTRPGをプレイするのに慣れていて物足りなさを覚えるならば、ぜひとも君が“不足している”と感じた部分を追加して、一緒に遊ぶ仲間たちに楽しい時間を過ごしてもらえるようにシナリオに手を加えてみてほしい。

このシナリオのプレイ時間は約2時間程度を想定している。すでに TTRPG に慣れているグループで遊ぶ際は、1時間程度でプレイできる見込みとなる。記述どおりに進行した場合、戦闘が1回発生する。

GMはゲームプレイの前に一度シナリオに目を通しておき、プレイヤーとともにどのような物語を作り上げていくのか確認しておくこと。

あらすじ（GM用情報、プレイヤーには見せないこと）

エオルゼアの南方に広がる砂漠がちな地域“ザナラーン”で、冒険者たちは冒険者ギルドの発行した依頼状“ギルドリーヴ”を引き受ける。冒険者たちは“妖異”と呼ばれる魔物が封印された禁書「妖異大全」の「腐汁滴らせし者」のページを探し出し、封印されていたモルディ・プリンともども滅さなければならない。

Lv30　ギルドリーヴ　焚書任務：禁書「腐汁滴らせし者」の回収

（プレイヤー用情報、プレイヤーに内容を読み上げたり、提示したりすること）



概要

書庫に収めるべく輸送していた禁書「妖異全集」が、その魔力に惹かれた魔物の襲撃により散逸してしまいました。現地に赴き魔物から「妖異全集」の頁を集め、封じられた妖異ともども滅してください。

司祭：ママネ



ギルドリーヴ受託

ここは冒険者4人がパーティを組んで、ギルドリーヴ発行所で“ギルドリーヴ”を引き受けたことを描写する場面だ。このシナリオは体験版なので、4人の冒険者がなぜパーティを組むことになったのかなどを無理に決める必要はない。

君たちは冒険者向けの依頼の記されたリーヴを引き受けた。
妖異の封じられた危険な書物のページがモンスターの襲撃によって散逸してしまったので回収し、封じられている妖異ともども滅してほしい、とのことだ。

プレイヤーがギルドリーヴを発行する場所や人物についての情報を求めるなら「ザナラーンという地方の南部にある集落にいる、エスモンドという中年のヒューラン（地球の人間のような種族）男性からギルドリーヴを引き受ける」、魔物の襲撃場所を尋ねられた場合には「集落から北の方角の街道である」と説明すること。
（もし『ファイナルファンタジーXIV』を知っているプレイヤーに向けての説明であれば「リトルアラミゴのエスモンドからギルドリーヴを引き受けて、南ザナラーンのブロークンウォーターで捜索することとなる」と具体的な地名を伝えてもよい）

ギルドリーヴで得られる報酬はギルドによって定められているため、増額交渉などはできない（交渉を試みても「なら別の冒険者が受けてくれるのを待つよ」と言われる）。
冒険者たちがギルドリーヴを引き受けて、現地へ向かったら**ページの回収**へ進むこと。

ページの回収

君たちは魔物の襲撃があったという地点へとたどりつく。周囲にはこの辺りではあまり見かけないアントリング・ゲーマーゲートが何体も活動しており、禁書の魔力に惹かれてやってきたのだと思われる。
君たちはアントリング・ゲーマーゲートによって持ち去られたり、風に吹かれて飛んで行ったりしているだろう禁書のページを回収しなければならない。冒険者として、君たちはどのような方法でページの回収を試みるだろうか？

ここではすべてのプレイヤーに、自分の操作する冒険者にどんな方法で妖異の封印されたページを探させるのかアイディアを出してもらうこと。その後、各冒険者にその内容に応じたステータスを用いて難易度10の判定を行わせる。このとき、どのステータスを用いるのかは、GMである君が決定する。
冒険者はそれぞれ別の方法でページを探してもよいし、全員が同じ方法でページを探してもよい。
また、プレイヤーのアイディアの内容が優れているか、冒険者にふさわしい行動であると判断したならば、ボーナスダイスを1個与えて判定してもらってもよい（GMである君が判断すること）。

TTRPGに不慣れであったり、うまくアイディアを出せなかったりするプレイヤーがいるなら、以下の内容を提示して、どのようにページを探させるのかを決めてもらってもよい。

- **ページを持っていそうな魔物を武器で倒す※：**【STR】か【DEX】
- **飛ばされたページを、周囲を根気強く探して回る：**【VIT】
- **ページに込められた魔力を感じ取ろうとする：**【MND】か【INT】

