

第伍章 必殺技！

必殺技 文字そのままの意味だとすると（敵を）絶対に殺す技。しかし、DOCの術者が使える必殺技は必ずしも殺せるとは限りません。太陽の光を浴びないと絶対に死なない化け物や、肉体を持たない精神体を相手にすることもあるからです。

まあ、必殺技が発動すればまず1人は死人が出ることは確かでしょう。必殺技は伝承点1点を消費すれば発動はしますが、効果を上乘せするためにはHP/AP/天勢値を消費する必要があります。これらの消費によって命中の達成値や攻撃力を上昇させることができるのです。

注意してほしいのは、DOCにおける必殺技は「通常の攻撃のバージョンアップ」であるということです。通常の攻撃よりも攻撃範囲が広がったり、命中の達成値や攻撃力が上昇したりするのです。

消費値

さて、先程も書きましたが、必殺技を発動させるときはたいていHP・AP・『天勢値』を消費しますが、これはその都度どれだけ消費するか決定して構いません。毎回消費する値を変更できるのです。この消費する数値を『消費値』と呼びます。

消費値（Kで表されます）は

$$\text{消費値} = \text{消費するHP} + \text{消費するAP} + (\text{消費する天勢値}) \times 3$$

で算出します。ですが、それぞれの消費するポイントには限界があります。APをマイナスにすることはできませんし、『天勢値』も同様にマイナスにすることはできません。HPはある程度マイナスにすることが可能ですが、最大（最低？）でもマイナス総合LV×2点までにしか減少させることはできません。

また逆にHP・AP・『天勢値』を全く消費しなくても構いません（もちろん伝承点は消費します）。これらの理由から、伝承点の使用条件は「重傷状態」よりも「心が燃えている」の方が有利だということがお分かりでしょう。

基本攻撃

先ほどから幾度も述べているように、DOCの必殺技は「通常の攻撃・術力の超強化」です。ですのでまず「通常の攻撃・術力」を決めなければなりません。これを必殺技の「基本攻撃」と呼びます。基本攻撃は決定したら、もう二度と変えることはできません。

基本攻撃は技能・術力またはそれらのコンビネーションの形で記します。例えば「刀剣術」とか、<煉獄> + <裂焦球>、あるいは「点撃」 + 「光学」 + <緋光斬> のようにで

す。ここで注意すべき点は2点あります。

まず、必殺技はSLCの3種に属さない行動ですので、必殺技の基本攻撃にする場合は、術力をコンビネーションさせるさせるときでも共通の行動種がなくてもコンビネーションが可能になります。

次に、基本攻撃に組み込んだ技能・術力は必ずしも用いなくても構いませんが、使用できるシチュエーションによる制限や、APの消費(術力)・発動キーによる規制等を受けてしまうということです。基本攻撃が「跳躍」+「刀剣術」の必殺技は跳ばなくても使用することはできますが、跳べない状況(組み付かれているときなど)では使えません。対象が人質をとっているので、「手撃」+「点撃」+<透徹波>の<透徹波>をやめることはできます。でも消費値の他に<透徹波>分の消費APは必要になりますし、達成値が<透徹波>の発動値以上でなければいけません。つまり、基本攻撃に多くの技能・術力を組み込むと、多くのバリエーションを派生させることができますが、その反面コスト・制限も多く、一長一短なのです。

なお、基本攻撃はダメージを与えるもの、ないし、ダメージを回復させるものでなければなりません。ですので、<招-x-x>・「疾走」+「体術」・「歌唱」・<虚言>・集積のようなものはいけません。ダメージを回復させるものは、攻撃力修正分が回復量に加算されます。「達成値÷A点回復」のような術力は達成値が上昇した分に加えて攻撃力修正分も加算されますのでかなり回復させることができます。

必殺技リスト

必殺技は「通常の攻撃のバージョンアップ」であるということは先程も述べましたが、必殺技は基本となる攻撃によってかなり異なりますし、本当に多くの種類の必殺技があるでしょうが、今回は『撃』『砕』『翔』『烈』『斬』『吼』『陣』『拳』『襲』『轟』の10種類を掲示しておきます。

リスト中の「基本攻撃」は攻撃範囲で分類されています。普通の攻撃に関しては説明しなくても大丈夫ですが、“精× m内1点(人)”と書かれている術力は「射撃系」で、“(精×Om内)半径 m”は「エリア攻撃系」。“直径 m× m”は「指向性攻撃系」に、“接触”は「白兵攻撃系」に分類されます。しかし、自身が突進する術力など“使用者~ m”のものは「射撃系ないし白兵攻撃系」となり、どちらでもできることとなります。

『撃』

基本攻撃 : 射撃系、エリア攻撃系、指向性攻撃系

命中値修正 : $(+K \div 2r)$

事前設定数値 : 追加効果範囲 $(+rm)$

攻撃力修正 : $+2K \div (r+1)^2$

効果 :

