

■カット進行を使ってみよう

カット進行とは『N@VA』における活劇シーン、具体的には戦闘を処理するための特殊なシーン運用方法のことです。ルールに関する詳しいことは『TND』P116「戦闘ルール」を参照してください。また、ゲストの強さや演出方法を考える上で『STL』P133「クライマックスフェイズ」も参考になります。

カット進行中は通常のシーン進行と比べて時間の流れが変化し、全てのキャラクターは[アクションランク]を消費し行動する必要があります。また、カット進行中は通常受けにくいいくつかのルールの制約を受けることになります。

『N@VA』のクライマックスはゲストとの戦闘が発生することがほとんどです。RLには、シーン進行とカット進行の違いを見極め、そしてそれぞれを上手に活用する手腕が問われることになります。

この章では、シーン進行とカット進行の違いと特徴を確認し、RLとしてどのようにそれぞれの長所を生かしていけばいいのかを考えます。

●カット進行の特徴を確認しよう

カット進行とは、[対決]をより厳密に処理するためのシステムと言えます。通常のシーン進行であれば1回の対決で解決される状況を、カットという時間間隔で切り分けて事細かに演出しようというのがカット進行の主な目的です。

カット進行の特徴を掴むためにも、まずはシーン進行とカット進行とで変化する部分を確認していこうと思います。それぞれのより詳しい扱いは以降の項目を参照するようにしてください。

◆アクションランク

『N@VA』でカット進行が発生した場合、全てのキャラクターは[アクションランク]で行動権が定義されます。また、インシニアチブプロセスにアクションランクが最も高いキャラクターが次のメインプロセスを得ることもになります。

行動の回数と速さを一括した概念が[アクションランク]と言えるでしょう。PLはこれを消費することで、カット進行中の様々な行動を可能とします。

アクションランクの特徴的なところは、カットが始まった際に予め提示しておく必要があるということです。敵のプロットを予測し、自分の手札と相談しながら、そのカットにおける最善手を事前に定めておかなければなりません。

また注意点として、[アクションランク]はカット進行中に発生する「あらゆる判定」で消費しなければならぬということがあります(『TND』P116「アクションランク」)。後述の[メジャーアクション]に属さない行動でも、その判定・妨害のためにはプロットを消費しなければならぬわけです(ただ、制御判定や携帯判定は別裁定のルールであるためプロットの消費が必要ありません)。

▼メジャーアクション

[メジャーアクション]とは一口でまとめるなら「複雑な動作」のことです。メジャーアクションはさらに2つの概念に派生し、能動的な行動を[ベースアクション]、受動的な行動を[リアクション]と呼びます。

この中で、メジャーアクションが通常の行為判定と大きく異なっているポイントは、「メインプロセスを得ない限りベースアクションは行えないこと」と「リアクションではベースアクションの妨害しか行えないこと」という2点です。

つまり能動的な行動を行えるのは常にひとりであり、それと対決する受動側も、能動側の行動を妨害することしかできないのです。

[対決の基本ルール]では、まずそれぞれのキャラクターが自由に行動を宣言し、それをRLが能動側と受動側に割り振るという過程を経ましたが、カット進行では対決の概念の根本が覆されることになります。

RLはカット進行について考える前に、他の何を差し置いても、まずはこの[メジャーアクション]の概念を十分に理解する必要があります。

◆距離と移動

カット進行中は、この「距離と移動」の概念にも注意が必要となります。

「対決の結果を演出しよう」でも述べたように、競争などの対決はRLが適する結果を判定の内容から演出していました。結果として、場面を移動したりキャラクター間の相対距離が事細かに変化するという事態も起こりえていました。

ですが、カット進行中は[メジャーアクション]で個々の行動が区切られるため、そのようなことは起こりません。カット進行中の移動で注目されるのは「ベースアクションを行ったキャラクターが本当に移動できたかどうか」だけです。

受動側のリアクションも、「能動側を追いかける」のではなく「能動側を移動させない」ことが行動のイメージとなります。また、それに合わせて距離の概念も、キャラクター間の相対的な基準からシーン全体を主軸とした絶対的な基準に切り替わることになります。これらはキャラクターの演技・演出に大きな違いを与えることになるでしょう。

「距離と移動」を理解し表現することは、カット進行という刹那の状況で戦うキャラクターたちの演技を最大限に引き出すことに繋がります。RLは時に「チェイス(『TNDP130』)」と併用しながら状況を演出していくといいでしょう。

●シーンを設定しよう

カット進行中、キャラクター間の距離は[距離段階]という形で区分されることとなります。ここに移動の制限も加わることは上記の通りです。

ここで注意が必要なのは、『TND』P120「移動距離」で述べられている距離段階は「キャラクター間の相対的な距離」を現したものだということです。シーンが至近～超遠の5段階だけで区切られているわけではありません。

カット進行中にシーンをどのように区分するかは、ルールでは定められていません。つまり、RLはカット進行が発生する度に[ゴールデンルール]によって適時状況を設定する必要があるというわけです。

その過程で、『TND』P120「移動」に書いてあるように[移動]に(運動)の組み合わせが必要になったり、P121「移動と達成値」のように(運動)の達成値によって移動距離が変化することになります。

PLへ無用の混乱を与えないためにも、RLはカット進行が始まると同時に、まずはシーンの状況と[距離段階]を明確に定義しておく必要があるでしょう。

◆状況による修正

距離段階について設定するとき、共に[状況による修正]についても定義しておく、カット進行がよりスムーズかつダイナミックなものとなるでしょう。

たとえば「足場がぬかるんでいる」「トラップが存在する」などのガジェットのことです。これらはキャラクターの行動を直接阻害するものではありませんが、不利な修正や制御判定といった形でメジャーアクションの妨げとなります。

これはその地点へ移動することで自動的に適用される[普通に不利]な状況としてもいいですし、特定の技能を組み合わせることで打ち消せる[若干不利]な状況とすることもできます。

また、修正ではなく「バッドステータスを受ける」「継続ダメージが発生する」「クリンナッププロセス時に強制移動させられる」など、ルールで定められていない特殊な処理によって表現することも可能です。

しかし、そこに拘るあまりカット進行そのものの運用がルーズになってしまうのは本末転倒です。あくまでPLの演技・演出を阻害せず、メジャーアクションの妨げとならない形で、適度な状況の設定と演出を心掛けるようにしましょう。

▼有利な修正

シーン進行では[有利な修正]については考慮しない方がいいと解説しましたが、カット進行ではそれも(一部)異なってきます。

カット進行中の対決では、ひとつのベースアクションに対して誰がどのように関わってくるのか、能動側が判定した後でなければ定めることが出来ません。そのため、RLはベースアクション(能動行動)では確実な[不利な修正]だけを抜き出して裁定を行い、リアクション(受動行動)に対してそれ以外の状況が有利となるか不利となるか個別に判断を下す必要が出てきます。

このとき、一度「ベースアクション側の不利」と定めた事象を、「リアクション側の有利」として多重に加算してしまわないよう十分に注意してください。

逆に考えるなら、第三者の介入により有利の状況が揺らぎづらいカット進行と言う状況では、[有利な修正]を積極的に活用することができるということになります。この問題に関しては「スポットルールを使ってみよう」の「本当に有利?」と「組み合わせよう」の「やっぱり有利?」も合わせて参照してください。

▼遮蔽物①

『N@VA』では射撃物に対する射角や遮蔽物の概念が存在しません。

同時に、(跳弾)を使いこなすカブトワリや戦車の装甲すら貫通する自動拳銃が平然と存在するニューロエイジで、そして高性能な各種センサ類に対して、遮蔽物の有用性を定義することは非常に困難です。

その遮蔽物が本当に「遮蔽物」として機能するのか、RLは慎重かつメタ的な視点で判断しなければなりません。極端な話、処理を簡略化するため、ありとあらゆる物体は遮蔽物として活用できないと裁定してもいいのです。

仮に遮蔽物という演出を判定に取り入れる場合でも、[状況による修正]として簡易的に処理してしまうのが無難でしょう。(跳弾)ではなくAP弾も使用していない射撃攻撃に対して、遮蔽物に隠れる行為は[有利な条件]と考えるわけです。

言うまでもないことですが、キャラクターが隠れたその遮蔽物は、自分がベースアクションを行うときに[不利な条件]へと変わるかもしれません。

▼遮蔽物②

「この座標には遮蔽物になりそうなヴィークルが存在するよ」などとRLがいちいち宣言しているのは、状況の設定・解説だけでゲームが終了してしまいます。

そのような場合は「まず、結果ありき」を活用するといいいでしょう。つまり、「ヴィークルがありそうな場所」で「遮蔽物に隠れる」という演技・演出が為されたなら、その場所には「前もってヴィークルが存在していた」ことになるわけです。

遮蔽物に隠れるためにこのような行動が必要となるかも、RLが判断して設定することになります。(運動)を組み合わせる飛び込めばいいのか、マイナーアクションを消費して伏せればいいのか、すでに隠れているためオートアクションで宣言すればいいだけなのか。規定のコマンドとして定義するのではなく、遮蔽物の形状や位置関係を考慮し、状況に合った裁定を行うようにしてください。

◆とあるイヌの日常⑩

クライマックスフェイズ。竜二と共にアサクサの細道を歩いていたゲストの前に、バジルと仁が大見得を切りながら登場しました。バジルと仁で話し合った結果、仁が《不可触》を使用し、あのフリーランスの罪をゲストに擦り付けます。

ゲストはそれに対して自身の《不可触》でしらを切ろうとしますが、そこへバジルが《制裁》によって篠原の逮捕状を突き出しました。ゲストの《不可触》が打ち消され、仁の《不可触》が通った形になります。この手順で神業を使用すれば、2人も「神業を上手く使った」の経験点が得られるだろうと考えたわけです。

[抹殺]ダメージを受けたゲストは、本性を曝け出しながら右手を上げました。彼の子分や舎弟が一斉に2人と竜二（そしてその部下数名）を取り囲みます。

RLはメモ用紙を取り出すと横一直線に伸びた4つのマスを描き、両端にレッガーのトループを出現させました。左中央にはエキストラの竜二とゲストが、右中央にはバジルと仁がエンゲージしています。

両脇はコンクリートの壁に阻まれ、空でも飛ばなければ移動することは出来なそうです。遮蔽物になりそうな物体も周囲には見当たりません。この狭いシーンの中で、2人はエキストラである竜二を守りながら戦わなければなりません。

▼変化するシーン

シーンを図的に表現することは、状況の整理に役に立ちます。特に今回のようなゲストやトループが全周囲から迫ってくる状況では、各キャラクターの位置関係を把握するために必要な作業と言えるでしょう。

今回は細道が舞台と言うことで、RLは一直線にマス分けをしました。これはバジルたちがそれ以外の空間へ移動しない(できない)ことが前提の設定です。

しかし、バジルや仁が《飛行》《魔翼》などの特技を取得していたなら、それを使用した時点でシーンは拡張され、(高度も考慮した)マス目が増設されることとなります。(通過)や《猿飛》、《装備》などと同様の現象が起こるでしょう。

また障害物はないと設定されていますが、もしかすると特技・神業の効果で地面や壁が引き剥がされ、それを障害物・遮蔽物とするかもしれません。

RLが設定するシーンはあくまで「事前の状況」であり「不変の事象」ではありません。キャラクターの演技・演出によりいかようにも変化するものなのです。

●メジャーアクションを確認しよう

前述のように、カット進行中に何らかの複雑な行動を行いたい場合、[アクションランク]を消費して[メジャーアクション]を行う必要が出てきます。

ここで気をつけなければならないことは、たとえカット進行中であっても、判定はあくまでRLが定めるのが基本であるということです。

カット進行中に行える「戦闘での行動」には全て技能が指定されていますが、それが絶対の基準ではありません。「技能を持たないキャストの可能性を探ろう」でも触れたように、キャラクターの行動とは僅か数ページのルールで縛れるものではありませんし、それを縛ることが『N@VA』の目的でもありません。

