

■偽装と発見を実践してみよう

偽装と発見、言い直せば〈隠密〉と〈知覚〉は、非常に有り触れた行動・技能でありながら、その扱いは他の技能と同じでRLに一任されています。

本書では、RLやPLとして『トーキョーN◎VA The Detonation』における偽装・発見という行動を具体的にどのように裁定すればいいかの一例を示します。これはRLやPLのルール処理を助けるためのものであり、『トーキョーN◎VA』の裁定基準を画一化することが目的ではありません。

本書の記述に固執することなく、あくまで参考一助としながら、それぞれが持っている『トーキョーN◎VA』のイメージを広げていただければと思います。

また、本文をお読みになる前に既に公開されている『RL入門編』にも目を通していただくと、本書の解釈の助けになるかと思います。

●偽装・発見をアクション化してみよう

まず、裁定を簡略化するために、偽装や発見という能動的な行動をカット進行におけるアクションとして定義してみます。つまり、戦闘における[移動]や[攻撃]のように、[偽装][発見]というコマンドを定めるわけです。

以下に、そのコマンドの内訳を示します。

◆偽装

このアクションを行うことで、情報や物品などの存在を偽装・隠蔽できます。使用される技能はその偽装方法で異なります。たとえば物理的な偽装は〈隠密〉がほとんどですし、情報の操作や攪乱には〈コネ〉〈社会〉が使用されます。偽称であれば〈交渉〉も有効でしょうし、強化現実主体のニューロエイジでは〈電脳〉が非常に有効な[偽装]技能となるはずですが。

目標値は[偽装に必要な難易度]となります。数値は状況や演出によって変化するため、目標値チャート(『TND』P86)を活用するといいたいでしょう。

このアクションを妨害(リアクション)する場合、〈知覚〉などの技能を使用した[対決]が必要となります。ここでリアクションは、下記の[発見]アクションとは異なる行動であることに注意してください。

▼勝利・敗北時の影響

[偽装]に勝利した場合、情報や物品の偽装・隠蔽に成功したことになります。以降、他のキャラクターがその正体を見極めるためには[発見]が必要となります。難易度にルールの規定はありませんが、基本的に[所持]状態であれば[制御値]を、[所有]状態であれば状況・演出から[目標値チャート]を使用させるといって(経歴やサービスの個人情報[偽装]した場合もこちらです)。

注意しなければならないのは、このアクションの効果は状況によってキャンセルされることがあるということです。[発見]されるのは勿論のこと、変装中にマスクを剥いでしまえば[偽装]の意味がなくなってしまいます。隠した拳銃を[装備]すれば、[発見]されるまでもなく[偽装]は解除されてしまうわけです。

[偽装]に敗北した場合、偽装・隠蔽に失敗したことになります。その情報や物品の状態は変化しませんし、再び同じ行動にチャレンジする場合は何らかのペナルティを受けることとなります(RL入門「判定をやり直してみよう」)。

◆発見

このアクションを行うことで、情報や物品などの存在を発見・解析できます。使用される技能はその発見方法で異なります。たとえば物理的な発見・解析は〈知覚〉がほとんどですし、情報の収集や解析には〈コネ〉〈社会〉が使用されます。尋問であれば〈交渉〉も有効でしょうし、強化現実主体のニューロエイジでは〈電脳〉が非常に有効な[発見]技能となるはずですが。

目標値は[発見に必要な難易度]となります。数値は状況や演出によって変化するため、目標値チャート(『TND』P86)を活用するといいたいでしょう。また、[隠匿レート]が定められているならそれが目標値となります。対象がすでに[偽装]されている場合、上記の[偽装]の効果参照してください。

このアクションを妨害(リアクション)する場合、〈隠密〉などの技能を使用した[対決]が必要となります。ここでリアクションは、上記の[偽装]アクションとは異なる行動であることに注意してください。

▼勝利・敗北時の影響

[発見]に勝利した場合、情報や物品の発見・解析に成功したことになります。偽装されていた場合であればその正体を見極めることができますし、隠蔽されていた場合はそれを白日の下に曝け出すことができるわけです。

ただし、この効果は[発見]に成功したキャラクターのみしか受けることができない点に注意してください。この効果を他のキャラクターと共有したい場合、会話やデータ通信などで知らせる必要があります。RLは判定が必要かどうか判断してください(大体はオート・マイナーアクション相当の簡易動作でしょう)。

[発見]に敗北した場合、発見・解析に失敗したことになります。その情報や物品の正体を見極めることはできませんし、再び同じ行動にチャレンジする場合は何らかのペナルティを受けることとなります。