射撃系・エリア攻撃系の場合は着弾地点からの効果範囲を $r \times m$ 増やします。

このために(必殺技ということもあって)効果範囲内にいる者は「回避」および抵抗法を試みることができません。C行動での瞬間移動で効果範囲内から消えてしまうのは可能ですが、カウンターや防御の目標値は通常の攻撃の達成値に $K \div 2 \times r$ を加算できます(他の必殺技もカッコ内の数値を同様に使います)。

広範囲への攻撃のために攻撃をかわすことができなくなりますが、その代わりに新たに「防御」+『感覚力』と、「座禅」+『精神力』ができるようになります。指向性攻撃系は直径が $r \times 2 \times m$ 増加します。

『砕』

基本攻撃 : 射撃系、白兵系

命中値修正 : $+ K$

事前設定数値 : なし

攻撃力修正 : $+ 2 K$

効果 :

攻撃力を重視したシンプルかつストレートな必殺技です。高レベルの「座禅」あるいは「防御」習得者にはこのような純粋に破壊を目的とした必殺技が有効です。

効果範囲は通常と同じ、つまり1点です。基本攻撃が複数の攻撃回数を持つ場合でも、「攻撃力」の修正を加算できるのは1回だけです。

『翔』

基本攻撃 : 射撃系、指向性攻撃系

命中値修正 : $+ K \div (2 + 3 \times x)$

事前設定数値 : 反射回数(\times 回)

攻撃力修正 : $+ 2 K - 2 \times x$

効果 :

弾体を空中で x 回屈曲させることができる。指向性攻撃系以外は遮蔽物を貫通することはできなくなります。多弾射撃系は1点を目標とすることしかできなくなりますが、各々が別々の軌跡を描くようにすることもできます(つまり<壁>による防御的なカウンターを無効化することができるかも知れません)。しかし、射程距離は最短距離では無く軌跡の長さです。

『烈』

基本攻撃 : 射撃系、指向性攻撃系、白兵系

命中値修正 : $+ K \div 4$

事前設定数値 : 追加攻撃回数 (x 回)

攻撃力修正 : + K - 2 x

効果 :

1 発の攻撃力を落とす代わりに多数の攻撃を繰り返すものです。普通の連続系と同様に、抵抗・回避・防御等は攻撃された 1 回目だけで判断しなければなりません (これは D O C が一行動一達成値だからです)。+ x 発の攻撃は 1 人に対して行う必要はなく、最大で「一人一発」にまで攻撃できます。ちなみに射程距離は通常の攻撃と変わりません。

『斬』

基本攻撃 : 射撃系、指向性攻撃系、白兵系

命中値修正 : + K - d

事前設定数値 : なし

攻撃力修正 : + K

効果 :

遮蔽物を無視して、K x 1 m までの 1 直線上にダメージを与えます。

命中値修正の欄の「d」とは必殺技が発動した瞬間の彼我の距離 (単位は m) です。彼我の距離は発動させる度に、また発動させても位置によって異なりますので事前設定する必要はありません。射程距離は基本攻撃に関わりなく K x 1 m までとなってしまいます。

『吼』

基本攻撃 : 射撃系、指向性攻撃系、白兵系

命中値修正 : (後述)

事前設定数値 : 効果射角 ()

攻撃力修正 : (後述)

効果 :

効果射角は下記の 3 種類です。

= 60° ... 命中値修正 : (+ K - 4) 攻撃力修正 : + K ÷ 2

= 90° ... 命中値修正 : (+ K - 8) 攻撃力修正 : + K ÷ 4

= 120° ... 命中値修正 : (+ K - 12) 攻撃力修正 : + K ÷ 6

効果範囲は半径 K ÷ 3 m の円錐型で、使用者の前方にのみ効果が及びます。基本攻撃の射程距離は一切無関係になりますので注意して下さい。

消費値が少ないときには命中値修正がマイナスになることも有り得ますが、マイナスのまま加算 (?) しなければなりません。

結論から言うと『吼』は雑魚敵をなぎ倒すのに効果的だということになります。これ

も、広範囲への攻撃となるので『撃』と同様に「回避」・抵抗法 では攻撃をかわせなくなりませんが、「防御」+『感覚力』と「座禅」+『精神力』ができるようになります。

『陣』

基本攻撃 : 白兵攻撃系

命中値修正 : $(+12K \div r)$

事前設定数値 : 有効範囲(半径 r m)

攻撃力修正 : $+2K \div r$

効果 :