ルールとは、あくまでゲームを円滑に運営するために存在するものです。

カット進行は通常のシーン進行より厳密にルールが定められている分、RLやPLはこのことを忘れてしまいがちです。ルールブックの記述に厳格に従うあまり、RLとしての本懐を見失ってしまわないように注意してください。

▼メジャーアクションの利点

とは言え、一度でも多大な労力が必要となる[対決]を繰り返す行向カット進行は、RLに想像を絶する負担を強いることとなります。

そんな中で、技能や判定の手順が事前に定められている[メジャーアクション]は、PLの積極的なゲーム参加を促がすと同時に、RLの負担を軽減してくれる非常に便利なシステムと言えます。

RLは[ゴールデンルール]を改めて意識しながら、守るべきルールはPLにきちんと守らせ、そしてゲームを盛り上げるためであれば大胆にそれを覆すと言った、メリハリのある運用を心掛けるようにしましょう。

◆「戦闘での行動」を活用しよう

キャラクターの演技・演出を判定として設定し直すことがRLの仕事ですが、カット進行中はその仕事の大部分が省略可能となります。

なぜなら、「移動」「攻撃」「妨害」など、戦闘で主に使用するメジャーアクションの目的が分かりやすい単語ですべてに定義されているからです。また、アクションランクによる行動権の設定は「誰が何のために何をしようとしているのか」という、所謂「5W1H」の確認を容易にしてくれます。

PLによる「ゲストを攻撃する」や「それに対してリアクションする」と言った端的な宣言は、カット進行では重要な演技であり演出の一環となるわけです。

特にカット進行中はどうしても似た行動を繰り返すようになってしまいがちですので、演技・演出の増長を防ぐと言った意味でも、PLに「戦闘での行動」で定義されている行為をそのまま宣言してもらうという手順は重要になります。

その上で、RLはルールにない行動やルールから逸脱した行動があるときのみ、改めてPLから[その他のアクション]を行う旨を提言してもらうようにすると、カット進行をスムーズに進めることができるでしょう。

●各種アクションを確認しよう

行動の手順に関しては後述するとして、ここではメジャーアクションによって何が行えるのかを確認していきます。具体的にどのような行動が可能なのか『TND』P117「アクション」を参照してください。

◆ベースアクション

通常の行為判定における「能動的な行動」を抽出した概念です。

「カット進行の特徴を確認しよう」で確認したように、ベースアクションは(特技の効果を得ない限り)メインプロセスを得たキャラクターしか宣言することが出来ません。また、対決の参加者や妨害の演出が決定される前にまず判定を行う必要があるため、通常の対決よりも状況を読み取る技量が求められます。

移動や攻撃など、カット進行中に行われるほとんどの行動はこの[ベースアクション]に分類されることとなります。それ以外の基本的な能動行動も、ベースアクションとして設定するといいでしょ。

▼ベースアクションの対象

ルールブックに明記されているわけではありませんが、カット進行中のベースアクションはあくまで[対象:単体]が基本であるとしておいた方がいいでしょう。これは下記のマイナーアクションの問題と重なる話でもあります。

その上で、携帯判定などカット進行から外れた問題に関しては、「一度に複数持ち込みたい!」のような処理を行うと言うわけです。

◆リアクション

通常の行為判定における「受動的な行動」を抽出した概念です。

「カット進行の特徴を確認しよう」で確認したように、リアクションはベースアクションの妨害しか行えません。つまり、カット進行中は[積極的な受動行動]が発生しないとすることです。また、ベースアクションが判定を終えてからリアクションを行うか宣言することができるのが、受動的な対決との大きな違いです。

ベースアクションに対してリアクション可能なキャラクターは、ベースアクションの内容や位置関係、リアクションの方法に応じて変化するようになります。RLは通常の対決と同様に、どのような技能で妨害可能なのか状況に応じて裁定するようにしてください(ただし、リアクションでは能動側の妨害しかできません)。

▼リアクション以外の対決

上記のように、カット進行中に発生する対決は基本リアクションということになりますが、特技には[ベースアクション]に属さないものも少なくありません。

そのような特技を妨害する場合、それは[リアクション]ではなく、設定された妨害用の特技によるただの[対決]という扱いになるため注意してください

◆マイナーアクション・オートアクション

この2つは厳密には[メジャーアクション]ではありませんが、差別化のためこの場で説明を行います。

[マイナーアクション]は、メジャーアクションの直前に発生する「補助的な行動」のことです。カット進行に参加しているキャラクターは、メインプロセスを得なければこの簡易行動すら行えないということです。これは主に装備の[準備]や思考トリガーのオンオフ、体勢の変更(《転倒》の解除)のために必要です。

通常のシーンでは意識する必要のなかった概念ですが、時間的制約が発生するカット進行では、この簡易行動も厳密に処理しなければなりません。このことに関しては前章の「装備を使ってみよう」も参考にしてください。

一方で、[オートアクション]は状況に反応して発動する半自動的な行動と言うこととなります。主に特定の条件で起動する装備向けの概念です。

これはマイナーアクションとは違ってメインプロセスに関係なく(つまりいつでも何度でも)宣言することが可能です。システムの処理の最中に、神業のように割り込みで効果を発揮することも出来ます。

▼マイナーアクションの役割

時に、PLが組み合わせによってマイナーアクションを再現したいと主張することもあるかもしれません。(《白兵》で刀を抜いたり《射撃》で追加マガジンを挿し込むなど)と言った行為は、確かに演技・演出として理に適ったものでしょう。

ですが、RLはカット進行中、このような裁定を認めない方がいいでしょう。

メジャーアクションやマイナーアクションの概念は、キャラクター間の刹那の応酬を再現する[カット進行]ならではのルールです。キャラクターは別に好き好んでマイナーアクションを行っているわけではありません。カット進行と言う極限状況が、全てのキャラクターにささやかな簡易行動しか許してくれないのです。

それが人間としての限界である以上、たとえ組み合わせであってもカット進行中に許容すべきではありません。このような時間的制約により実行できない行動は、言い換えるなら[判定不可]なほど不利な行為と言うこととなります。

一方で、『N@VA』にはその時間的制約すら解決できる特技や装備が存在しています。カタナの《居合い》や《ウェポンマウント》などがその好例と言えるでしょう。RLは上記のような主張を行うPLに対して、「時間的制約」を指摘しながら、次回からそれらの特技・装備の取得を行うように勧めるといいでしょ。

●カット進行の手順を確認しよう

PLはあまり意識することのないカット進行の各プロセスですが、RLにとってルールを的確に処理していくために欠かすことの出来ない手順となります。

実際のゲームにおいて混乱を来さないよう、各プロセスの内容を整理しながら、注意点を洗い出していこうと思います。

◆カット進行の開始

文字通り、RLによるカット進行開始の宣言のこと。

カット進行が始まる場合はシーンが変更されることに注意してください。1シーンで終了する特技・装備の効果は一旦そこで消滅することになります。それ以外の効果に関しては「シーンを継続してみよう」を参考にするといいでしょう。

前後の状況によっては、特技や装備を使用した万全の状態でもカット進行を始めたいとPLが要求してくることもあるかもしれません。その場合、隠密状態で登場していたり不意打ちに適した特技・神業を使用するなど、事前に何らかの特殊な効果(もしくは能動的な判定)が必要だと裁定しておくといいいでしょう。

もし特殊な効果を得ないまま正面から堂々と不意を打とうとしたのであれば、加速装置の思考トリガーを入れようとした瞬間から対決(カット進行)が始まると言うことをPLへ警告しておくようにしてください。

このように、カット進行前後の状況に疑問が発生した場合は、一度[対決の基本ルール]に置き換えて考えるようにするとより判断が明確になるでしょう。

◆セットアッププロセス

そのカットの準備と設定を行うためのプロセス。

登場判定やアクションランクのプロットなど、そのカットを始めるにあたっての状況確認やシステム的な準備を行うタイミングです。基本的に「登場判定」「プロット」「特技・装備の使用」という流れで行われます。

カット中にトループを呼び出す特技を使用した場合は、このセットアッププロセスで登場することになるのに注意してください。

このタイミングで使用する特技や装備は、キャラクターの能動的な行動と言うより無意識的な環境効果をイメージすると、演技・演出が分かりやすくなるでしょう。ミストレスはそこに居るだけで仲間(鼓舞)を与え、(※ハヤブサ)を持つタナがプロットを置いたときにはすでに敵を斬り終えているわけです。

◆イニシアチブプロセス

次のメインプロセスを得るキャラクターを決定するためのプロセス。

この時点でアクションランクが最も大きいキャラクターが行動権を得ることになります。同値の場合はルール通りRLの左隣から順番に権利を得ていきます。

このタイミングで使用する特技や装備はほとんどないため、大抵は宣言を行うことなくRLが事務的に判断を下すだけで終了することになります。

それでも、オートアクションや神業の効果でアクションランクが増減した場合はイニシアチブに影響を与えることになるため、「このようなプロセスが存在するのだ」ということは心に留めておいた方がいいでしょう。

◆メインプロセス

イニシアチブを得たキャラクターがベースアクションを行うためのプロセス。

基本的に、カット進行の中心であるメジャーアクションの応酬はここで発生することになります。装備の中にはメインプロセス中だけ効果を発揮するものも少なくありません。このとき、ベースアクションに対して発生したリアクションも同じ[メインプロセス]の範疇だと言うことに注意してください。

このメインプロセスでは、『TND』P122「攻撃と防御」にあるように細かいチャートが発生することになります。「攻撃と防御」とはなっていますが、ダメージを伴わない行動でもこのチャートに従って裁定すれば間違いはないでしょう。

▼リアクション宣言

自身のメインプロセスを破棄して手番を飛ばす行動です。このとき、アクションランクを横にして、以降ベースアクションに使用しないことを明確化します。

こうして[リアクション宣言]されたプロットは、アクションランクに数えられませんが(イニシアチブに影響しなくなるわけです)。クリンナッププロセスまで残っていたリアクション宣言中のプロットは全て捨て札となります。

リアクション宣言中のプロットはリアクション専用となりますが、ベースアクション以外の行動に使用したり、特技の代償として消費することも可能です。

◆チェックプロセス

カットが続くのか終わるのかを判断するためのプロセス。

イニシアチブプロセス以上にPLが介入できる部分が少ない、あくまでシステム的な処理として、RLが事務的に確認を行うだけとなります。

一応、もしオートアクション等でアクションランクを増加しようとするのであれば、以降のクリンナップが発生する前に宣言する必要があります。クリンナップで使っても、(イニシアチブが発生しないため)メインプロセスは行えません。

◆クリンナッププロセス

ひとつのカットを終了させ状況の変化を整理するためのプロセス。

クリンナップで効果が適用されるバッドステータスや特技・装備の処理が行われます。基本的に「バッドステータス(継続ダメージ)の処理」「すでに存在する効果の処理」「特技・装備の使用」「その他」という流れで行われます。

このタイミングで使用する特技や装備は、RLによって「すでに存在する効果の処理」が行われた後に発生することに注意してください。たとえばそのキャラクターが(ハンザイ)を使用していたとしたら、その効果が終了しダメージが適用された後で、(※リザレクション)などの宣言を行うことになるわけです。

これ以外にも、[毒]のバッドステータスを受けている状態で(※リザレクション)が使用された場合、毒によるダメージも含めた、全てのダメージが治療されることとなります。シーンの状況によって環境ダメージが発生する場合は、「継続ダメージ」のときに処理を行うといいいでしょう。