※フィールドにいる1体の敵程度であれば、戦闘をするまでもなく判定だけで倒すことができる。

GM

ギルドリーヴとは：エオルゼアの冒険者ギルドは、寄せられた依頼を「リーヴ」と呼ばれる形式で発行している。冒険者は自分の腕に合ったリーヴを冒険者ギルドの窓口や、各地のギルドリーヴ発行所で引き受け、達成・報告することで報酬を得ることができるシステムになっている。

南ザナラーンとは：*サゴリー砂漠に隣接した、ザナラーンの最南端地域。この一帯を聖地と考えるアマルジャ族の軍勢が進出してきており、歴史的に幾度となくウルダハ側との小競り合いが繰り広げられてきた係争地としても知られている。*

妖異とは：*異界「ヴォイド」由来の生物を妖異と呼ぶ。世界の境界に生じた裂け目や人為的に開けられた門を通じて、原初世界へと渡ってくる彼らは、契約を交わせば使役できるが、一方で制御不能に陥ることも多い危険な存在である。*

妖異全集とは：「妖異全集」とは妖異が封印されている禁書である。
禁書のページを集めたあとで、どのような手順を踏めばよいのかをプレイヤーが気にするようなら「妖異が封印されたページを円を描くように1か所に集めて置いておくことで数分後に封印が解け、ページを置いた中心に妖異が出現すると言われている」などと説明するとよい（これはTTRPG用にホビージャパンが制作した設定であり、必ずしも『ファイナルファンタジーXIV』本編の設定と一致しておりません）。

（*斜体で表記されている部分*は「Encyclopædia Eorzea ～ The World of FINAL FANTASY XIV～」より引用）

冒険者が全員1回ずつ判定をしたならば、判定の成否にかかわらず「妖異全集」のページをすべて見つけることができる。ただし、この判定に成功した冒険者の数に応じて、この後の戦闘の内容が以下のように変化する。
※バディのチョコボを同行させている場合、チョコボは判定を行えないために必然的に成功した冒険者の数が減ってしまうことに注意。

0-1人：苦戦し、時間はかかってしまったが「妖異全集」のページをすべて発見できた。だがあちこちで活動したことで妖異の影響を受けた何体かの魔物の目を引いてしまった。
この後の妖異との戦闘で、アントリング・ゲーマーゲートの数を3体に増やすこと。

2-3人：問題なく「妖異全集」のページをすべて発見できた。
この後の妖異との戦闘で、アントリング・ゲーマーゲートの数は記載どおり2体となる。

4人：冒険者たちは非常に手際よく「妖異全集」のページをすべて発見できた。
この後の妖異との戦闘で、アントリング・ゲーマーゲートの数を1体に減らすこと。

妖異との戦闘

君たちが集めたページを1か所にまとめてしばらく待っていると、徐々に重苦しい雰囲気が増していく。周囲に漂う魔力が一層高まると、腐臭の漂う汁をまとった不定形の妖異が封印から解き放たれ、君たちの前に現れた。この妖異こそが「腐汁滴らせし者」に違いない。君たちは冒険者としての経験から、この妖異は何らかの理由で普通とは異なった力を持つかなりの強敵であることを感じ取った。
　周囲からは妖異の放つ魔力におびき寄せられたのか、何体かの魔物も集まっている。君たちはこの妖異を倒し、依頼を達成しなければならない！

ページを探す判定に成功した冒険者の数によって、敵の数が変化したことをプレイヤーへ説明した後、戦闘を開始する。

戦闘準備

敵の行動順：1　アントリング・ゲーマーゲート（配置図の「ア」）×2体※
2　昂ぶるモルディ・プリン（配置図の「プ」）×1体

※判定に成功した冒険者の数により、増やす指示があったならば3体に、減らす指示があったなら1体になる。

戦闘開始に先立って、冒険者側の行動順をパーティで相談して決めさせること。もし決めるのが難しいようなら、「1戦士→2竜騎士→3黒魔道士→4白魔道士」の順番を推奨する。



※プレイヤーは、敵の配置を見てからスタートエリアの好きなマス目に自分の冒険者を配置してよい。

戦法

昂ぶるモルディ・プリンは1ラウンド目の［冒険者たちのターン処理］ステップ開始時に《腐汁の体》を使用する。このとき、自分のターン中でなくても指定されたタイミングであれば使用できるインスタント・アビリティの説明をするとよいだろう。
［敵のターン処理］ステップで、敵はアントリング→プリンの順にターンを得て行動する。
アントリングがすべて倒されているならば、プリンがターンを行うだけになる。