自身を中心に半径 r m (r^2) × 高さ に攻撃は有効です。攻撃範囲内にいるものは敵味方の区別なく(別に『陣』に限りませんが)効果が及んでしまいますので発動させるには細心の注意が必要となるでしょう。もちろん『陣』で自身はダメージを受けませんが、やはり、これも広範囲への攻撃となるので「回避」・抵抗法 では攻撃をかわせませんが、「防御」+『感覚力』と「座禅」+『精神力』ができるようになります。

『拳』

基本攻撃 : 白兵攻撃系

命中値修正 : $(+K \div r)$

事前設定数値 : 有効範囲(半径 r m)

攻撃力修正 : $+2K \div 3r$

効果 :

自身から r m離れた地点を中心に半径 r m (r^2) × 高さ に有効です。自身には効果はありません。

『陣』に比べると味方を巻き込む確率は低くなっているものの、威力が『陣』の3分の1に落ちています。これも広範囲への攻撃となるので「回避」・抵抗法 では攻撃をかわせませんが、「防御」+『感覚力』と「座禅」+『精神力』ができるようになります。

『襲』

基本攻撃 : 白兵攻撃系

命中値修正 : $+K - 2a$

事前設定数値 : 移動倍数(a 倍)、移動方式

攻撃力修正 : $+2K \div a^2$

効果 :

移動力の a 倍($a \geq 3$)の距離を移動しつつ攻撃できます。

移動には跳躍型と走行型の2種類があり、跳躍型は移動系路上に障害物があってもあ

る程度の高さなら飛び越えて移動できますし、ダメージに跳躍攻撃としての修正を加算できます。この際に「跳躍」を攻撃に組み込む必要はありません。

走行型は障害物を乗り越えることはできませんが、跳躍型と異なり一直線上を進む必要はなく、蛇行することも可能です。

どちらの場合も移動力×1mの範囲内に対象がいたら（対象は1人に限られます）ダメージ算出をa回行うことができます（命中・回避・防御の判定は1回目で済ませます）

『轟』

基本攻撃：白兵攻撃系（投げor極め）

命中値修正：+K÷4

事前設定数値：攻撃型・ステップ数（x段階）

攻撃力修正：（投げの場合）+K÷（2+5x）

効果：

相手をつかんで（つかむ判定はこの必殺技には含まれません）通常よりも数段階複雑な投げ技・関節技をしかけて対象に通常時よりも強烈なダメージを与える「投げ技」用の必殺技です。これには「投げ」用と「極め」用があります。

「投げ」の時はつかんでからステップ数を多くすれば多くするほど与えるダメージは高くなりますが、その分長い時間相手を束縛していなければなりませんので、それだけ振り払われる可能性は高くなります。すなわち、ステップ数をx回にすると、相手は通常と同じような「振り払い」を試みることや、組み付き状態での攻撃を仕掛けること・受け身をとる準備を合計x回ができます。

もしもこれで『轟』を仕掛けた側がダメージを受けてしまったら、ダメージ×1点を目標値とした「座禅」+『精神力or耐久力』をしなければなりません。これに失敗してしまったり、手を離れたことになってしまいます。

また、攻撃された側はつかみを振り払う以外に受け身の体勢を整えることも可能です。ステップx回の中に『轟』発動時の命中達成値を目標値とした「防御」+『運動力』に1回でも成功すれば通常通りダメージを軽減できます。

『轟』にはもう1種類、「極め」を強化したタイプがあります。これに対しても「振り払い」「受け身」「激痛手放し(?)」を試みることができます。

差があるとすれば成功したときのダメージで、こちらの『轟』はxステップ=xラウンド分を一気に行う必殺技なので、HPダメージを与えることはできません。途中で手を離させても通常の「極め」1回分の効果を受けてしまいます。当然ながら最後まで手を離させることができなかつた場合は最後の1回の判定に失敗した時点で「極め」xラウンド分のダメージを受けます。また、「極め」の効果によっていずれかの『能力値』が0になったら、他の『能力値』を減らしていきます。『筋力』『運動力』『耐久力』が全て0になっても減点させることができるのならば、1点につき『能力値』低下の効果

が1時間延長されます（実際は関節が破壊されているでしょう）。

必殺技にならない基本攻撃

すでにお気づきかもしれませんが、基本攻撃に“壁型”と“地雷型”、それから“符型”が入っていません。これは「基本的に」必殺技にはできないことを意味しているのですが、あくまでも「基本的に」です。“壁型”はどうしても無理だと思いますが、“地雷型”や“符型”は他の術力と組み合わせることで必殺技化（というか基本攻撃化）が可能です。