また、RLはクリンナッププロセスの終了と同時に特定の時間や区切りが過ぎたことを演出することができます。特技や装備の終了・使用も、そうした時間の経過を意識したものにすると演技・演出のイメージがより近くなるでしょう。

▼プロットの破棄

リアクション宣言のプロットはクリンナッププロセスで捨て札となります。

具体的なタイミングは指定されていませんが、「特技・装備の使用」で消費される可能性も考え、「その他」のタイミングで指示を出すといいいでしょう。

前述の通り、クリンナップでアクションランクが増えてもメインプロセスは発生しません。そうして増えた(リアクション宣言ではない)プロットは次のカットへ持ち越されることとなりますが、PLがセットアップでプロットできるのはあくまで「アクションランクと同じ枚数まで」であることに注意してください。

◆カット進行の終了

カット進行終了の宣言のこと。

カット進行開始時にシーンが変更されますが、終了時は別にシーンを終了する必要はありません。そのまま通常のシーンへと移行してください。

どのような条件でカット進行が終了するのは、シーンを設定したときにRLが前もって提示して置くようにしてください。基本的に敵対する陣営の全滅や撤退、降参がその条件となることでしょう。

カット進行の終了はプロセスに関係なく、条件を満たすと同時にRLから宣言されることとなります。このとき、即座にカット進行が終了するのではなく、必ず[クリンナッププロセス]を挟むことに注意してください。

つまり、[毒]などの継続ダメージは、戦闘終了直前にも必ず一度発生することになるわけです。逆に[気絶]や[仮死]のキャラクターは(敵ゲストも含みで)(※リザレクション)などで立ち上がることができるかもしれません。

●特技・装備のタイミングを確認しよう

「特技を使ってみよう」でも述べたように、ほとんどの特技にはタイミングが定められています。それ以外のタイミングで特技を使用することはできません。

このタイミングは上記の各プロセスを基準としているため、「リアクションで妨害できるのは基本的に「ベースアクション」だけだ」という点にさえ気をつければ、カット進行中の使用でRLが判断に困ることはほとんどないでしょう。

一方、カット進行以外の状況では、その特技が使用できるかどうかをRLが毎回判断しなければなりません。そしてカット進行以外の状況だとしても、タイミングが異なる特技を組み合わせることは、公正なルールを運営しなければならないRLにとってあまり好ましくありません。

たとえ[積極的な受動行動]であったとしても、その判定はできるだけ[タイミング:メジャー]か[タイミング:リアクション]に揃えさせるようにしたいものです(より理想を言えばその対決は全員が能動側であることが好ましくなります)。

それ以外の、[タイミング:登場判定]や[タイミング:セットアップ]などの特技をどのように裁定すればいいのかは、少し難しい問題です。

この場合、「カット進行の手順」に置き換えることで、スムーズな判断が可能となります。カット進行前後の状況を判断するのに対決と置き換えるのが有効だと解説しましたが、今度はその逆を行えばいいというわけです。

登場判定や携帯判定など、シーン外の能動的な行動を別の概念で処理しているものに関しては[タイミング:メジャー]の特技を組み合わせてもいいでしょう。セットアップやクリンナップを対象とした特技は、(メインプロセスの前後に存在するタイミングなので)[対決]の前後に発生する別の判定として処理することになります。この部分は「シーン中のタイミング」も参考にしてください。

このとき、[タイミング:メジャー]の特技を組み合わせても、登場や携帯判定以外の行動が行えるようになるわけではないことに注意してください。逆に、組み合わせによって[対決]で妨害を受ける危険性が生まれることとなります。

[対決の基本ルール]では[メジャーアクション]のように能動・受動や距離・対象が明確に差別化されるわけではありません。RLは、状況やPLの演技・演出によっていくらかでも例外が発生すると言うことを胸に留めておいてください。

●移動してみよう

「戦闘での行動」で設定されているアクションのひとつに、[移動]という行動があります。これは言葉通りキャラクターを移動させることです。

[移動]を行うためには(運動)を組み合わせる必要がある、と勘違いしている人も多いかもしれませんが、[移動]は本来技能を組み合わせることなく実行できるアクションです。RLが「移動行為に判定が必要となる特別な状況だ」と感じるときのみ、(運動)や(操縦)などの組み合わせが求められるだけです。

たとえば、(運動)を持たないカタナが(白兵)のみで[移動]しながら敵を[攻撃]すると言うベースアクションを行うことも不可能ではありません。カブトワリが下がりながら銃を撃つ場合は(射撃)だけで十分なわけです。

(運動)したから[移動]するのではなく、[移動]というカット進行独自のアクションを他のベースアクションと共に実行しているのだ、と考えると分かりやすいでしょう。もし他のベースアクションを行わずに[移動]のみを実行しようとした場合は、アクションランクを捨て札にすることになります。これはベースアクションとしてプロットを捨てているだけなので、マイナーアクションは通常通り行えます。

また、後述の[攻撃]でも言えることですが、特技等をどのように組み合わせても、一度のアクションで一回までしか[移動]することはできません。これらはマイナーアクションの制限と同じ問題だと考えてください。

▼移動の距離

一度の[移動]でどれだけ[距離段階]を変更することができるのかは、RLがシーンを設定するとき決定することになります。

一度の[移動]で1段階距離を変更するのが分かりやすい裁定でしょう。このとき、RLが「移動には(運動)による全力疾走が必要だ」と定めることで、初めて[移動]＝(運動)という図式が成立することになります。

これは[移動]アクションそのものが不利な行為だと考えることができます。場合によってはアクションランク破棄による「判定なしの移動」を認めないことにしてもいいでしょう。勿論、そのような[不利な状況]を特技や装備の効果によって無効化し、(運動)なしで[移動]アクションを実行することは可能です。

▼移動の対象

「距離と移動」を厳密に処理しなければならないカット進行において、[移動]の対象を設定することは非常に困難な問題です。

行為の実行権そのものをかけて争う通常の対決では、勝者と敗者それぞれの行動から全体の状況を柔軟に導くことができました。ですが、「まず行動ありき」で個別に処理を行わなければならないカット進行ではそれができません。

しかし上記のように、[移動]とはそもそもカット進行独自の(技能なしで実行可能な)アクションです。「RLが定めた距離段階だけ現在位置を移動する」という効果を、[移動]というアクションによって実現しているにすぎません。

続く[攻撃]の対象が自身でも単体でもシーンであっても、[移動]として定義されているコマンド自体は(対決に勝利すれば)常に一律一定の効果で発動します。つまり、カット進行では「移動の対象」を考える必要などないのです。

ただし、[移動]のために組み合わせられた(運動)には対象が必要であり、組み合わせの制限も守らせなければならない、と言うことには注意してください。

▼移動と射程

その場所から移動すると言うことは、[移動]の前後に発生するベースアクションの射程距離も変化することを意味しています。

基本的にそれぞれの処理を順番に確認していけば問題は起こらないと思います。移動の前にベースアクションを行うのなら[移動]前の位置が射程の基準となり、移動後なら[移動]予定地点を基準にすればいいだけです。もし一度に複数の距離段階を移動できるのなら、移動中の位置を基準としてもいいでしょう。

しかし、射程距離の変化がベースアクションを行っているキャラクターだけの問題ではないと言うことに注意してください。移動中に一瞬でもリアクションの射程内に侵入していたのなら、周囲のキャラクターはそのベースアクションに対してリアクションを取ることができるようになるというわけです。

たとえば、移動しながら攻撃を行おうとしているキャラクターがいる場合、移動の過程で一時的にでも武器の射程圏内に侵入していたのなら、そのベースアクションは「威嚇攻撃」によって妨害することが可能となります。

このことに関して、詳しくは後述の「移動の妨害」「移動と(運動)」と後項の「リアクションしてみよう」も併せて参考にしてください。

◆エンゲージ

[エンゲージ]とは、複数のキャラクターが同じ[至近距離]内に存在し、接敵行動を行っている(もしくは援護待機している)状態のことです。主に[対象:範囲]や[対象:範囲(選択)]の行動を行うときに使用されます。

それ以外でも、エンゲージを行っているか否かで「目と鼻の先にいるけど乱戦には参加していない(近距離である)」などのように、キャラクターの位置関係をより分かりやすく演技・演出に活かすことができるようになります。

特に狭い空間における戦闘では、一歩引いて[エンゲージ]から抜けることができるかどうか選択肢が(ルールの的にも演出的にも)重要となるでしょう。

◆移動の妨害

[移動]には複数の妨害方法が定められています。

まず、自分が存在するエンゲージを出入りするキャラクターに対して、(運動)でリアクションを行うことができます。これはその対象を追いかけているのではなく、移動行為の邪魔しているのだと言うことに注意してください。そのため、エンゲージの前を素通りするキャラクターは妨害できません。

それとは別に「威嚇攻撃」というリアクション方法も存在します。これは(白兵)や(射撃)などで武器を使用し、射程内のキャラクターの[移動]を妨害する行為です。あくまでリアクションなので、[タイミング:メジャー]の特技を組み合わせたり、[攻撃]を有利にする特技・装備を使用することはできません。

そして最後が通過の妨害です。これはキャラクターがエンゲージしてきたときに妨害を望むことで、そのキャラクターの[移動]を終了させることができるというものです(他の妨害と違い移動の終了＝アクションの失敗ではありません)。

必然的に、一度に複数の距離段階を移動することが可能なレギュレーションで、かつ必ずエンゲージを行わなければ通過できないほど限定された空間である場合にのみ効果が発揮されることになるでしょう。

▼技能なしの移動

技能なしで[移動]を行った場合、リアクション側は(ベースアクション側の達成値に関係なく)目標値0で「移動の妨害」を行うことができます。

つまり、(運動)を組み合わせない[移動]はそれだけ他のキャラクターの妨害を受けやすくなるわけです。また、[移動]を妨害されると言うことは後に続くベースアクションも妨害されることに等しくなってしまう。

妨害側は「移動の妨害」さえ[成立]させればベースアクションを失敗させることができます。[移動]には技能が必要ないと解説しましたが、現実問題として、[移動]を行う場合は(運動)も組み合わせなければならないのが現状でしょう。

とは言え、カブトワリなど遠距離攻撃が可能なキャラクターは、敵の「威嚇攻撃」を受けない位置から技能なしの[移動]を交えた[攻撃]を行うことが可能です。RLは、(運動)を組み合わせない[移動]のリスクを十分に理解した上で、これらを上手く使い分けさせるようにするといいいでしょう。

◆移動と(運動)

[移動]とはそれ自身が固有のベースアクションです。[移動]が妨害されることと、(運動)が妨害されることは違います。

結論から言えば、「複数のキャラクターを対象とした行動」であっても、[移動]が妨害されてしまえばベースアクション自体が失敗したことになります。

『TND』P89「対象」にあるように、複数のキャラクターを同時に対象とする特技・装備が使用された場合、そのリアクションは個々に行う必要があります(この記述自体カット進行時の使用を想定しているものと思われます。通常のシーンであれば、まず[対決の基本ルール]に則った運用を心掛けてください)。

しかし、それと[移動]というアクションへの妨害は別な話です。[攻撃]が[対象:シーン]であったとしても、[移動]アクションそのものが中止されてしまえば、それ以外の行動も中断せざる終えなくなります。組み合わせは全て同時に処理されるので、行動の後に[移動]を行ったとしても同じことです。

つまり、対象が[移動]を行ってれば、(狂信者)や(ポルターガイスト)がなくとも行動自体を失敗させることが可能となるわけです。

ここで注意しなければならないのは、妨害する必要があるのは[移動]であり、(運動)や(操縦)ではないと言うことです。上記の「移動の妨害」以外の方法では、リアクションにはなくても[移動]を妨害したことにはなりません。