●妨害からの偽装・発見

[偽装]と[発見]の項目内で注釈したように、「アクション」と「妨害」はそれぞれ異なる裁定の判定となります。たとえば、[偽装]を妨害するために〈知覚〉で対決したからといって、[発見]アクションの効果を得ることができるわけではありません。斬魔刀の[偽装]を妨害しても斬魔刀を[発見]することはできないのです。斬魔刀を見つけるためには、別途[発見]アクションが必要となります。

これはカット進行で考えると分かりやすいでしょう。ここで〈知覚〉はあくまで[リアクション]であり、[偽装]を妨害することしかできないのです。

▼積極的な受動行動

もし妨害と同時に[偽装][発見]を実行したい場合、[積極的な受動行動]の概念を使用するといいたいでしょう(RL入門「様々な対決を想定しよう」)。つまり、妨害行動に[偽装][発見]のアクションを[組み合わせ]て対決を行うわけです。

この対決に勝利することで、妨害と同時に[偽装][発見]の効果も得ることができるようになります。斬魔刀の[偽装]を妨害しながら斬魔刀を[発見]したり、逆に[発見]を妨害しながら斬魔刀を[偽装]することが可能となるわけです。

ただし、[積極的な受動行動]にもいくつか欠点が存在します。

ひとつが、判定に[目標値:偽装に必要な難易度]が加算されてしまうこと。上記の例で言えば、斬魔刀を[発見]するための[隠:5]が目標値候補に追加されるわけです。そのため、[受動側優先の法則]こそ発動しますが、[偽装]アクションが[不成立]だったとしても[発見]の達成値が[隠:5]を越えなければ勝利者不在で対決やり直しとなります。必然的に[制御値受け]もできません。

もうひとつが、敗北時のペナルティを受ける可能性が生まれること。この対決に敗北した場合、単に妨害に失敗するだけでなく、アクションに敗北した場合のペナルティも被らなければなりません。多くの場合、そのシーン中に同じ[発見]アクションを実行できなくなるでしょう。

また前述の通り、[積極的な受動行動]はカット進行中に実行できません。

●発見できるパラメータをデータ化してみよう

この節では[発見]の際に指定できそうなキャラクターに関するパラメータをデータ化してみました。[発見]アクションを処理する際の参考にしてみてください。

下記の[目標値: -]は、判定以前の問題として、すでに[発見]している状態のことを言います。一方で[目標値: 判定不可]は判定すら行えない難易度だと言うことです(『TND』P84「運命の輪を回せ!!」)。

なお、ここで定めのない(キャラクターと関連性のない)情報や物品を[発見]しようとした場合は[目標値チャート]が適用されます。また対象がエキストラに関する物事であれば、そのほとんどが[目標値: -]として扱われることでしょう。

◆キャラクターの通常パラメータ

ペルソナ	[目標値: -]
キー・シャドウ	[目標値: 判定不可]
思考	[目標値: 制御値~判定不可]
経歴	[目標値: 制御値]
装備	[目標値: 隠匿レート]
登場・行動・会話	[目標値: -]

▼各パラメータにおける偽装・発見

【ペルソナ】はキャラクターのペルソナ・スタイルを示すデータです。全てのキャラクターは常にペルソナを晒しています。これを[偽装]すると言うことは、つまり変装することと同義です。

【キー】【シャドウ】はキャラクターのキー(シャドウ)・スタイルを示すデータです。装備・特技や神業を使用しないかぎり、基本的にこのデータを知ることはできません。性質上[偽装]はできないパラメータです。

【思考】はそのキャラクターが何を知り何を考えているかを示すデータです。ほとんどの場合、〈交渉〉で自白させる(もしくは〈電脳〉で強引に引き出す)こととなるでしょう。性質上[偽装]の難しいパラメータですが、他者を洗脳して[偽装]することなら、ある程度は可能でしょう。

【経歴】はそのキャラクターの略歴のことです。〈交渉〉以外でも〈コネ〉や〈社会〉、〈売買〉などで[発見]できます。[偽装]した場合、その偽装の演出に応じて[目標値チャート]を参照してください(つまり公式シナリオにおけるゲストの多くはアクト開始時点で【経歴】が[偽装]されているわけです)。

【装備】は[装備]のことです。[隠: -]は[目標値: -]と等しくなります。オプション類は「元となる[装備]を[発見]した状態からさらに[発見]しなければならない」と裁定するといいたいでしょう(まずはキャラクターを[発見]しなければ装備が[発見]できないことと同じです)。このとき、二つの[発見]を組み合わせ一度に両方を[発見]することもできます(勿論敗北すれば両方を見失います)。

【登場】【行動】【会話】はキャラクターのシーン中における状態を示すデータです。特に宣言のない限り、キャラクターの状態は全て[目標値: -]として扱われています。これを隠す場合は〈隠密〉などで[偽装]する必要があるわけです。