アントリングがターンを得たら、タンクを敵視しているならばタンクを、そうでなければランダムに決定した冒険者1体の隣まで通常移動して《噛みつき》を使用する。冒険者の隣まで通常移動できないならば、できるかぎり冒険者に近づくように通常移動してターンを終了する。

プリンがターンを得たら、《連続行動》を使用する。これによって、このプリンは自分のターン中に《ファイア》と《ファイラ》を1回ずつ使用することができる。
まずは《ファイア》を使用する。これはタンクを敵視しているならばタンクを、そうでなければ最も遠くにいる冒険者を対象とする。もし《ファイア》の範囲である10マス内に対象にできる冒険者がいなければ、通常移動をしてから《ファイア》を使用する。
その後《ファイラ》を使用してタンク（もしタンクを選べなければランダムに決定した冒険者1体）を起点とした頭割りの移動予兆を配置する。この予兆は5×5マスの範囲で、起点となった冒険者が常に中心になるように移動して追いかけてくるので、マーカーなどを使ってマップ上に表示すること（詳しくはp.25参照）。

昂ぶるモルディ・プリン

大型（2×2マス）・妖異綱　警戒値：15

物理防御力：14	魔法防御力：10
最大HP　：80	移動速度　：5マス

STR	DEX	VIT	INT	MND
+0	+0	+5	+0	+5

特性

強敵：腐汁滴らせし者

昂ぶるモルディ・プリンは**敵視、DOT、気絶状態、死亡**以外のすべてのデバフを受けない。このプリンの発生させる予兆はいかなる効果によっても取り除かれない。この特性は戦闘の開始時にプレイヤーに伝えること。

アビリティ

腐汁の体　*魔法・インスタント*

タイミング：［冒険者たちのターン処理］ステップ開始時
対象：範囲内のすべての敵
範囲：戦場すべて
基本効果：対象に5点のダメージを与える。
制限：1フェーズに1回使用可能（この戦闘では1度しか使えない）

連続行動　*特殊・メイン*

基本効果：《**ファイア**》を1回使用し、その後《**ファイラ**》を使用して予兆を発生させる。

詠唱 ファイア　*詠唱・火属性・魔法・メイン*

対象：1体
範囲：10マス　判定【MND】（d20＋5）　**VS**　対象の【魔法防御力】
基本効果：対象に8点のダメージを与える。
ダイレクトヒット：＋2d6点の追加ダメージ。
※このアビリティは［詠唱アイコン］のアビリティである。使用時には《**インタージェクト**》などで無効にすることができるとプレイヤーに伝えること。

詠唱 ファイラ（移動予兆）　*詠唱・火属性・魔法・メイン*



起点：敵1体（敵視しているならばタンク）
予兆範囲：起点を中心とした5×5マスの移動予兆が起点とともに移動する（図参照）
対象：範囲内のすべての敵
予兆の発揮条件：このプリンの次のターン開始時
予兆効果：対象に20点の頭割りダメージ（効果を発揮した時、範囲内にいる敵1人なら20点、2人なら10点ずつ、3人なら7点ずつ、4人なら5点ずつのダメージを与える）。

プリンが戦闘中に初めて《ファイラ》を使用するときには、以下のシステムメッセージを読み上げるか、内容をプレイヤーに提示すること。

> 昂（たか）ぶるモルディ・プリンが口のような部分から不快な音を放つと、周囲に大量の炎が漂って冒険者のうち1人に狙いを定めながら火勢を上げていく。
> あれだけの数の炎を1人でまとめて受けたらひとたまりもない！　指定された範囲でみんなで待ち構え、ダメージを分散しよう！

戦闘終了

昂ぶるモルディ・プリンのHPが0になると、戦闘は終了となる。アントリング・ゲーマーゲートはHPが残っていても逃げて行く。**結末**へと進むこと。

アントリング・ゲーマーゲート

大型（2×2マス）・百蟲綱　警戒値：10

物理防御力：13	魔法防御力：11
最大HP　：25	移動速度　：6マス

STR	DEX	VIT	INT	MND
+4	+2	+1	-3	+0

アビリティ

トラップジョーズ　*物理・メイン*

対象：1体
範囲：2マス　判定【STR】（d20＋4）　**VS**　対象の【物理防御力】
基本効果：対象に4点のダメージを与える。
ダイレクトヒット：＋2d6点の追加ダメージ。