▼特技による移動

「移動の妨害」とは異なりますが、特技の効果で[移動]アクションが発生することもあるでしょう。そのような場合も、特技自体がリアクションで妨害されればやはり[移動]の失敗となり、引いては行動そのものが失敗することになります([移動]の効果を増強しているだけなら「移動の失敗」にはなりません)。

[移動]用の技能を妨害できる特技は、ほとんどがベースアクション自体を失敗させる効果も持っています。しかし、例外的な状況が発生しないとも限らないので、RLはそういう事例に備えて[移動]の概念を理解しておくといいいでしょう。

ちなみに、特技の効果による[移動]であっても、「移動の妨害」は通常通り行えることとなります。特に「通過の妨害」の存在は、そのキャラクターの戦闘プランを根底から覆しかねません。もしPLがそのことに気づいていないようなら、RL側から事前に忠告しておくといいいでしょう。

◆ヴィークルの移動

ヴィークルを操縦しているキャラクターは(運動)の代わりに(操縦)を使用することになります。言うまでもなく、判定が必要な状況でなければ、[移動]のためにいちいち(操縦)を組み合わせる必要はありません。

ヴィークルを使った[移動]に対して、生身の人間と同じ方法で「移動の妨害」が可能かどうかは、ヴィークルの形状や妨害側の演技・演出にもよることになります。このような場合、(程度の大小は置いておいて)ひとまずリアクション側にとっての「不利な状況」として扱うといいいでしょう。

●攻撃してみよう

[攻撃]とは、ダメージを与えることを目的としたアクションのことです。[物理攻撃]は(白兵)や(射撃)によって武器を使用することで、[精神攻撃]は(交渉)で相手の精神を揺さぶることで、それぞれ攻撃を実行することができます。

[物理攻撃][精神攻撃]と区別されていますが、両者共に[攻撃]という言葉でまとめられたカット進行独自のコマンドです。[移動]と同じように独自の裁定基準や妨害方法などが定められています。勿論、一回のベースアクションで一度までしか[攻撃]は実行できません。

詳しい処理に関しては『TND』P121「攻撃」を参照してください。ここでのポイントは、「ベースアクション側が判定を終えるまでリアクション側は宣言を行う必要がないこと」と「受動側優先の法則はリアクションにも適用されること」です。

通常の対決でも能動側が先に判定を行っていましたが、カット進行では妨害行動を行うかどうかすら能動側の判定が終わった後に宣言できるのが大きな違いです。ただし、「対決の基本ルール」とは異なり、対象とならなかったキャラクターは実際にリアクションしなければベースアクションを妨害することができません。妨害の意志だけ提示して[制御値受け]を行うことはできないわけです。

後者はそのままの意味で、リアクションの判定には受動側優先の法則(同達成値なら受動側の勝利)が発動することになります。

▼物理攻撃の射程

武器を使用した行動(つまり[攻撃]のこと)では、射程距離が武器のデータが基準となります。これは組み合わせた技能に関係なく固定となります。

特技が[射程:至近]で武器が[射程:遠>超遠]のような射程距離が矛盾している場合も、『TND』P90「距離」の「最大の距離を使用できる」「武器の距離を優先する」に従って武器のデータを基準とするのが正しいでしょう。

また、(白兵)(射撃)のような複雑な組み合わせで特技の効果を得ようとした場合は、白兵武器と射撃武器のどちらでダメージを算出するかに合わせて、実際使用する方の武器データが適用されることになります。

このとき、できれば特技や[移動]の組み合わせによって2つの武器の射程を矛盾なく処理できるようにさせるのがRLとしての理想ではありますが、公式FAQ「組み合わせ」によると、特技・装備の効果を得るために組み合わせるだけなら適用しない方の武器のデータを考慮する必要はないようです(要RL判断)。

▼精神攻撃の射程

[精神攻撃]で使用できる特技のほとんどは[射程:超遠]となっていますが、[精神攻撃]自体には射程距離が定められていません。と言うのも、[精神攻撃]の中心となる(交渉)の射程を定める事が非常に困難だからです。

常識的に考えれば、遠距離以上離れた人間に(時に近距離以内であっても)(交渉)を行うのはそれだけで難しい行動となります。しかし一方で、1km先から狙いを定めていた狙撃手が、サイト越しの「ひと睨み」で精神崩壊を起こさないとも限りません。脳操作と高速催眠・瞬間洗脳の技術が発達した『N◎VA』では、彼我の距離に関わらず一瞬の心の隙が命取りとなり得るのです。

状況によって[精神攻撃]の射程を限定したり[不利な修正]を与えるのがRLの裁定として理想ではありますが、場合によっては「まず、結果ありき」に基づいて先に結果を算出し、そこからPLに演技・演出を逆算させてもいいでしょう。

◆特殊な物理攻撃

[物理攻撃]には事前に設定された特殊な攻撃方法が存在します。

まずは[フルオート]です。これは特定の射撃武器によって行える攻撃で、[フルオート]で行われた攻撃は、ダメージが増加すると同時に[対象:範囲]とすることができます([対象:単体]のままでもできます)。

次が[隙狙い]で、こちらは自分から[不利な修正]を加算することで、その数値分だけ対象の[防具修正値]を減少させてダメージを算出することが可能となります。[防具修正値]とは[受け値]を加算した後の値であるため、[決定的成功]を利用すれば攻撃側の出したダメージがそのまま適用されることになります。

ただし、[隙狙い]は[フルオート]中に宣言することができません。それ以外でも、特技や装備の効果によって[対象:範囲][対象:シーン]となった攻撃では[隙狙い]はできないとするのが妥当な判断でしょう。

反面で、(花吹雪)などの人間の域を超えた効果が発動している場合であれば、[隙狙い]が行えると裁定できるかもしれません。これらの状況には、各PLの演技・演出や場の状況を元に、RLとして迷いのない判断を下してください。

最後が[スタン攻撃]です。これはダメージの最大値を10とすることで、対象が予期せず[完全死亡]することを防止する攻撃方法です。どのような攻撃方法が[スタン攻撃]となるかはRLが適時判断してください。

注意して欲しいのは、『N◎VA』では一般的な洋服にすら防弾防刃性能が仕込まれていると言うことです。皮下装甲すらまかり通るストリートの中、刃物や銃器だからと言って[スタン攻撃]として機能しないとは限らないわけです。

単分子ナイフを振り回したりAP弾を装填するなど明らかに言動が一致していない場合を除き、攻撃側の武器と防御側の防具の兼ね合いも含めた上で、RLは本当に[スタン攻撃]が可能かどうかを慎重に判断しなければなりません。

◆物理攻撃の妨害

[物理攻撃]に対する妨害方法は2種類設定されています。

[避け]は(運動)によって[攻撃]を回避する方法です。性質上自分への[攻撃]しか妨害できません。

もうひとつが[受け]で、(白兵)で武器を使用することによって[攻撃]をガードする方法です。こちらは[避け]と違って他者への[攻撃]に対してリアクションすることが可能です。また、対決に敗北しても([成立]さえしていれば)使用した武器の[受け値]だけダメージを軽減することができます。

ただし、[受け]は基本的に白兵武器に対してしか効果を発揮しません。射撃武器や遠距離攻撃を行う一部の特技には[受け]できないわけです。

この2つは[物理攻撃]への妨害方法ですが、ベースアクションに対するリアクションがこの2つしか存在しないわけではありません。相手が(交渉)を組み合わせたのならこちらも(交渉)や(自我)でリアクションできるでしょうし、(社会)ならこちらも(コネ)や(社会)がリアクションの技能となります。

詳しくは後述の「リアクションしてみよう」を参照してください。

▼物理攻撃の演出と結果

[物理攻撃]を妨害することで、演出と結果が矛盾してしまうこともあるでしょう。銃を撃ちながら前進したはずなのに、弾丸が[避け]られた結果、自分はなぜか元いた場所へ戻ることになってしまった。などの状況です。

本来であればリアクションを行う側が事前に相応しい演技・演出を考えておくことが理想の流れなのですが、対決を個別に扱うカット進行というシステムの所為で、それが上手く行えなかったということもないとは言えません。

このような場合もやはり「まず、結果ありき」に従い、他のキャラクターの行動を妨げない範囲で、結果に相応しい演技・演出を後付けするといいでしょう。上記の例であれば、前進した先に何らかのトラップや障害物があり、一旦後ろに下がらざるを得なかった、などと理由を後付けて演出するわけです。

◆特殊な精神攻撃

武器を使用しない[精神攻撃]にも特殊な攻撃法は存在します。

[説得]は[精神攻撃]における[スタン攻撃]のようなものです。やはりダメージを10に抑え、対象が[精神崩壊]するのを防ぎます。

また、この[説得]により対象が[失神]した場合、そのダメージを適用する代わりに対象を説得することが可能となります。カット進行中でも、通常の対決のように相手の心変わりを誘発することが可能となるわけです。

言うまでもないことですが、[説得]したところで考えを変えない信念を持った(悪く言うなら意固地な)キャラクターに対して、この効果は意味を為しません。

◆精神攻撃の妨害

[精神攻撃]に対する妨害方法も2種類存在しますが、他の妨害のように明確なアクションとして定義されているわけではありません。

そのひとつが(交渉)で、声を張り上げたり論破し返すなどの手段で[精神攻撃]を無効化します。もうひとつが(自我)で、こちらは自制心を保つことで(ように)相手の言葉を無視して[精神攻撃]を打ち消します。

どちらも[物理攻撃]における[受け]のような特殊な効果は発生しません。リアクションとして、相手の[精神攻撃]をただ妨害するだけです。

あえて差異を考えるなら、(交渉)は他者を守ることもできる代わりに射程の制限や[状況による修正]を受けやすいこと(前述「精神攻撃の射程」)、(自我)は自分に対してしか使用できないこと、などの違いが挙げられます。

詳しくは、やはり後述の「リアクションしてみよう」を参照してください。

◆範囲攻撃

「各種アクションを確認しよう」でも解説したように、カット進行中の[移動]以外のベースアクション([攻撃]や[その他のアクション]のこと)は、[対象:単体]として扱うのが基本となります。

しかし、特技・装備の中にはベースアクションの対象を変更・拡大するものが存在します。[フルオート]もその一種と言えるでしょう。これらを使用することで、カット進行中でも複数の対象に同時に影響を与えることが可能となります。

『TND』P89「対象」、P117「複数のキャラクターに対する攻撃」にあるように、複数のキャラクターを同時に対象とするアクションは、そのアクションが個々に発生したものととして処理を行い、ダメージも個別に適用することになります。

つまり(狂信者)や(ポルターガイスト)のようにアクションの発生そのものを妨害する効果がなければ、対象になったキャラクター全員が個別に回避を試みる必要があると言うわけです。[移動]を宣言していた場合、どれかひとつでも[勝利]していれば[移動]アクションも実行できることになります。

ただし、これはあくまで[攻撃]や[その他のアクション]の対象を変更・拡大しているに過ぎません。前項でも述べたように、共に行われた[移動]アクションの発生そのものが妨害されてしまうと、それ以外のベースアクションの発生も中断されてしまうこととなります。これは混乱を招きやすい問題のため、似た事例が起こりそうな場合、RLは事前にPLへ注意を行っておくといいでしょう。

●「その他のアクション」を試みよう

「その他のアクション」とは、移動や攻撃、特技・装備の使用などに当てはまらない、言ってしまうと「ルールに定められていない能動行動」のことです。

そう聞くとRLがいちいち「ゴールデンルール」を発動しなければならない面倒なアクションかと思われるかもしれませんが、そのようなことはありません。実際のところは、「移動」にも「攻撃」にも「特技・装備の使用」にも当てはまらなかった能動行動が、「その他のアクション」として区分されると言うだけなのです。

そのため、対象や射程は基本的に「ベースアクション」で使用した技能のものと一致します。それが判定のいらない行動であれば「移動」のようにプロットを破棄するだけで実行できますし、対象が変更・拡大されれば「範囲攻撃」と同じような裁定を行うことになります。