（強い）

少年はすでにそう判断していた。確かにそれは正しい評価と言えよう。少年の敵は外見では分からないが、500年以上生きてきた『化け物』なのだ。

「どうした少年。こんなもので終りか？」

「まさか。てめえを倒すまで終わらねえよ」

「意気込みだけでこの私を倒せるといいがな」

少年の攻撃はこれまでことごとく防がれてきた。しかし、少年に残された武器は意気込みだけではない。まだ彼には切り札が残されている。

「稲妻よ、一条の糸となれ！」

「<雷織糸>だと！？無駄だ！君では私まで届かない！」

わりと高等な術力である<雷織糸>は、触れる者に超高压の電流を浴びせる。しかし、その本体である<糸>の長さは術者の能力によって変わり得るものである。少年の場合はせいぜい3m。敵との距離は10m弱。

「そいつはどうか？」

「何！？」

突然、一陣の風が戦場になだれ込んできた。その風は少年の背中を、腕を、そして手を撫で、目の前の敵の方へと流れていく。一本の黄金色の糸を抱いて。狙い澄ましたかのような風に乗って<雷織糸>は肢体に巻き付く。高压電流を秘めた<糸>が絡み付いた以上、解放より『死』の方が身近な存在である。

「リーチが足りないことくらい百も承知だ。だが俺には<風手>があるから通常の<雷織糸>でもよけることは難しい。まして俺の<飛燕雷光斬>ならなおさらだ」

・・・とまあ、こんな感じで。

上の例は作成した符や“地雷”を飛ばして確実に敵にヒットさせるタイプの代表例です。必殺技は伝承点を消費するという性質上、確実に敵に対する攻撃が発動する必要があります。敵に回避されるのはまあ仕方ない(?)ことですが、踏むか踏まないか分からない

“地雷”という形態は望ましくありません。数百年後に何の罪もない子供が死ぬかも知れませんし、何より“地雷”のありかが分かってしまったら伝承点が、ひいては流した血と燃やした心が無駄になってしまいます。

それを解消する例が前述の<飛燕雷光斬>なのです。今回は、基本攻撃が<雷織系> + <風手>です。<雷織系>が1点への攻撃なので、「射撃系」の扱いになりますが、これが<炎烈符> + <反発>だったりすると「エリア攻撃系」になるでしょう。

各GMは“地雷”が飛ぶか否か、実際に被害が出る範囲はどれ位かを考慮して下さい。また、“壁型”は攻撃能力の有無に関係なく必殺技に使えません。

言い忘れてましたが、必殺技はSLCのどれにも属さない行動です。ですから、他の場合と異なり術力についても発動可能なSLC分類に関わらずコンビネーションさせられますが、その反面、元の行動に関わらず必殺技は2AR・「スキ」第0MVまでになります。

見切り

「フッ。同じ技が2度も通用すると思ったのか！！」というセリフを聞いたことがある方は多いと思います。DOCでもやはり1度『見切られた』必殺技は2度と通用しません。『見切り』は発動させた必殺技の消費値÷5点の『天勢値』を消費すれば成功します。

別に必ず『見切り』をする必要はありませんが、天勢値が0になろうとも『見切り』を行うことは可能です。ただし、その時はすなわちその者の命運の尽きる時です。術者ならずとも人間及び全ての動物は、これから先の人生(?)を進んでいくための推進力のような力を持っています。この力を「天勢力」と呼び、便宜上数値化したもののことを『天勢値』と呼んでいます。

ですから「天勢力」を失った生物は生命を維持することさえできなくなり死んでしまいます。一般的な理由としては「寿命」や「事故」「過労」として扱われてしまうことでしょう。また、厳密な定義では術者とは術力を駆使する人間のことでなく、この「天勢力」を自分の意志で使用できる者のことです。

話を本題に戻しましょう。必殺技の『見切り』以外で天勢値を自発的に0以下にすることはできません(まあ、自分に<災厄>をかける禍族がいれば話は別ですが)。この『見切り』によって天勢値が0になった者や、見切ったものの死亡した者は、もう一行動しか取れなくなります。その行動とは・・・

(伝えなくては・・・こいつの真の『切り札』の正体を・・・)

宿敵との戦いの最中に彼は自分に残された先のない生命でできる最期の使命を考えていた。幸運にも彼には今まで生死を共にした親友がいる。

「・・・あいつは・・・あいつだけは殺させない」

「一体どうやってだね？ その状態でこの私に何かできるのかね？」

冷やかな声だった。そして同じくらい冷やかな事実を突き付けられているのに気付いた。自分の“死の運命”だ。

「・・・オレにできるのはあいつのために死ぬことだけか」

彼の脳裏に1つのアイデアが閃いていた。宿敵は今背を向けている。今しかチャンスはないのだ。ダイイングメッセージ 現実味のない手段だと以前酷評したこともあったが、今となってはこの手段が頼みの綱だ。あいつならこのメッセージを受けとってくれるだろう。

