

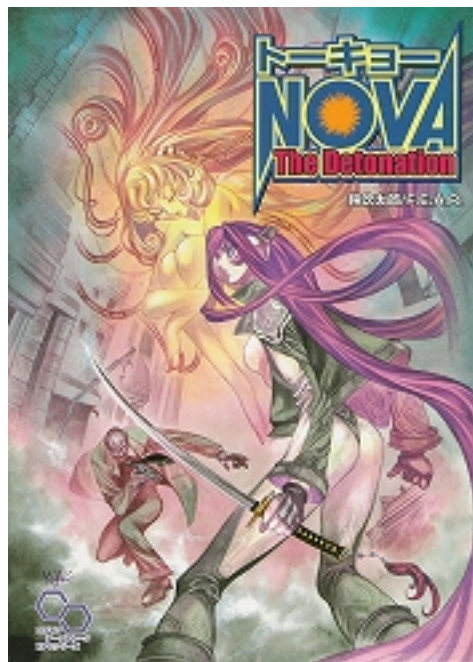
トーキョーN V A

第1版：トーキョーN V A (1993年：ツクダホビー：ボックス)

第2版：トーキョーN V A The 2nd Edition (1995年：アспект：ブック)

第3版：トーキョーN V A The Revolution (1998年：アспект：ブック)

第4版：トーキョーN V A The Detonation



ジャンル：サイバーアクション

発行年：2003年

発行：エンターブレイン

デザイン：鈴吹太郎 (ファー・イースト・アミューズメント・リサーチ)

価格：3990円 (税込)

版型：ブック

使用ダイス：不要

ゲームの紹介

トーキョーN V A (ノヴァ) は、近未来 SF 物 TRPG で、ゲームタイトル名の「トーキョーN V A」は、このゲームの主要舞台となる都市名でもある。背景世界は「災厄 (ハザード)」といわれる天変地異によって荒廃した地球に適応しつつ再復興した近未来で、サイバーウェアとコンピュータネットワーク技術が飛躍的に発達している世界である。

「災厄 (ハザード)」と「小災厄 (マクロハザード)」のふたつの「災厄」で地球は荒廃するものの、国家間勢力を大きく変えながらも復興する。また、近代以後の科学技術の発展とともに人々の頭の中から消えかけていた魔法や魔物、精霊や悪魔なども復活し、災厄前に比べ奇怪な事件も

急増していった。

弱体化した国家が再建に苦闘する間、企業は国家の枷を外し、激烈な過当競争を繰り返し、倫理なき営利集団となった。徹底した利潤追求社会は弱者に冷たく、貧富の格差は拡大していった。

唯一培養食糧の開発に成功し、食糧難を脱した日本は、各国に食糧を売り与える代わりに鎖国を宣言した。鎖国後に日本が、唯一世界との窓口としたのが自由都市『トーキョーNVA』(今の東京湾に位置する場所)である。NVAは世界最大の貿易都市として、また世界最先端の技術を擁する都市として栄えた。現在のNVAは、市民ランク制度が施行され、未登録市民と呼ばれるXランクの人間には、公民権どころか基本的人権すらない。

この『トーキョーNVA』でルーラー(GM)とプレイヤーの演出により、キャスト(PC)の数だけドラマが紡がれていく。

- ・トランプを使用した成否判定ルール(PCの行動の成否をプレイヤーの意志である程度制御することができる)
- ・スタイル(クラス:職能的なもの)の組み合わせによるキャラメイク
- ・取得スタイルごとに違う神業(有限の超必殺技)の存在
- ・経験点は(キャラクターではなく)プレイヤーに与えられる

以上の4点を特徴とするTRPGである。(多分)

トーキョーNVAのシステムは、キャストが映画や舞台劇で活躍してる様子をイメージしながらセッションプレイしやすくなることを意識して、構築されたシステム?(だったような?)で、プレイヤーの目的は「キャストをシーンに登場させて活躍させること」「キャストにスタイル(個性)を貫き通した演出をすること」となっている。その結果死ぬことはゲーム的敗北ではない。(…が、死を演出するのならクライマックスフェイズかエンディングフェイズ以外では個人的にお薦めできない。)

第三版「トーキョーNVA The Revolution」で、シーン制度の明確なルール化、登場判定、舞台裏などの概念導入により、以後に登場する国産TRPGに影響し、特にFEAR系と呼ばれるルール群の礎的TRPGであると言っても過言ではない...と思う。詳細を知りたいければ、フリー百科事典『ウィキペディア(Wikipedia)』などを参照してほしい。

コメント

- ・追加項目、補足、修正などありましたら、どんどん追加して書き込んでください。よろしくお願いします。
-