当然のことながら、「その他のアクション」を「移動の妨害」や「攻撃の妨害」によってリアクションすることは出来ません。また、「移動」や「攻撃」を有利にする特技・装備の効果も受けないこととなります。

たとえば、「運動」や「白兵」によって「重要物品を動かす」という「その他のアクション」が設定されていたとしましょう。このとき、周囲のキャラクターが「威嚇射撃」を行ったり、「受け」でリアクションを行うことはできないというわけです。

その一方で、もしかすると「通過の妨害」のように判定なしでの妨害行動が取れる可能性もあります。「その他のアクション」に対してどの技能がリアクションとなるのかは、あくまでRLが指示し従わせるようにしてください。

▼アクト固有のアクション

場合によっては、「クライマックスを解決するための手段」として「その他のアクション」を定めることもあるでしょう。

規定カット数以内に停止させなければいけない時限爆弾や引き摺り上げないとビルから転落するヒロインなどのギミックは、物語の最後を飾るイベントとしてRLたちに素晴らしい（そして絶望的な）緊張感を与えることができます。

このとき、RLは必要に応じて、通常は行わないような様々なギミックを盛り込むといいでしょう。「移動」アクションの応用例のように、アクションの回数や判定の達成値をその行動の達成率に盛り込むというわけです。

これらのアクションを定めるときに重要なのは、やはり通常のシーンとカット進行は違うのだ、という心構えです。カット進行の時間的制約を考慮しなければ、せっかく設定したギミックも物語を盛り下げるだけの蛇足となってしまいます。

「移動」「攻撃」と「その他のアクション」は併用することが可能なのか。アクションに対象は必要なのか。どの技能で妨害を行うことができるのか。RLはシーンを設定するときに、PLへきちんと説明を行わなければなりません。

▼その他のアクション

RLが設定した以外のアクションは、全て「PLが要求するルールにはない（ルールから外れた）アクション」と言うことになります。

当然のことながら、それらに必要な技能や具体的な効果は、時間的制約を考慮した上でRLが判断し、判定として提示することになります。場合によっては、アクションを行うことそれ自体を認めないという選択肢もあるでしょう。

ただし、アクションを認めないことと技能が使えないことは違うのだ、ということをお忘れなくしてください。たとえば、「トロンを操作してセキュリティを解除する」というアクションが行えないと裁定すること、「そのカットでは「電脳」が使えない」と裁定することは違うというわけです。「医療」と「治療」、「製作」と「修理」、の関係性を思い出すと分かりやすいでしょう。

その行動があまりにも簡易的なものであったなら、「マイナーアクション」などで処理してしまうのも手です。逆に時間はかかるが判定が必要なほど複雑な好意でないのなら、「移動」アクションと同様にアクションランクを1枚破棄することで実行できる（成功できる）とすればいいでしょう。

RLは「その他のアクション」がどのような裁定の下で行われるのか、実際に判定を行う前にできるだけ具体的な指示を行っておくといいでしょう。

◆アクション同士の衝突

「移動」と「攻撃」だけならRLを悩ませる要素はあまりありませんが、そこに「その他のアクション」が混ざると顕在化してくるのが、「それらのアクションが複合的に行えるか」という問題です。

判定において技能を組み合わせること、複数のアクションを複合的に行うことは、意味合いが違います。「マイナーアクションの役割」でも説明したように、時間的制約が存在するカット進行では、（たとえ判定で技能を組み合わせるとしても）全ての行動が同時に行えるとは一概に判断することはできないのです。

たとえば「ソリッド・スナイパー（『TND』P254）」という組み立て式のライフルがあります。これは技能なしのアクションで組み立てることができますが、だからと言って「攻撃」と「組み立て」が同時に行えるかというと、それは時間的に難しい問題でしょう。「移動」と「組み立て」も迂闊に肯定しづらい行動です。

RLは、そのカット進行の時間的制約や卓の状況を考慮した上で、「攻撃」などと両立できるのか、特技や一般技能が必要なのか、そもそも「その他のアクション」自体が行えないとするのか、慎重な判断を下さなければなりません。

●リアクションを試みよう

『N◎VA』では、カット進行における受動的な妨害行動のほとんどが「リアクション」として定義されています。これは「対決の基本ルール」における「受動側」の概念とはかけ離れたルールであることに、まずは気をつけてください。

「通過の妨害」などの特殊な状況を除き、他者の行動を妨害するためには「アクションランク」を消費して対決を行う必要があります。アクションランクがない状態では「制御値」を目標値として提示するしか対抗策がありませんし、それも自分自身が対象となっていなければ宣言できません。

また、リアクションは1回のベースアクションに対して1度までしか行うことができません。ベースアクション以外の行動や特技にリアクションを行ったり、一度の「攻撃」に何度もリアクションを行うことはできないわけです。これも「マイナーアクションの役割」と同じ時間的制約の問題と言えるでしょう。

しかし、「メインプロセス中に1回まで」と言うわけではないので、たとえば「二刀流」や「演説」などによって一度のメインプロセス中に複数のベースアクションが発生する場合であれば、それぞれのアクションに対してリアクションを行うことが可能です（勿論アクションランクは別途消費する必要があります）。

「攻撃してみよう」でも触れましたが、妨害するアクションの種類には関係なく、全てのリアクションには「受動側優先の法則」が適用されます。

▼リアクションの射程

「発生したアクションに対してどのキャラクターがリアクションできるのか」に関しては、ほとんど取り決めがありません。と言うのも、行動・妨害の内容によって「リアクション可能なキャラクター」が変化してしまうからです。

〈跳弾〉する銃弾や軌道上から降り注ぐ衛星レーザーを、日本刀による〈乾坤一擲〉と同じ方法で処理できるはずがないというわけです。

『TND』P117「リアクションが行えるキャラクター」にあるように、妨害可能なキャラクターはRLが逐次判断することになります。1回のベースアクションに対して、RLは「対決の基本ルール」と同じ流れで（しかし時間的制約も考慮しながら）どのキャラクターにリアクションの権利があるのか定めるといいでしょう。

たとえば「物理攻撃」から誰かを守りたい場合、その「攻撃」が自分の武器の射程と触れることができれば「受け」が行えると考えることができます。攻撃後に射程外に「移動」されたとしても「受け」に支障はありません。逆に射程外で「攻撃」が行われてから「移動」した場合、「受け」は宣言できないことになるのです。

一方で、もし「攻撃」に使用される武器が天から降り注ぐ衛星レーザーだったなら、上記のたとえ話は全て無駄になります。ベースアクション側がどのように動いても、その攻撃は天から対象へと降り注ぐからです。この攻撃をどうしても「受け」たいのであれば、カプトのように常に護衛対象とエンゲージし続けているか、もしくはその頭上を浮遊していなければなりません。

また、この問題とは別に「特技の効果によってリアクションを行う場合はその特技のデータに従う必要がある」ということにも気をつけておくといいでしょう。

◆技能の妨害

リアクションにどのような技能が必要かは、それぞれのアクションごとですに定められています。そのため、RLは基本的にそれに沿うような運用を心掛けるだけでいいでしょう。

ここで注意するポイントは、各アクションの項目で何度も触れたように、「アクションへの妨害」と「技能の妨害」は同じ「リアクション」ではあるものの、そこで起こっている処理は似て非なるものだという点です。

「技能の妨害」を行いたい場合、どのような技能でリアクションが可能かは「対決の基本ルール」と同じように状況を考慮してRLが設定してください。

カット進行ではまず先にベースアクションが判定を行う必要があるため、ベースアクション側の技能を基準にしながらそれを妨害できる技能を考えるようにすると、処理が簡単になるでしょう（時間的制約を忘れないでください）。

▼特技の妨害

特技に定められている「対決用の技能」は、絶対ではありません。

たとえば〈一目惚れ〉の対決技能は〈自我〉のみですが、〈一目惚れ〉と共に行われた「精神攻撃」が〈自我〉でしかリアクションできないわけではありません。「精神攻撃」は〈交渉〉で妨害することができる」と定められている以上、特技のデータに関わらず、「精神攻撃」は〈交渉〉で妨害することができるのです。

ただし、特技の解説欄に「この判定は〈交渉〉でリアクションを行えない」というように書かれていた場合は、特技とルールで処理が矛盾することとなるため、「ルール適用の優先度」が発動し特技の効果が優先されることとなります。また、「対決：なし」の特技自体を妨害することはできませんが、組み合わせられた一般技能や他の特技へ「リアクション」を行うことは可能です。

一方で、「ベースアクション」に属さない特技の妨害に関しては、上記とはまた違った裁定が取られることとなります（リアクションはベースアクションに対応してしか発生しないためです）。そのため、〈悪魔のささやき〉などの特技は「対決用の技能」でしか妨害できません。〈交渉〉を組み合わせているからと言って、リアクションのように〈交渉〉で妨害が可能だと裁定できるわけではないのです。

●特技・装備の裁定を考えよう

「特技・装備のタイミングを確認しよう」で述べたように、『N◎VA』の特技・装備はカット進行での使用を念頭において効果やタイミングが設定されているため、RLは基本的にそれに従い処理を行うだけで済みます。

しかし、それは同時に、ゲーム運営の中でRLをもっとも悩ませている『N◎VA』きっての懸案事項でもあります。通常のシーン進行では気にならない些細な矛盾も、時間と距離を厳格に処理しなければならないカット進行では決して無視することができない大問題へと発展してしまうのです。

対象と射程、プロセスとアクション、「ルール適用の優先度」と拡大解釈。これらは『N◎VA』を遊ぶ上で切っても切れない関係です。この問題を上手に処理することがRLに求められる技術力であり、腕の見せ所と言えるでしょう。

ここでは特技・装備の(ルールにのみ従った場合の)処理における裁定の注意点を、具体例を交えながら解説していきます。

▼ルールとRL

特技・装備の裁定方法を考える上で何より大切なのは、最終的なルールを定めるのはRLであり、ルールブックの記述ではないということです。

一番初めにも言及しましたが、ルールとは「ゲームを円滑に運営するためのもの」であって、PLを拘束し不快感を与えるためのものではありません。ルールを守り守らせることはゲームを円滑に進める上で大切なことですが、しかし、それはPLの笑顔と犠牲にしてまで遵守すべきものではないのです。

下記の裁定方法はゲームを円滑に進めるための指針しかありません。もし処理が煩雑だと感じたり、参加しているPLたちがその裁定に不満を感じているようなら、RLは裁定を改めなければなりません。そして、そのためのルールと構築こそが、「ゴールデンルール」と言うわけです。

ルールはRLではなくPLのために存在しているのだ。と言うことを、他の何を置いても決して忘れてほしくないようにしてください。

▼ゴールデンルールとRL

「ゴールデンルール」とは、全てのゲーム参加者が楽しく円滑にゲームを遊ぶことができる権利を象徴したものです。

ゲームの中ではRLこそがルールです。ルールブックに気兼ねすることなく、どんどん「ゴールデンルール」を発動してルールを改変して行きましょう。

一方で、RLは「ゴールデンルール」が「ルールに基づいていないその場限りの裁定だ」ということを常に心に留めておかなければなりません。

別なアクトで同じ問題が発生した場合、RLが同じ「ゴールデンルール」をそのままの形で適用するようなことがあってはなりません。ゲームの状況やPL感情を考慮した上で、改めて場に合ったルールを採用する必要があるのです。

勿論、考え抜かれた結果として、以前と同じ処理になったというのであれば、別に問題ははありません。RL自身の経験やPLの意見を基にして「ゴールデンルール」を決定することは、判断の高速化に役立ちます。

しかし、だからと言ってRLの一存のみで前例をそのまま適用してしまうようでは、RLとして失格です。判断を高速化することはあくまでRL側の都合であって、「卓に参加しているPL」とは何の関係もない問題だからです。