「何故だ。死に逝く者がどうして微笑んでいるのだ」

彼らの宿敵は彼に疑問の言葉を投げかけたが、彼の耳に届いた最期の言葉は宿敵の言葉ではなく、子供の頃からの親友の笑い声だけだった。

とまあ、要するに何かのメッセージを誰かに残すのです。

ダイイングメッセージといっても何も解読に文庫本1冊かかるほど難解なダイイングメッセージでなくても構いません（それはそれでストーリーになっていいと思いますが）。自らの血で字を書き残したとしても、テレパシーのような超自然的な力でも一向に構いませんが、1つだけ注意してほしいのは「手段に関わらず敵にバレるまえに味方に伝わる」という点です。「そんな馬鹿な！」というような手段でもこれだけは譲りません。命と引き換えですからこれ位のわがまは許してあげてください。

またダイイングメッセージとはいつでもメッセージの形態をしている必要はありません。前述のテレパシーのような超自然的な力でも「尋常でない傷口」でも「アイコンタクト」でも何でも構わないのです。ただ、形態によっては多数の人間に伝わらないかも知れません。

ダイイングメッセージを直接受けとった人物はあたかも自分が『見切った』かのようにダメージを皆無にできます。1度『見切られた』必殺技は「必殺技のバージョンアップ」を行わない限り『見切った』人物には通用しません。

また、ある種の組織に於いては部下が死ぬ間際に上官にダイイングメッセージを送るのは当然とされています（笑）。

必殺技のバージョンアップ

必殺技は術者と禍族にのみ使える特殊な能力ですが、1人の人間が体得できる必殺技の数は1個だけです。しかし、アニメなどではしばしば『必殺技のバージョンアップ』を行っています。DOCでも代償さえ払えばこれは可能です。

代償とは普通『天勢値』5点で、5点消費すればそれ以降「基本攻撃」以外を変更された必殺技に更新することができます。このバージョンアップはシナリオ開始前に行って下

さい(以外)

『必殺技のバージョンアップ』のメリットはこれだけではありません。必殺技を『見切』られてから『バージョンアップ』を行うとそれ以後消費値に+5の修正を受けられます。

この修正は『見切り』『バージョンアップ』を行う度にどんどん加算されますので、DOCでキャンペーンをやる場合は「好敵手がいた方が強くなれる」のです。もはや『バージョンアップ』に例えはいらないのではないのでしょうか。

合体必殺技

あらゆるジャンルにおける禁断の秘技・『合体必殺技』のルールをお教えしましょう。『合体必殺技』を発動させるには第7章で記述されている「縁故」で結ばれている術者が2人(以上)目的は違って同じ対象に対して「心を燃やしている」必要があります。その条件がそろってさえいれば処理することは以下の3つです。

- ・ カテゴリーの選択
- ・ 事前設定数値の変更
- ・ 消費値の累積

『合体必殺技』は参加する複数の人間の持つ必殺技カテゴリーのうち1つを選びます。その人の必殺技をメインに他の人が補助するということになります。しかし、必殺技のカテゴリーに由来した人と基本行動に由来した人物は異なっても構いません。Aという人の基本攻撃をBという人の必殺技カテゴリーで発動させても構いません。この場合はメインの人物はBの方です。

必殺技のカテゴリーが決定したら(必要があれば)事前設定数値を決定して下さい。これはメインとなる人物の本来の数値と異なっても構いません。つまり、合体必殺技は基礎となる必殺技とはほとんど違う必殺技になってしまいますので、基礎となる必殺技が『見切られて』いても通用します。

最後に消費値を計算します。これは純粋に全員が消費した消費値を加算していき、さらに参加者をつなぐ「縁故」LVも5倍で加算することができます。まあ、必殺技の名前・描写などは勝手に決めて下さい。

ちなみに合体とはいってもただ単に必殺技を同時に撃つだけではありません。特に必殺技カテゴリーと基本攻撃の由来する人物が異なるときなどに効果を発揮するでしょう……。

目を焼くほどの爆光が収まるとそこには必殺技が命中する前と全く同じ姿の老人が立っていた。

「馬鹿な……俺の<緋龍斬>が外れるはずは」

光芒士の男はつぶやかずにいられなかった。

「愚か。愚かよのう。どんなに強力でもわしには光術など効かんよ」

老人は楽しげにそう言った。

「・・・<歪曲>・・・」

「ほう。そこの娘は虚空士か？ だがもはやその娘は自分ひとりで戦える状態ではないようじゃな」

確かにその通りだ。彼女にはもうほとんど天勢力も生命力も残っていなかった。こうなると光芒士がさっきの必殺技で全力を使わずに余力を残しておいたのは正解だっただろうが、これほどの実力を持った相手に同じ技は二度通用しない。

