

●対象を拡大してみよう

『N@VA』において、キャラクターの行動は[単体][自身][装備ひとつ]など、ひとつの物事が[対象]であることが想定されています。この[対象]を拡大するためには、基本的に特技・装備による「可能性の拡張」が必要となります。

銃をフルオートしたり、手榴弾を投げたり、ドラム缶を誘爆させた場合でも、それはキャラクター自身の能力ではなく「装備による特殊効果」や「対決の結果として派生した事故」として裁定されるわけです。

ここでは、その特技や装備によって対象が拡大された場合の処理に付いて、あらためて具体的にまとめていきます。

▼RLから時計回りの法則

対象が拡大されたときに重要となるのは、「何か並列に処理するときには必ず時計回り(右回り)に処理していくこと」です(『TND』P95「席順の決定」)。

これは対象が拡大された状況に限らず様々な場面で活用されるルールですが、複数のキャラクターが同時に判定や処理を行うことが多い今回のケースで、決して欠かすことのできない判断基準となります。

以下の解説は、この[RLから時計回り]を頭の片隅に留めながら眺めるようにしてみてください。

◆対象拡大の基本

対象が拡大されている場合、[能動側]は一度だけ判定を行い、その結果に対して対象となった[受動側]が個々に対決の処理を行うこととなります。また、その結果も個々に適用されます。

特技の中には「能動側の行動自体を失敗させる」という効果を持ったものがありますが、それが使われない限り、[受動側]は基本的に自分へ向けられた効果しか妨害することができません。

これはたとえば、銃器のフルオートを考えると分かりやすいでしょう。自分の方へやって来る銃弾をいかに華麗に「避け」たり「受け」たところで、他人へ飛んでいく銃弾が自然に逸れたり消滅するわけではないと言うことです。

自分以外のキャラクターを守るためには、〈ディフレクション〉でその弾丸を[受け]たり、〈ボルターガイスト〉で銃弾の発射自体を失敗させる必要があります。さらにそれが[カット進行]中だった場合、「発生したベースアクションには一度までしかリアクションできない」と言う制限が追加されることとなります。

▼個別に適用されるということ

対象が拡大された行動の結果は、上記のように個別に適用されます。

これはつまり、ダメージが上昇する特技・装備が使用されていれば全てのキャラクターへのダメージが上昇することになる、と言うわけです。他にも、たとえば〈お願い〉が拡大されればキャラクターごとに別々の〈お願い〉を聞かせることができますし、〈芸術:アレンジ〉が拡大されればキャラクター一人一人の写りが入手できます(対象の拡大では「集合写真」にはならないわけです)。

▼一般技能の対象

キャラクターが指定できる対象は基本的にひとつだと述べたばかりですが、実のところそれを強制するルールの根拠は存在しません。

特技には対象が指定されていますが、一般技能の[対象]や[射程]の処理は全てRLに一任されているからです。RLは状況や演出に応じて、その行動の対象を拡大することを認めてもいいですよ。

これは主に、[カット進行]以外の時間的余裕が十分にある状況下で、〈交渉〉〈社会〉〈売買〉などを利用した集団交渉や〈芸術〉〈製作〉による複数の創作活動を演出するために活用できます。

また[カット進行]中であつたとしても、たとえば軌道シャトルで人間目掛けて体当たりを行う場合などは、その攻撃の対象が拡大されて然るべきです。

こうして一般技能の対象が拡大されていた場合、組み合わせた特技が[対象:単体]だったとしても、組み合わせのルールに従って効果範囲を選択可能と言うこととなります(ある意味当然の話ではありますが)。

また、このような「特技・装備の力を借りない、複数を対象とした行為」は「不利な状況」として取り扱ってもいいでしょう。

▼対象の拡大と対決の基本ルール

もし「集合写真」を撮りたい場合(周囲の男共を画一的に跪かせたい場合)、それはカット進行以外の時間的余裕がある状況で、「対決の基本ルール」によって処理するべきでしょう。

つまり、対象や効果を厳密に定める前に、「複数のキャラクターがひとつの行為の正否のために判定を行う」という対決の原点に戻るのです。

こうすることで、誰か一人でも妨害に成功すれば行動自体が失敗したと処理することが可能になります。また、「対決の基本ルール」を活用すれば処理の混乱を防げますし、結果の算出もより簡単になります。

RLは「個別に適用されるということ」を良く理解した上で、その演技・演出が対象を拡大するべきなのか、それとも「対決の基本ルール」に立ち返るべき判定なのか、もっと踏み込んで果たして[カット進行]中に取り扱うような時間的制約のない行動なのかどうかを判断するといいいでしょう。

●複数のキャラクターに対する攻撃

攻撃の対象が拡大された場合でも、処理自体は「対象拡大の基本」とほとんど変わりません。能動側が判定を行い、受動側が個々に対決を行うだけです。ダメージやその他の効果も、「対象拡大の基本」に則り個別に適用されます。