アントリング・ゲーマーゲート





昂るモルディ・プリン

結末

封印されていた妖異を倒し、君たちは残された禁書のページに火をつける。火は勢いよく燃え上がり、禁書は灰となってこの世から消え去った……。

おめでとう！　君たちは冒険者として、見事にリーヴの依頼を達成したのだ！

プレイの切りが良ければ、これで体験シナリオは終了となる。

もしも君や、一緒に遊んだ仲間がこの体験シナリオでFFXIV TTRPGに興味を持ってくれたならば、以下の展開を描写して、さらなる冒険の予感を残してひとまずこの物語を終了すること。

君たちがギルドリーヴの発行人であるエスモンドの元に依頼の達成を報告しに行くと、エスモンドは君たちを讃え、報酬を支払ってから君たちにこう言った。

「お疲れさん、このあとは街に戻って羽休めかい？　もしそうならちょっとお使いを頼まれてくれないか？　ウルダハの宿屋『砂時計亭』に俺の友人がいるんだが、そいつにこの荷物※を届けてほしいんだ。『砂時計亭』のロビーの酒場、『クイックサンド』での今夜の飲み代は友人が代わりに払ってくれるからさ」

砂の都とも呼ばれるウルダハは、ここからそう遠くないにぎやかな街だ。君たちは羽を伸ばすために、あるいは新たな冒険と出会うために、テレポの魔法でウルダハへと向かった……。

※荷物の中身はリトルアラミゴ付近で採れるスパイス、デザートサフランである。これは特にこの後のシナリオなどに関係するものではなく、冒険者をクイックサンドに向かわせる理由付けだ。

これ以降の展開は、冒険者たちがこの依頼を達成した後、大都市ウルダハにある酒場クイックサンドに赴くことで、『スターターセット』収録の「シナリオ#1　クリスタル奪還」の冒頭へとつながることを想定している。

「クリスタル奪還」は『ファイナルファンタジーXIV』のメインストーリーにも関連するキャンペーンシナリオの第1話目なので、ぜひともここから、このキャンペーンシナリオを遊び始めてみてほしい。

つづく

GM

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。

経験値

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。



スタンダードルールブックなどで追加される要素

本書は体験キットであるため、省略しているルールが多く存在する。君がFFXIV TTRPGに興味を持ってくれたならば、是非ともスターターセットやスタンダードルールブックを購入して、以下の要素を追加した本格的なFFXIV TTRPGを遊んでみて欲しい。

プロフィール特性と称号

ゲーム中の特定条件下で、冒険者のプロフィールや設定した称号によってボーナスを得られることがある。

アイテム

《ポーション》や《エーテル》といった消費して冒険者に良い効果をもたらすものや、逆に消費して敵に悪影響を及ぼすものが存在する。

財産点

ギルやトークンの代わりに金銭的価値や信用度合いを数値化したもの。消費することでアイテムの購入をしたり、戦闘以外の判定の結果を向上させることができる。

装備強化

財産点を支払って一定時間自身の装備を強化し、特殊な効果を得られる。同時に複数の装備強化の効果を得ることはできない。

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。

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。

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ことができる。

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）
編集：瀬尾亜沙子（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（株式会社ホビージャパン）　中村蒔人（株式会社ホビージャパン）
コミック：安達洋介（株式会社スタジオエンカウント）
翻訳：Samuel J Allen
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：
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 無料体験キット
2026年10月　初版発行

※無料体験キットのデータは『ファイナルファンタジーXIV』パッチ6.0xを元にしています。

株式会社スクウェア・エニックス
〒150-6215　東京都渋谷区桜丘町1番1号渋谷サクラステージSHIBUYAタワー
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

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、許容されております。

MADE IN JAPAN
© SQUARE ENIX

ルールサマリー

判定

キャラクター（冒険者やNPC、モンスターの総称）の行動が成功するかどうか分からないときには、判定によって成否を決定する。

判定では20面体ダイス（d20と呼ぶ）を振る。d20を振って出た目に、**判定に用いる数値**（主にステータス）を加えた数値が、判定の**達成値**となり、**達成値**が判定の**難易度**以上なら判定は成功、**難易度**未満なら判定は失敗する。