「万策尽きたのじゃろう」

「・・・ねえ。ひとつだけ手段があるわ」

娘は相棒にだけ聞こえる声で言った。

「あたしに向けてもう1回さっきの必殺技を撃って。そのエネルギーをあたしが次元のエネルギーに変換してあいつにぶつけるのよ」

たしかに男にはもう1度必殺技を撃つことができるだけの力がある。だが・・・、

「無茶だ。お前の命の保証はないぞ」

「でもそれしかないじゃない。上手くやればあたしは全然消耗しないでいいの」

「嘘じゃないんだろうな」

「当たり前でしょ」

「・・・分かった。やってみよう」

男は半信半疑のまま必殺技の構えに入った。

「無駄なことをするもんじゃな」

男は老魔術師の言葉に構わず、ためらいと命運をのせ、極限まで強化した無数のレーザー光を撃ちはなった。

「無駄だと言ったはずじゃぞ」

老魔術師のまわりの空間が<歪曲>し始める。

「それはどうかしら？」

突然男と魔術師の間に娘が割り込んで来た。娘はその背中で渾身の力を込められた無数の<緋光斬>を受け止める。

「何！」

老魔術師の顔に驚愕の表情が浮かぶ。

「例えどんなに強力な<歪曲>空間でも虚術だけは止められないわ！」

「くらえ！<緋龍虚空斬>！！」

娘の両掌から<緋光斬>よりもさらに強力な時空のエネルギー<次元斬>が無数に発せられる。<次元斬>は狙いあやまたず老魔術師の腕に、脚に、胸に、そして額に命中し、全てが確実に貫通していった。

「まさか・・・このわしが・・・」

老魔術師はその言葉と共に絶命した。だが、くずれおちたのはひとりではなかった。虚空士の娘もまた力なく倒れていたのだ。

「おいっ。消耗はしないはずだろう!？」

「・・・消耗を避ければどうしても威力が下がるから・・・」

「また俺をだましたな」

「・・・あたしのこと嫌いになった？」

女は不安気に聞いた。

「少しな。罰として治療だけは受けてもらうからな」

その答えは否定とはいえなかった。

少々長くなってしまいましたが、この例だと基本攻撃は虚空士の娘の<次元斬>、必殺技カテゴリーは光芒士の持つ<烈>です。ですから攻撃力・属性・効果範囲は娘の<次元斬>を基本としますが、判定をするのは必殺技カテゴリーの持ち主である男(のプレイヤー)が行います。

合体必殺技では参加する全員が伝承点を1点ずつ消費する必要があります。数人で1点ずつ消費するのですから無駄が多いような気がするかもしれませんが発動に必要な伝承点(=1点)以外が余るようなら余った伝承点1点を50点の消費値に加算することができます。これができるのは合体必殺技のときのみですが、合体必殺技のときは1点以上伝承点を消費することも可能です。

合体必殺技は切り札中の切り札ですので軽々しく使わないほうが身のためでしょう。当然ではありますが、合体必殺技を『見切られた』場合はベースとなった人物の通常の必殺技(先の例なら男の<緋龍斬>)も『見切られた』ことになります。

合体させるか否かはともかく必殺技は基本攻撃によって属性を決定します(攻撃力のタイプではありません)。基本攻撃が<火弾>ならばどんな必殺技であろうとも炎による攻撃と見なします。基本攻撃が特に属性を持っていないならば(例:日本刀での斬撃、「蹴撃」による蹴り等)それらは全てオーラによる攻撃と見なすことも可能です。

第五章追記

必殺技オプション

必殺技に細かいオプションをつけることができます。「転倒」「後退」「発動時移動」「技

能追加」「反発」「相殺」「L行動化」の7つです。

これらのオプションを組み込んだ必殺技を発動させると、消費値が何点か減ってしまいます。そして、その減った消費値を元に命中値修正や攻撃力修正を算出して下さい。

- ・ 転倒 (- 5 点)

クリーンヒットしたら相手が転倒します。D O Cにおける必殺技は発動後のスキが非常に大きいので、反撃を避けるためにもこのようなオプションは意外と助かります。基本攻撃が転倒するような攻撃(一部の術力や跳躍攻撃等)にこのオプションをつけると起きあがる行動が通常のS行動からL行動になってしまいます。

- ・ 後退 (- 5 点 / m)

クリーンヒットしたら相手を数m後ろに押しつけます。どのようなシチュエーションで使うかは謎ですが、あらかじめ敵の後方に「地雷」を設置しておいたり、断崖から突き落とすときなどが考えられるでしょう。このオプションは敵を後方に押しつけるだけで自分が移動できるかどうかは別問題です。

- ・ 発動時移動 (- 5 点 / 「移動力の3分の1」 m)

必殺技を発動させる直前ないし直後に「移動力の3分の1」 mだけ移動します。どう使うかは使用者の頭脳次第ではないでしょうか。

- ・ 技能追加 (- 1 0 / 2 0 点)