RLが向き合い心を通わせなければならないのは、ルールブックではなく「卓に参加しているPL」です。同時に「ゴールデンルール」も、RLの考えを押し付けるためのものではなく、RLが楽をするためのものでもなく、「卓に参加しているPL」を楽しませるためのものでなければなりません。

RLの役割とはいったい何なのか、自分はいったい何のためにRLをやっているのか。「ゴールデンルール」を適用する場合は、何よりそのことを念頭において裁定を下すようにしてください。

◆データと拡大解釈

「特技・装備の可能性を探ろう」にあるように、特技を拡大解釈して使用することはそれほど問題ではありません。ですが、RLとして、射程や対象など「特技を使用するため」のルールは出来る限り守らせるべきです。

たとえば、「インターセプト」という銃撃で敵の攻撃に「受け」を行う特技が存在します。しかし、だからと言って「リアクション」できるキャラクターは状況を見てRLが判断するのだから、発生した攻撃自体を射程内に収めれば(対象や射程に関係なく)「インターセプト」できると判断するのは、好ましくありません。

RLやPLが拡大解釈するのは「効果」であって、「データ」ではありません。特技を使用するための条件は守らせて上で、その特技の効果が拡大解釈できるかどうかをRLが決定し、そして「ゴールデンルール」を適用するのです。

また、RLは「ルール適用の優先度」と「ゴールデンルール」をそれぞれきちんと使い分けられるようにしてください。

「ルール適用の優先度」は「ゴールデンルール」を発動することなく状況をスムーズに裁定するための(RLにとっての)基準です。「効果の記述が曖昧で解釈が分かれる」など、処理に矛盾が起こっているかどうかすら判断が難しい状況であれば、無理に「ルール適用の優先度」を持ち出して場を混乱させるよりも、最初から「ゴールデンルール」でのみ裁定を行うのが無難な選択でしょう。

◆プロセスとアクション

特技・装備に設定されている[タイミング]は、「(解説参照)」という例外もありますが)大体がプロセスやアクションを基にして設定されています。

ここで注意が必要なのは、各プロセスと[アクション]との関係です。

まず、「ベースアクション」は基本的にメインプロセス中にしか発生しません。それに対応する[リアクション]も必然的にそうなるでしょう。しかし、「※ハヤブサ」のようにセットアップ中に[攻撃]アクションを発生させる特技も存在します。

大切なのは、これはセットアッププロセス中に[攻撃]アクションを発生させる特技であって、行動権(メインプロセスorベースアクションそのもの)を得る特技ではないということです。仮に[運動]を組み合わせても、「※ハヤブサ」中に[移動]が可能となるわけではありません。「猿飛」を組み合わせていたのなら、[移動]は発生せず[運動]の達成値だけが上昇することになります。

一方で、「※ハヤブサ」にはタイミングの違う[タイミング:メジャー]の特技を組み合わせてできるという効果も存在します。このとき、たとえば(飛行)のような[移動]アクションを起こす特技を組み合わせたのであれば、「攻撃」と共に[移動]も発生することになるわけです。そして、このような特技を組み合わせた上でなら、「移動」の効果を増強する(すり抜け)なども有効となります。

もしこれが「※スーパーソニック」であれば、発生するのが行動(ベースアクション)そのものであるため、「移動」も「攻撃」も「その他のアクション」も何でも実行できると裁定することが可能でしょう。

このように、一口に「ベースアクション」と言っても、それに属する各アクションはそれぞれ独立した別個の概念です。メインプロセス以外で使用する特技に対して、RLは「それがアクションかアクションでないのか」をきちんと確認した上で、最終的にどのような裁定をすればいいのか判断しなければなりません。

▼複数のアクション

特技の中には連続でアクションを発生させる効果を持ったものも存在します。そのような特技を裁定する場合、それが「1回のメインプロセス」の中で発生している「複数のアクション」なのだと言うことに気をつけてください。

メインプロセス中効果を発揮する特技・装備が使用されていたのなら、複数のアクション全てに効果が適用されることになりますし、1回のアクションにのみ有効な効果は最初に行ったアクションだけにしか適用されません。

▼リアクション

[移動]や[攻撃]のようなベースアクション(もしくは[その他のアクション])が発生した場合、その行動には「リアクション」も同時に発生することになります。

触れていませんでしたが、上記の「※ハヤブサ」の例において、「攻撃」は「ベースアクション」に属するアクションのため、周囲のキャラクターは「※ハヤブサ」に対して通常通りの「リアクション」が可能となります。

しかしこれが「戦術」になると、同じセットアッププロセスに使用する特技ですが、ベースアクションに属する行動(つまり[移動]や[攻撃]の)を起こしているわけではないのでリアクションはできないということになります。また「対決:なし」であるため、他のキャラクターは「戦術」は一切妨害できません。

一方で、「悪魔のささやき」や「発信器」はベースアクションではありませんが、対決用の技能が別途定められています。そのため、リアクションではなく「対決」として、これらの特技の発生を妨害することは可能です。勿論、これらも「判定」には違いがないため、プロットの消費を必要とします。

▼ゴールデンルールを使ってみよう

特技・装備の組み合わせによって、「ルール適用の優先度」では処理しきれない矛盾が発生することも少なくないでしょう。

もしルールで処理しきれないような矛盾や問題が発生したなら、RLは「ゴールデンルール」を適用し、その特技・装備の効果を拡大解釈してしましましょう。

たとえば上記の例で言えば、「※ハヤブサ」中に「メインプロセス中に効果を発揮する特技・装備」が使用された場合、そもそも効果の前提条件がズレていることとなります。ここで注目したいポイントは、「PLはルールを守って特技・装備を使用しているのに、ルールの穴が矛盾を引き起こしている」ということです。

だと言うのに、RLが「このルールはこういう意図で設計された(に違いない)」などと勝手な推論を持ち出してPLをガッカリさせてしまうのはおかしな話です。

このようなケースであれば、やはりRLは場の状況や演技・演出を参考にした上で、その特技・装備が「この判定でも効果を発揮してかまわないよ」とプレイヤーフレンドリーに裁定してあげる必要があります。

RLにとって重要なことは、効果の本質を見定めることです。PLが要求している「効果の拡大解釈」が、ルールを悪戯に乱しているだけなのか、組み合わせなどの結果としてやむを得ず効果が矛盾を起こしてしまったのか、RLは(ルールブックではなく)PLと話し合いながら解決する必要があるのです。

「ゴールデンルールとRL」でも述べたように、『N◎VA』ではRLこそがルールです。そしてRLの目的は、共に遊ぶPLへ楽しいゲームを提供することです。

もしその目的を邪魔する要素があるのなら、RLは遠慮なく「ゴールデンルール」によって独自の裁定・処理を実行するようにしてください。その結果、「※ハヤブサ」中に[移動]もできると認めることは、RLとしてこれ以上ないほど素晴らしい判断であり、知識より経験より『N◎VA』に求められている能力となります。

●ダメージを与えてみよう

カット進行におけるベースアクションのほとんどが、対象へ[ダメージ]を与えることを念頭に置いた行動となっています。これは、理不尽な暴力を打ち倒し劇的な勝利を掴むという物語が、非常に分かりやすくかつ人々の共感を得やすい流れだからです。時代劇や特撮などがその好例と言えるでしょう。

しかし、だからと言って黒幕の悪党が一撃で地に伏してしまっただけは緊張感も爽快感もありません。物語の最後を彩る困難は、往生際が悪ければ悪いほど、それを乗り越えたとときに大きなカタルシスをPLへ与えるのです。

一方で、『トーキョーN@VA』では争いに向かないスタイルのキャラクターも少なくありません。ダメージが蓄積した結果、そのようなマネキンが放った腰の抜けたパンチがトドメとなってゲストが倒されるようでは、物語の最後としてどこか締まらないものになるでしょう(なによりカタナの立つ瀬がありません)。

それら「物語としての都合」と「ルーラー的処理」を見事に融和したものが、『N@VA』における[ダメージチャート]というシステムになります。

『TND』P122「ダメージの算出」と『TND』P300にあるように、『N@VA』には自分の生命力を表すパラメータが存在しません。どのようなキャラクターであっても、15の[肉体ダメージ]を受ければ[気絶]し、21以上の[肉体ダメージ]が算出されれば[完全死亡]してしまうわけです。

キャラクターの能力が戦闘やサポートなど一系統に偏ってしまうのは、一定以上のダメージが出せなければゲストを倒すことができないためです。これは精神攻撃や社会戦攻撃、ヴィークルが物理攻撃を受けた場合でも同様です。

ダメージ算出の手順は複雑でいくつもの段階を経ます。装備や特技の効果によっては、メジャーアクションの処理より込み入った判断が求められることもあります。RLはそのような事態でも冷静な対応が行えるよう、「ダメージ算出」にあるチャートを十分に確認しておくようにしてください。

▼「ダメージを与える行動」とは？

特技・装備の中には「ダメージを与える行動とは組み合わせられない」という効果を持つものも少なくありません。ボタンひとつで(爆破工作)できてしまう『N@VA』の中で、視線ひとつで[精神崩壊]させられる『N@VA』において、どのような行動が「ダメージを与える行動」なのか、判断の難しい問題です。

ここでは、ダメージを与えることがそもそもの目的である[攻撃]アクションこそが「ダメージを与える行動」であると考えればよいでしょう。(※ハヤブサ)は[攻撃]を発生させる特技なので、(戦術)とは組み合わせできないわけです。

ちなみに、特技・装備の中には「ダメージを与えること」が効果を発揮する条件になっているものもありますが、0点以下のダメージは「ダメージなし」のため、それらの効果が発動しないこととなります。

◆ダメージ算出の手順

ダメージの算出方法は[攻撃]の内容に関わらず一様です。

まず手札から[ダメージカード]を提出し、そこに装備や特技による[ダメージ修正]を加えます。物理攻撃であれば使用した武器の攻撃力を参照しますし、精神攻撃ではサイコアプリケーションなどによる修正が加算されることとなります。(完全奇襲)の代償などもこのタイミングで支払うことになるでしょう。

次に、[タイミング:ダメージ算出]の特技を使用することになります。ここで導かれた数値が攻撃側が発生させたダメージの総量となります。

その後、防御側が使用している防具の防御力と装備・特技による修正を計算します。[受け]などによる修正の加算や[隙間]などによる減少も、このとき計算に加えるといいでしょう。

こうして算出された防御側の修正値だけ、攻撃側のダメージは減少します。注意しなければならないのは、防御側の修正によりダメージが0以下になったとしても、ダメージの処理は続行しているということです。後に使用される特技次第では再びダメージが1以上となるかもしれません。(カバーリング)など[タイミング:ダメージ算出]の直後の特技はこのタイミングで使用するといいでしょう。

最後に、[タイミング:ダメージ適用の直前]に属する特技が使用されます。そこで発生した修正値を加えた最終的な値が、攻撃側が与えた、そして防御側がこれから受ける[ダメージ]ということになります。

◆派生するダメージ

「派生するダメージ」とは、[ダメージチャート]の結果によって派生したダメージのことです。このダメージはダメージ算出の処理が行われず、(特技・装備で軽減できないまま)数値がそのままダメージとして適用されることとなります。

一方で、特技・装備の副作用として発生するダメージには、ダメージ算出の処理が発生することになります。つまり、それらのダメージは特技・装備の使用によって軽減したり肩代わりすることが可能と言うわけです。[毒]などによって発生した[継続ダメージ]も軽減可能と言うこととなります。

しかし、[毒]に対して(見切り)や(カバーリング)ができてしまうのは、拡大解釈を含めた上でも妙な話です。RLはこのような状況に対して、演技・演出が伴わない限り特技・装備の使用を認めないことと裁定してもいいでしょう。