ただ、ここで気をつけなければならないのが、初めに示した[RLから時計回り]の法則の存在です。

たとえばフルオートによる攻撃が発生した場合、その回避はRLの左隣から時計回りに行われます。このとき、〈ボルターガイスト〉を使用できるニューロの手番が一番最後だとしたら、戦略にどのような影響を与えるでしょうか？

このように、特技により割り込みやダメージ算出を裁定しようとすると、そこに独特の判断基準とテクニックが必要となってきます。

以下に『TND』P122「攻撃と防御」のチャートを基に、複数のキャラクターに対する攻撃が発生した場合の処理手順をまとめます。

▼ベースアクションの判定

RLが指定した組み合わせに従い、ベースアクションの判定を行います。

対象に関わらず、[能動側]が行うベースアクションの判定は一度だけです。「対象拡大の基本」に則り、特技などの効果は対象全員に個別に適用されます。

ここで注意したいのが、全員に適用されるのはあくまで組み合わせた特技・装備の効果だけと言うことです。ダメージ算出時に使用される〈ラッキーストライク〉や〈乾坤一擲〉は、対象ごとに別途使用する必要があります。

▼(個別の)リアクションの判定

ここからが「複数のキャラクターに対する攻撃」の重要な部分となります。

「対象拡大の基本」に従い、個々にリアクションの判定が発生しますが、このとき[RLから時計回り]の法則が適用されることとなります。つまり、この状況が「リアクションの処理が並列して発生している状況」と解釈されるわけです。これが上記のフルオートと〈ボルターガイスト〉の問題へと繋がります。

また、より複雑な問題として、この個別のリアクション中に割り込みで〈カース〉などの特技が使われる可能性も存在します。

ここで注意したいのが、複数人が同時に割り込み特技を使用した場合、その時点で個別のリアクションとは別に、新たな[RLから時計回り]が発動することです。これにより、RLが〈カース〉を使用した後、PL側が同タイミングの〈アドバイス〉でフォローすることはできないと言うこととなります(ややこしい話ですが、自分が使用した〈アドバイス〉に対して〈アドバイス〉することはできません)。

付け加えると、「リアクションの判定」はマクロな視点で言えば同一タイミングですが、ミクロな視点だとそれぞれの判定内容は独立しています。何が言いたいのかと言うと、Aのリアクションに対して〈カース〉を使用した後、次に行われたBのリアクションに対して再び〈カース〉を使用することは(アクションランクが許す限り)可能だと言うことです。

このような場合は、[RLから時計回り]の法則を思い出し、割り込みされた効果を優先して処理して行くよう心掛けると混乱が少なくなるでしょう。

▼(個別の)ダメージの算出

リアクションの判定が終了したら、ダメージ算出の過程に移ります。

ここで注意したいのが、全ての「個別のリアクションの判定」が終了してから、次のステップである「個別のダメージの算出」が発生するという事です。「攻撃と防御」にあるように、「リアクションの判定」と「ダメージの算出」は別タイミングの処理であり、[RLから時計回り]の法則が一度リセットされるわけです。

「対象拡大の基本」に従い、個別のダメージ算出が発生する度に[能動側]がダメージカードを提示してダメージを計算していくこととなります。

そして、ダメージ算出の手順の中で割り込みの特技が使用された場合、上記のリアクション時の話と同じように、新たに発生した[RLから時計回り]に従って処理していきます。上記の〈ラッキーストライク〉や〈乾坤一擲〉などもここで割り込み使用されていくと言うことです。

▼(個別の)ダメージの適用

全ての「個別のダメージの算出」が終了した後は、「ダメージの適用」が発生します。これも[RLから時計回り]に従って処理されます。

ここで注意したいのが、[RLから時計回り]の法則上、「ダメージ算出の直後」や「ダメージ適用の直前(直後)」のタイミングは「個別」には発生しないと言うことです。これらの特技を使用するためには、この「(個別の)ダメージ適用」という[RLから時計回り]が行われる前後に宣言されなければなりません。そのため、〈障壁〉や〈即席治療〉は一度の[攻撃]中に1回までしか使用できません。

ただし、これらの特技には「同一タイミング中1回まで」と言う制限がないため、RL次第ではプロットが尽きるまでの「連続使用」が認められるかもしれません([RLから時計回り]により自分の手番が過ぎた後に使用を宣言することはできませんし、同じ対象に連続使用しても効果は重複しないでしょう)。

一方で[タイミング:ダメージ適用]であれば、処理が「個別」に発生します。これはたとえば〈※中和〉や「救命符」などが該当します。これらの特技・装備が使用される場合は、〈カース〉や〈ラッキーストライク〉などが割り込みで宣言されたケースと同じように、新たな[RLから時計回り]として処理してください。