基本攻撃に新しい技能を「臨時的に」追加します。このオプションは状況に応じてかなり有効に使えることと思います。基本攻撃「短刀術」の必殺技に「投擲」を組み込むと射撃系の基本攻撃にもなります。装甲が非常に硬い敵に遭遇したら「点撃」を組み込むと防護点を半分にできます。技能の唯一の例外は「投げ技」技能で、この技能だけは20点の消費になってしまいます。

- ・ 反発 (- 1 0 点)

敵の何らかの攻撃と同時に必殺技を放つ場合、攻撃のエネルギーが反発し、どちらか片方に(攻撃の達成値が低い方に)両方の攻撃が流れます。相手の効果範囲が広範囲でも相手を中心とした半径~mに変化しますが、複数の攻撃目標を持つ攻撃(『烈』の必殺技・火術<烈焦球>・水術<水天弓>等)の場合は自分のところに来た攻撃だけが反発の対象となります。

- ・ 相殺 (- 1 0 点)

敵の何らかの攻撃と同時に必殺技を放つ場合、攻撃のエネルギーが相殺し、ダメージの

少ない方が少ない分だけダメージを受けます。35点の攻撃と75点の攻撃ならば35点の方が75 - 35 = 40点のダメージを受けます。反発の必殺技と相殺の必殺技がぶつかった場合、双方が素通りして通常通り「たまたま同じMVに攻撃が発生しただけ」になります。

- ・ L行動化 (-25点)

必殺技は通常「2AR・「スキ」第0MVまで」の特殊な行動ですが、このオプションを組み込むことによって普通のL行動にしてしまいます。スキの間は防御もできなければ伝承点を消費してARを獲得することもできませんので、かなり危険な状況になってしまいます。このオプションがあれば、発動後の危険性を格段に減少することになります。反面、必殺技発動のタイミングは1MV遅れてしまいます。

- ・ 反動S / 反動L (+5 / +15)

このオプションが付いた必殺技を発動させると、発動後に使用者は転倒します。反動SならばS行動で起き上がれますが、反動LだとL行動でなければなりません。必殺技の直後は長いスキになっていますので、絶対に戦闘が終わるという確信があるときか、博打に出なければ勝てないときにしか使わないオプションでしょう。

- ・ 制御不能1~7 (説明文参照)

この必殺技は正確に消費値を制御することができません。ですが、制御しない分だけ必殺技の威力は強化されます。この制御不能のレベルは事前に設定・固定しておきます。

制御不能の必殺技は消費値を決定する際に3段階のステップをおきます。まず最初に通常どおり消費値を決定します。

次に制御不能のレベル(1~7)個だけD6を振ります。そしてその合計値分だけさらに多く消費しなければなりません。この追加消費値の内訳(HP/AP/天勢値のバランス)は自由に割り振って構いませんが、この消費値が払えないときや、払いたくないときは必殺技は発動しません。伝承点と第一段階で自分で決定した消費値は失われます。

追加消費値を消費できたのならば、追加消費値は2倍にして消費値に加算し、通常どおりの処理に戻ります。つまり、実際に消費する量が「自由に決めた消費値」+1~7D6(追加消費値)であるのに対して、達成値や攻撃力を計算する際の消費値は「自由に決めた消費値」+「追加消費値」×2になるので、1~7D6点だけ得する計算になります。

このオプションも「賭け」です。7D6にもなると追加消費値は7~42になりますので、差の35点が支払える場合にしか使われないでしょう。いわば、このオプションは「反動」以上の本当に最後の手段だと言えます。ちなみに、追加消費値を決めるルールには縁故が適用されません。

これらのオプションで効果を累積できるのは「後退」「発動時移動」のみであり、「技能追加」は1つしかできないことに注意して下さい。

第伍章番外「汝、必殺技を放て」

悪魔 では先程の続きを始めましょう。

由香理 でも恭ちゃんはまだ必殺技を体得してませんよ。

恭弥 ゾンビ相手に必殺技を組む気になれなくてね。

悪魔 皮肉は結構ですから早めに体得しといてください。相手の都合なら私が何とかしましょう。(といて退場する)

由香理 「どうにか」ってど・・・どうするんだらう。

恭弥 いくら悪魔さんでもそんなに無茶しないだらう。

由香理 無茶って？

恭弥 吸血鬼100匹とか(笑)。まあいいさ。とりあえず必殺技を作ろう。俺の得意とする攻撃は「蹴撃」なので基本攻撃は「蹴撃」にするのが無難だろうな。

由香理 術力の<斬空脚>の方がLVは高いよ？

恭弥 術力を必殺技の基本行動にするのは高レベルの術者のすることだ。駆け出しの術者はAPに余裕がない。<斬空脚>の場合だったら7点のAPを別に消費してしまうからわずかながら不利なんだ。やるんだったら射撃系の術力だな。