◆ダメージの影響

ダメージにはそれぞれ[戦闘不能]や[バッドステータス]、判定への修正値など、ルーラー的な効果が定められています。

しかし、低いダメージには具体的な効果が指定されていないこともあります。このようなダメージによって発生する影響は、「キャストの言動を拾ってみよう」に従って裁定してみるといいでしょう。

たとえば、肉体ダメージ3番[嗅覚消失]は直接[知覚]が修正を受けるわけではありません。しかし、それらは戦闘以外の場面において[不利な状況]のひとつであると考えられることができるわけです。

それ以外にも、[不快]で「肩をひそめた」キャストに周囲の人間は良い感情を覚えなんでしょうし、[怪聞]が流れているキャストをコネは信用してくれないかもしれません。[汚名]のあるなしは交渉行為に[判定不可]な不利を与えるかもしれませんし、[背部裂傷]したキャストは満足に眠ることができずにバックファイアや不利な修正を受け続けることになるかもしれません。

また、ダメージによって該当する部位に装備のサイバーウェアが[故障]したと裁定してもいいでしょう。その場合、[治療][修理]のどちらかに成功することで、両方の不具合を除去できることとなります(医療)にはサイバーウェアのメンテナンスに関する知識も含まれています。

このように、そのカット進行中に直接的な被害が出るわけでもなくとも、RLがその後のシーンに何らかの悪影響が出るように裁定することで、PLはキャストの怪我の状態に合わせた演技・演出をすることができるようになります。

トループをなんとか撃退したキャストが顔に無数の青タンを作りながら強がりや放つ様は、物語に臨場感とささやかな笑いを与えてくれることでしょう。

▼ダメージとバッドステータス

ダメージによって[バッドステータス]が発生する場合があります。

この[バッドステータス]とダメージの関係はルール内で言及されていません。ダメージの結果として発生した[バッドステータス]が他の効果と同じ手順で回復できるのか、それともダメージの治療によって回復できるのかは、RLが場の状況や時間的制約を考えた上で決定することになります。

たとえば、[衝撃]による[転倒]程度であれば即座に立ち上がることができて不思議はありません。一方で[腰部損傷]した人間は立つことすら困難でし、仮に立てたととしても「移動できない」という効果があります。しかし、(飛行)や(操縦)すらできないのかと問われれば、そんなことはないでしょう。

では、[脚部損傷]なら立ち上がることはできるのか？それはRLがシーンの状況を見て判断すべき事柄です。カット進行でなければ何かを支えに立ち上がることができて然るべきですし、もし1カット2秒という制約があったのなら、さすがにそれは(常識的には)難しい行為と考えることができるというわけです。

これは[バックファイア]であっても同様です。もしそのダメージによる[バックファイア]がダメージを治療するまで持続すると判断したなら、シーン終了時に回復の処理を行わないよう命じてもいいでしょう。

また、ダメージの治療と[バッドステータス]からの回復が同時に行われるかどうかはRLが逐次判断することになります。[バックファイア]ならダメージの治療と同時に回復できるでしょうが、[転倒]はそうはいかないというわけです。勿論、[バックファイア]であっても「怪我は治ったが朦朧状態からは脱していない」としてそれ専用の回復手順を踏ませることが可能です。

このとき、[バッドステータス]と[戦闘不能]は別な状態異常だと言うことに気をつけてください。[戦闘不能]からの回復はダメージの治療と直結していて、また治療のための目標値や行動可能になるタイミングも異なることとなります。

▼戦闘不能

ダメージの影響として大きいものは、[戦闘不能]と呼ばれる状態異常です(『TND』P124)。これらのダメージを受けたキャラクターは行動不能に陥ります。

また、[完全死亡][精神崩壊][抹殺]したままアクトが終了してしまった場合、そのキャラクターは消滅したことになり、以降のアクトでは使用できないこととなります(『TND』P103「ダメージの確認」P138「キャラクターの永久退場」)。

しかしながら、『GXD』P11「ワールドワイドなアクトへ」、『STL』P136「エンディングフェイズ」P142「設定とシナリオ」にもあるように、「死」という事象がそのまま「物語の終焉」とイコールになるわけではありません。

肉体的な死も、精神的な死も、社会的な死も、『トーキョーN@VA』という歴史の流れにあるただか1ページです。その「死」の中から、キャストの新たな物語が始まることも少なくありません。このような場合のルーラー的な処理方法は、『TNC』P128「ルーリング」を参考にするといいでしょう。『MD』P39「セカンドライフ」の取得も有効です。

ビルから落下したが九死に一生を得た、崩壊した人格から新たな自我が生まれた、名を変え顔を変えて再び災厄の街へ舞い戻った。彼らが生み出す物語は、『N@VA』に(そしてRLとPLに)新鮮な息吹を吹き込んでくれるはずですよ。

このような「燃え尽きた」キャラクターをどのように扱うべきか、RLはエンディングやポストアクトでPLと十分に話し合う必要があるでしょう。「燃え尽きた」キャストがそのまま灰と化すのか、それとも以前以上の輝きを放って新生するのかが、PLの意志とRLの裁量に掛かっています。

●バッドステータスを活用してみよう

バッドステータスとは、[状況による修正]では表現しきれない状態異常を表わすためのパラメータです。バッドステータスが与えられたキャラクターはそれぞれに設定された不利な効果を受けなければなりません。

バッドステータスはダメージや特技・装備の効果として発生します。また、その解除方法もバッドステータスごとに定められています。[戦闘不能]ほど致命的ではないがキャラクターの行動をそれとなく阻害する鬱陶しい効果、それが「バッドステータス」と言えるでしょう。

バッドステータスによって発生する処理は、他では見られない独特の手順を踏みます。つまり、これらの効果を利用することで、通常では表現しきれない[状況による修正]を(より簡単に)演出できるようになるわけです。

ここでは、あえて通常の用途から離れた「バッドステータス」の活用方法について、いくつか例示をあげていきます。

▼重複するバッドステータス

「バッドステータス」は重複して効果を発揮します。

複数の「バックファイア」を受けた場合はその数だけ制御値が減少しますし、いくつも「毒」を受けていればクリンナッププロセスでその回数だけ「継続ダメージ」が発生することになります。「転倒」の効果も、ルール上は重複します。

そしてそれを解除したいときは、受けている「バッドステータス」の回数だけ回復作業が必要となります。「転倒」を複数回受けていた場合は、その回数だけマイナーアクションを消費する必要があるというわけです。

しかし、「バッドステータス」がどれだけ蓄積したところで、それらは全てカット進行終了時に(シーン終了時に)消滅します。ダメージによる「バッドステータス」など、自然回復することがあまりにも不自然だと感じるようなら、RLは都合に合わせて「ゴールデンルール」を発動するといでしょう。

▼特殊な状況によるバッドステータス

RLが「バッドステータス」を特殊な用法で使用しようとしたなら、その回復方法も状況に合わせた特殊な手順が必要になるはずです。

たとえば「転倒」であれば、マイナーアクションであまり回復できるのか、クリンナッププロセスごとに「転倒」が発生するのか、それとも原因の根本を解決しない限り一切回復不可能なのか。RLは事前に決定しておく必要があります。

本来の意味での「バッドステータス」と混同してしまわないよう、できるだけ特殊で分かりやすい解決方法を設定しておくといでしょう。

◆転倒

キャラクターが転倒して不自由な体勢にある状態です。

「転倒」中のキャラクターは「移動」が行えなくなり、また「メジャーアクション」の達成値と「制御値」がそれぞれ-10されます(ルールにエラツタあり)。制御値の低下は制御判定やIANUSの電制にも影響することに注意してください。

これはそのまま、「転倒しているような不利な状況」を再現するために利用するといでしょう。常に揺れ動く地面や超重力波など、「かなり不利」では生温い(しかし「判定不可」にはしたくない)シーンにおいて有効です。

◆毒

毒物や何らかの効果によって「継続ダメージ」が発生している状態です。

「毒」を受けたキャラクターは、クリンナッププロセス時に「継続ダメージ」を受けようになります。このダメージには種別がないため防具で軽減することはできませんが、それ以外の「肉体ダメージを減少する」効果なら有効です。

これは毒物に限らず、何らかの「継続ダメージ」が発生する環境を表現するために便利なバッドステータスです。燃えさかるビルの中やミニガンが設置されている通路など、長時間そこに留まることで不可避のダメージが発生する戦闘において、時間制限とはまた別な緊張感をPLに提供するでしょう。

◆捕縛

何らかの原因により武器が使用不可能になっている状態です。ひとつの武器に複数の「捕縛」がある場合、全て解除しないとその武器が使えません。

これは「準備」における時間的制約を表現するのに有効な効果でしょう。携帯判定を乗り切るために銃を鞆の奥にしまい込んでいた場合など、マイナーアクションでは「準備」できない、もしくは「準備」できても「使用」できない状態を表現するのに便利な効果です。

◆バックファイア

様々な要因によりキャラクターが弱っている状態です。

直接的な被害は発生しませんが、敵の攻撃を受けやすくなったり制御判定に失敗しやすくなったりなど、じわじわとPLを苦しめる効果となっています。

これはむしろカット進行以外で有効活用できる「バッドステータス」と言えるでしょう。何気ない行動や制御判定が失敗に終わったとき、RLはそのペナルティ(「取り返すための労力」参照)として「バックファイア」を与えてもいいでしょう。

●とあるイヌの日常

トループが半壊し追い詰められた敵ゲストは、若干錯乱気味に竜二に向けてドスを振りかざしました。その刃を、間に立っていた仁の拳が叩き落とします。

そして無防備になったゲストの横っ面掛けて、バジルが駆け出しながら拳を振り上げました。その手の中にはSSSの社章が握り締められています。「殺されたやつらの痛み、万分の一でも味わってきやがれ！」

オートアクションで吐き出されたセリフと同時に、〈インスタントアーム〉を「装備」した渾身の〈白兵〉が突き刺さります。「決定的成功」による「隙狙い」によって、ゲストは防具の修正を得ることができずに15の「肉体ダメージ」を受けました。

このままでは気絶してしまうと、ゲストは《黄泉還り》によってダメージを打ち消そうとしました。しかし、それに対してバジルは《チャイ》を宣言します。

顔を殴られコンクリートの壁に叩きつけられたゲストは、ふらつきながらもなんとか立ち上がろうとしました。その後、脇の住居に取り付けられていた立て付けの悪い大型室外機が外れ、ゲストの体を問答無用で押し潰します。

「肉体ダメージ」の15は「動脈切断」。室外機の下から血が溢れ出し、神業を使い果たしたゲストはそのまま「気絶」という「戦闘不能」状態に陥りました。

まだ生き残っていたトループの残党は少し唖然とした後、我に返り慌てて銃を構え直しました。しかし、その後方から新しい怒声と怒号が響き渡ります。事前に仁が待機させていた竜二の子分衆がトループたちを取り巻いたのです。

RLはトループが保持していたアクションランクを破棄しながら、カット進行の終了を告げました。この間、僅か2カット。時間にしてほんの数秒の出来事です。

命には別状ない程度のダメージを受けていたバジルと仁は、お互いに不敵な笑みを浮かべながら拳を突き合わせました。

何にしても、これでようやくひとつの事件(アクト)に幕を下ろすことができます。2人は竜二やフリーランスの男から感謝の言葉と心ばかりのキャッシュを受け取った後で、また新しい日常へと回帰していくことになるでしょう。

命令違反と独断行動を行った件に関して上司にコッテリと叱られた拳句、しばらく大幅な減給を命じられる過酷なエンディングが待ち受けているということ、このときのバジルは知る由もありませんでした。