判定に用いる数値と、判定の**難易度**は、判定時にゲームマスター（GM）が指定する。

d20で出た目 ＋ 判定に用いる数値 ＝ 達成値

達成値 ≧ 難易度 ⇒ 成功！
達成値 ＜ 難易度 ⇒ 失敗……

ボーナスダイスとペナルティ

アビリティの効果やキャラクターの特性、判定を行う状況によって、その判定にボーナスダイスやペナルティが与えられることがある。

ボーナスダイスが与えられている判定：
追加でボーナスダイスの個数のd20を振って、出た目から好きな目を1つ選ぶことができる。
例えばボーナスダイスが1個与えられた判定では2個のd20を振り、2つの出た目から選んだ目を使って達成値を決める。

ペナルティが与えられている判定：
与えられている中で最も大きいペナルティの数値分、達成値が減少する。

戦闘のルール

戦闘はラウンドという単位で進行する。
すべての冒険者と味方が1回ずつターン（手番）を得て、すべての敵が1回ずつターンを得ると、そのラウンドは終了して新たなラウンドを開始する。

戦闘の進め方

戦闘開始時の処理

1. **不意打ちの判断：**
   不意を打たれたキャラクターの有無をGMが判断する。
2. **位置の決定：**
   マップ上での各キャラクターの位置をGMとプレイヤーが決定する。
3. **行動順の決定：**
   冒険者がどの順番にターンを行うか、プレイヤーが決定する。

ラウンドの進行

1. **[冒険者たちのターン処理]ステップ：**
   すべての冒険者と味方が決定した行動順に、1回ずつターンを得る。
2. **[敵のターン処理]ステップ：**
   すべての敵がGMの決めた行動順に、1回ずつターンを得る。
3. **[ラウンド終了]ステップ：**
   新たなラウンドを開始して、❶[冒険者たちのターン処理]に戻る。

冒険者ができること

自分のターンを得るたびに、以下の行動を好きな順番で1つずつ行うことができる（いずれかを行わずにターンを終えてもよい）。

メインアクション | **サブアクション** | **通常移動 or 集中**

- **メインアクション**：*メイン*かサブのアビリティを使用する。
- **サブアクション**：*サブ*のアビリティを使用する。
- **通常移動**：自分のターン中、【移動速度】の範囲で自由にマップのマスを移動できる。
  例：【移動速度】が5マスの冒険者が、2マス通常移動→メインアクション→1マス通常移動→サブアクション→2マス通常移動→ターン終了、といったことが可能。
- **集中**：自分のターンに通常移動していなければ、サブアクションを追加で1回（合計2回）行える。これを行うと、そのターン中は通常移動できない。

インスタント：自分のターン中でなくても、指定されたタイミングならば*インスタント*のアビリティを使用できる。
*インスタント*は同じ敵や冒険者のターンには1回しか使用できないが、別の敵や冒険者のターンになれば再度使用できる。

アビリティ判定

戦闘中に使用したアビリティがダイレクトヒットしたかなどを決めるために、判定が必要になることがある。これをアビリティ判定と呼ぶ。

- **判定欄があるアビリティ**：アビリティを使用する際には判定欄に書かれたステータスや数値を用いた判定を行って達成値を決める。この判定の難易度は、判定欄のVS以降に書かれたものとなる（対象の【物理防御力】や【魔法防御力】）。
  アビリティ判定が失敗したなら、基本効果だけが発揮される。アビリティ判定が成功したなら、基本効果に加えてダイレクトヒットの効果も発揮される。
- **判定欄がないアビリティ**：使用するだけで基本効果が発揮される。
- **クリティカル**：アビリティ判定で振ったd20で出た目が20だった場合、そのアビリティはクリティカルとなり、効果で与えるダメージとHP回復の点数を決めるために振るダイスの数が2倍になる。
- **複数の対象へ効果を及ぼすアビリティ判定**：アビリティ判定は1回だけ行い、すべての対象にその達成値を用いる。ダメージやHP回復の点数を決定するダイスも1回だけ振り、すべての対象にその結果を適用する。
  （一部の対象にだけボーナスダイスが与えられているときは、その対象に別途ボーナスダイスを振り、選んだ目で達成値を算出する。）

フェーズ

戦場に増援が現れたり、敵が姿を変えたりするようなとき、新たなフェーズが開始されることがある。
フェーズが終了すると、バフとデバフはすべて解除され、1フェーズの使用回数に制限のあるアビリティが再び使用可能になる。
行動順、HP、MP、HPバリア、特性や消費したアイテムは変わらない。

リミットブレイク

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。