

■A-DIC:ムスカ編 v0.02

判定単位:1000

同名成功要素の禁止

■A-DICの説明

いろんなムスカが、なぜかまとめて、あちこちの世界に飛ばされる。

そこでムスカさんたちが知力体力権力を振り絞って無理難題をクリアして生き延びるのが目的のゲームです。

M*に失敗すると、基本的には「シータとパズーが手繋いで『バ・ル・ス』」になって「目がっ、目があ〜」になります。

■原型「ムスカ」

根源力:10000(ただし、配分比は使用せず)

▼設定ボックス

●ウィキペディアの「ムスカ」の項目の記述

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A0%E3%82%B9%E3%82%AB>

●マイムスカログ

ゲーム中にそれぞれのムスカが行った行動、その結果、周りの評価などの記録のこと。

ゲーム中、追加設定として扱います。

▼原成功要素

【技能】:ムスカの身に着けた能力です

【立場】:ムスカが利用できる組織の力です

【持ち物】:ムスカが使用できる道具や設備や人員です

※成功要素は、上記三種類に分類し、登録できる。

セッション開始時に、成功要素を合計5つ登録できる。

ブランク5。自分の手番に1つ、成功要素を登録できる。

あたりまえだが、設定から類推できるものしか登録できない。

▼セッション運営の指針

●判定単位と根源力と難易度の関係

判定単位1000というのは、成功要素一つで「普通の人の普通の抵抗」を上回る力を表します。

つまり、「普通の人を普通的手段で意のままにする」判定は『難易度 1』となります。

「普通の人を存在を全て否定する」判定は『難易度 2』です。

そんならいムスカ様はすごいのです。

暴走したラピュタロボを無力化する難易度はふつーの人なら難易度10くらいとなるでしょう。根源力にして10,000点くらいなモンっすね。タイマン張るときは前提変換を駆使するのがよいでしょう。

●マイムスカログの存在意義

このゲームは「PCが全てムスカ様」という気の狂ったセッティングになっております。

他のPCと自分のPCの違いを常に認識しておかないと、自己同一性に齟齬をきたし、根源的なムスカ様に同化した上で存在が薄れて消えてしまうでしょう。

「あっちのムスカとこっちのムスカが違う」と認識するため、自分のPCが行ったRPなどこまめにメモしてみんなにアピールすることが大切なのです。

■TXT版キャラシート

----- ここから -----

Aの魔法陣V3 A-DIC「ムスカ」

原型:ムスカ

根源力:10000／判定単位:1000

ムスカ:「 」なムスカ

設定:ムスカ

成功要素:

【技能】:◇◇◇◇◇

【立場】:◇◇◇◇◇

【持ち物】:◇◇◇◇◇

ブランク:5→

■マイムスカログ

1.

2.

3.

----- ここまで -----