◆後付けの有用性

『TND』P138「まず、結果ありき」でも述べられているように、判定や処理の結果に合わせて演出を後付けすることは、何も悪いことではありません。

上記の例であれば、バジルの《チャイ》やトループの降参が後付けされた演出と言うこととなります。バジルやRLは事前に室外機の存在を演出していたわけではありませんが、仁が藤咲組の子分を呼び寄せたなど真つ赤な嘘です。

しかし、「神業の打ち消し」や「トループの降参」を納得させる理由として、これらの演出が後付けされることになりました。

また、バジルは〈インスタントアーム〉でSSSの社章を握り締めましたが、常識的に考えて、そんなものを握っただけで拳銃以上の破壊力を生み出すことは難しいでしょう。ですが、バジルはその拳でゲストを叩き伏せました。なぜバジルの拳が常識の域を超えた破壊力を発揮したのか、それを想像した後付けすることは、ルールで表現しきれない部分の描写にも役立つことになるでしょう。

このように、ルールと常識の間に巻き起こる矛盾こそが、キャラクター性を際立たせるポイントとなります。「ルールの都合」を逆に演出の切っ掛けとして利用することは、そのキャラクターの存在に不思議な説得力を与えるのです。

▼カットと時間

1カット何秒と事前に設定してしまうことは、『N@VA』ではあまり有効な手段とは言えません。それらの制限がキャラクターの演技・演出を狭めることはあっても、逆に広げるとはほとんどないからです。

特に『N@VA』ではキャラクターの発言がオートアクションとして設定されているため、キャスト同士やゲストとの会話を挟むだけで矛盾を引き起こします。

たとえ時間制限があるカット進行であっても、RLは1カットが何秒かという出来事なのかを言及しないでおく方が無難でしょう。そして必要に応じて時間の流れを後付けしてしまえばいいのです。

たとえば「0:30」と表示された時限爆弾があり、それが2カット後に爆発すると設定したのなら、キャストがそれを解除した瞬間こそが「爆発まで残り一秒」のタイミングとなることでしょう。

◆「戦闘不能」と行動不能

「戦闘不能」に陥ったキャラクターは、アクションランクが破棄されセットアップでのプロットも行えなくなります。カット進行以外でどうなるのか明言されていませんが、一切行動を宣言することができないものとして扱った方がいいでしょう。

アクションランク破棄のタイミングはメインプロセスの終了時です。〈連撃〉〈二刀流〉などで複数のアクションが発生している場合、(ルール上は)全てのベースアクションが終了するまで判定を続けることができることとなります。

神業による割り込み行動などで「戦闘不能」が発生した場合、どのタイミングで行動不能に陥るのか、RLは場の状況を見て適時修正を加えるといでしょう。

■クルード&テクニカルにいう

ここまで『N@VA』のルールやその裁定方法に関して大まかに確認を行ってきましたが、RLにとっての大切なことは、やはりどのように「ルールの取捨選択」を行うかというところなのです。

何度も触れているように、『N@VA』とはRLとPLが協力してひとつの物語を生み出すゲームです。それを円滑に進めるためのシステムやガジェットが、『N@VA』のルールブックの中に詰まっています。

しかし、それを型通りに流していけば物語が生まれるのかと言われれば、そんなことはありません。古今東西様々な「物語」に学べるように、枠に収めて惹きつけられた作品が必ずしも評価と共感を得るわけではないのです。

与えられたルールをどのように活かして物語に変えていけばいいのか、RLは常にそれを考え、なにより参加者全員が楽しく遊べるように配慮しながら、『トークンN@VA』を運用していかなければなりません。

「粗雑と思われているなら繊細にやり、繊細と思われているなら粗雑にやる」

この、状況や相手に合わせて「クルード」と「テクニカル」を自在に使い分けることが、自分のスタイルに合わない道をあえて選択する度量こそが、RLに求められているテクニックだというわけです。

状況を粗雑に処理しなければならないときほどその判断は繊細に、繊細に処理しなければならないときほどその判断は粗雑に。RLは自分のためではなくPLのためにルールを裁定していると言うことを、忘れないようにしてください。

●クルードとテクニカルを考えよう

一口でまとめるなら、「状況をより簡単に直感的に処理してしまおう」という考え方がクルードであり、「状況をより正確に段階を踏んで処理するようにしよう」という考え方がテクニカルと言うことになります。

キャラクター同士の諍いを「対決の基本ルール」で処理するか、それとも「カット進行」で処理するのか、いっそのこと全てをPLの演技・演出で済ませてルールの解法を求めないのか。

「状況による修正」を利用するか、シーンの状況をどこまで判定の修正と考えるか、距離は時間は方角は風向きは？ そんなありふれた状況ですら、RLはクルードに行くかテクニカルに攻めるかの選択を迫られているのです。

クルードにもテクニカルにも、それぞれ利点と欠点があります。

クルードな裁定はとにかく処理が早く、PLの演技・演出を邪魔しないことが利点となります。しかし、あまりにもクルードな裁定を繰り返せば、その分だけキャラクターに説得力がなくなりスタイルと言動が乖離してしまいかねません。

一方で、テクニカルな裁定はとにかく時間が掛かります。しかし、キャラクターのスタイルとPLの演技・演出をより的確に融和させることができます。PLが実際に『N@VA』の世界に入り込めるわけではない以上、こういったテクニカルな処理は物語を生み出すゲームとして必要不可欠な要素です。

クルードとテクニカルのどちらが優れている裁定基準だと言うことはありません。素早く処理したいのならクルードに、時間はかかってもスタイルに相応しい手順で処理したいのならテクニカルに。RLはストーリーの流れや重要度に合わせて「どんな気分で」裁定するべきなのか軽心に留めておくといいたいでしょう。

▼クルードな解法

クルードな解決方法とは、とにかく邪魔なルールを切り捨てることです。

スポットルールや過剰なシステムを削ぎ落とし、目標値や修正値を定めたりもせず、必要であれば技能判定すら行わずに、PLの演技・演出をそのままRLによる裁定として置き換えることになります。

PLの演技・演出をそっくりそのまま鵜呑みにしてしまう。と言うことは若干異なりませんが、PLの演技・演出をありのまま認めて許容することは、キャラクターの行動の自由を広げることになるでしょう。

たとえば「ナイフを振り回して暴れるトリッパー」がいたとします。これを取り押さえようとしたとき、〈白兵〉の判定を求めるのが普通の判断です。相手がゲストなら「対決」となるでしょう。最高にテクニカルであれば「カット進行」となります。

ここで「俺は右の義手でナイフを掴んだ」というPLの発言にRLが納得し、それが判定の必要なく行えることと裁定することが、最高にクルードな解法と言えます。

勿論、RLがこのようなクルードな解法にも至るためには、相応の理由が必要で、ここでは「右手が義手であること」がクルードな解法に重要な要素と言えるでしょう。また〈白兵〉をすでに数レベルで取得していたり、加速装置などの装備を使用したり、スタイルがカブトであるなども判断に役立つ情報となります。

クルードの弱点とは、上記のように「キャラクター性の乖離」です。あくまでそのキャラクターのスタイルや技能等を尊重しながら、なおかつクルードでPL全員が納得できる裁定を、RLは下さなければなりません。

▼テクニカルな解法

テクニカルな解決方法の利点と問題点はクルードの真逆です。

ルールの処理に関しては突き詰めようとする本筋にキリがありません。ここではやはり、RLとしてどの段階で妥協するかの判断が重要となります。

●求められている要素を読み取ろう

状況をクルードに破るかテクニカルに解くかの判断は、RLの個人的な感情だけで決めていい問題ではありません。そこでは、やはり共に遊んでいるPLの思惑も考慮されなければなりません。

RLがクルードに処理してしまいたいと考えている場合でも、PLはよりテクニカルにキャラクターのスタイルに合った方法で解決したいと望んでいるかもしれません。RLがテクニカルに処理すべき重大な問題だと考えているシーンも、PLにとっては大したことはない些細な行為なのかもしれません。

RLは、自分の中にある物語だけを一方的に押し付けるのではなく、PLがどのような考えを持ってそのシーンに挑んでいるのかをしっかりと読み取り、必要であれば声に出して確認するようにしましょう。

そうしてクルードかテクニカルかを判断することは、同時にPLがどんな演技・演出に重きを置いているかを知ることも繋がります。そのことは、きっと後のクライマックス、そして別なアクトでも活かされることになるでしょう。

▼クルード&テクニカルに

クルードを「状況をより簡単に処理しようとする」考え方だと解説しましたが、簡単に処理するからと言ってその状況を軽んじているわけではありません。むしろ状況を重んじているからこそ、あえてクルードに、たった一度の判定で処理してしまうと言うこともあるでしょう。

物語にはテンポと言うものがあります。時間をかけて本編とあまり関係のない日常シーンを挿入したり、かと思えばほんの数秒間に生死の狭間を何度も潜り抜けたりと、尺の長さやストーリーの重要度は必ずしも一致しません。

それはゲームの中でも同じことです。いくら派手なアクションを演出したいと言っても、カット進行をダラダラと繰り返すだけでは、PLは全く興奮しません。

そんなときこそ、RLはクルードに「対決の基本ルール」によって、状況を一瞬で気分爽快に処理してしまうべきなのです。

逆にシナリオとは直接関係しない状況でルールを厳密に取り扱いテクニカルな処理を行ってこそ、そのキャラクターのスタイルが際立ちます。(医療)や(製作)、(売買)など扱いの難しい技能であればあるほど、状況の有利不利を加味した厳密で人間味のある判定を行わせることが肝要なのです。

クルードならテクニカルに、テクニカルならクルードに。

RLがどんな物語を望んでいるのか、PLがどんな展開を期待しているのか。ときに実際のシーンより時間をかけて話し合いながら、お互いが納得できる裁定方法を考えるようにしましょう。

■おしまいに

長い時間のお付き合いありがとうございました。

これにて、『トークンN@VA The Detonation』ステップアップマニュアル“N@VAの楽しい歩き方(RL入門編)”全項目の終了となります。

初心者向けと銘打ちながらも、『N@VA』のルールは一通り把握していることを前提としてかなりもの言ひ方を省いた解説となってしまったことを、ひとまずこの場を借りてお詫び申し上げます。

『トークンN@VA』が大好きだから。ただその一心だけでこのマニュアルをまとめるに至ってしまいました。演技をすること、台詞を考えること、物語を作ること、それが目的の遊びだという途方もないゲームに出会って幾年月。自分はまだまだ『N@VA』の事を何も分かつちやいなのだと、TRPGを語るに足りないプレイヤーに過ぎないのだと、ルールブックを開くたびに自戒する毎日です。

でも、そんな自分でもこの素晴らしいゲームについて何か伝えられることはあるはずだと、細心の注意を払いながら知識と経験の全てをこの三十数ページにまとめたつもりです。

そうして辿り着いた結論が、結局のところ「ゴールデンルールへの回帰」なのです。自分の浅薄さを恥じるばかりです。そのような雑雑な人間が書き上げた文章ですから、不満点、至らない点、誤字脱字等のケアレスミスも少なからず見受けられたことでしょう。しかし、それでも、何がしかの知的収穫が得られる内容に仕上げるのができたこと、自信を持ってお勧めします。

システムではなく、ガジェットではなく、ツールでもなく、物語を作るという理念に引かれて、引き摺られて、心底その一点にのみ惚れ込んだ男が、ただ「良い物語」を作ったがために夜なべでたたためた詩集です。

その魅力の十分の一でもこの文章によって伝えることができたのなら、そして『N@VA』の運命の輪を広げるお手伝いのできるのであれば、よりあざとく言えば『N@VA』の売りに貢献できるのなら、それに優る喜びはありません。

最後に、ゲームのデザイナーである有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチ代表、鈴木太郎氏の言葉を借りて場を締めさせていただきます。

「ようこそ トークンN@VAへ」

—2011年1月 文責:びあ