由香理 ふーん。で、カテゴリーは何にするの？

恭弥 うーん。こういうときにはキャラクターシートを見て他に優れている能力がないか探してみよう。

由香理 「移動力」は高いよね。でもこれでどうするの？

恭弥 それでいい。12ある必殺技の中で「移動力」と関係あるのは<襲>だけだ。

由香理 でも<襲>には走行型と跳躍型があるみたいよ。

恭弥 必殺技の存在意義を考えると走行型だな。

由香理 場合によるけど実際にダメージの大きい方ってことね。

恭弥 事前決定数値の移動倍数は4倍としよう。オプションはなし。残っているのは必殺技名だけだが・・・<神速狼牙斬>に決定。

由香理 あ。悪魔さんが帰ってきたよ。

恭弥 隣にいるのは・・・げっ。

由香理 恭ちゃん・・・あれって・・・。

恭弥 ...エクスターナル・ゾンビ(第九章参照)・・・。

悪魔 お待たせしました。こいつならいいでしょう。

恭弥 ...もはや異種族間での『いい』の定義がここまで違うとは。

悪魔 安心して下さい。これは私の作ったものではありませんから(エクスターナル・ゾンビの強さは製作者の「魔法物理学」の影響をかなり受ける。悪魔様の「魔法物理学」LVは果てしなく高い)。

由香理 よかったじゃない。ヴァンパイア100匹じゃなくて。複数の敵だったら『襲』の必殺技は効かないわ(笑)。

恭弥 実際のゲーム中では「世界では敵を見てから必殺技を作れ」と言われる程だよな。さて、始めるか。

悪魔 このエクスターナル・ゾンビの製作者の「魔法物理学」は4LVでしたので

メイン技能4つは8LV、他の技能は4LVまでを組み込む事ができます。今回のメイン技能は「刀剣術」「防御」「座禅」「殺気感知」にしましょう。そうそう、彼(?)は何故か目に付く人間を片っ端から切り刻むんで注意して下さい(笑)

由香理 わ、わたしは関係ないわよ。
悪魔 あ。目に映ったみたいですね。
由香理 ……ええと、「恭ちゃんとの」距離とかはどうするの?
悪魔 20mからスタートします。こちらのSMVは8ですのでこちらからどうぞ。
恭弥 では第16MVで6m移動。第15MVはスキ。第14MVは5m移動。
由香理 2人(?)の距離は9mね。
悪魔 白兵戦しかできないエクスターナル・ゾンビは第8及び第6MVで計2m接近します。MV5はスキですが、次のラウンドです。
恭弥 現在の距離は7m。俺の「移動力」×1m内だから『神速狼牙斬』は最大の破壊力を発揮できる。てめえのふざけた習性ごと粉々にしてやるぜ!
由香理 ああつ。恭ちゃんのオーラが蒼く輝いている!
恭弥 この女は、この女だけは命に代えても守ってみせる! 喰らえ、<神速狼牙斬>!!
HPとAPは1点ずつ残して全部消費、天勢値も4点消費すると消費値は合計 $11 + 11 + 4 \times 3 = 34$ 点。これを公式に当てはめて計算すると、命中値修正 $= 34 - 2 \times 4 = +26$ 、攻撃力修正 $= 2 \times 34 \div 4 = +17$ 。
由香理 出来立てのキャラでさえこの威力が出るとはねえ。ちなみに今回の伝承点消費理由は「心が燃えている」です。
恭弥 俺の蹴りの命中基本値は9、ダイスが…8だから計43!
悪魔 エクスターナル・ゾンビの『運動力』は4、「防御」は8LVですからダイスが12でも34にしかありません。クリーンヒットです。
由香理 狼のオーラをまとった恭ちゃんが光の軌跡を残してに突進する!!
恭弥 ダメージは基本値1(ジャングルブーツ)+ $17 = 18$ 。1回目はダイス目…7を足して25。
悪魔 こちらの防護点は11。同じくダイス目を加えて18。7ダメージです。
恭弥 至近距離の『襲』の恐ろしさはこれからだ。2回目のダメージは22。
悪魔 名前が『~斬』だから『斬』の必殺技だと思ってましたよ。結果的なダメージは6点。
恭弥 3回目は25。
悪魔 ダメージは8点です。
恭弥 4回目…おっとクリティカル。ダメージは $1 + 12 + 7 + 17 = 37$ 。
悪魔 こちらは16点しか防げないので21ダメージ。計42ダメージです。製作者の「魔法物理学」は4LVですので最大HPは40。なんとかエクスターナル・ゾンビを倒しましたね。
由香理 やったあ。
恭弥 や、やっと終わった。
由香理 ところで恭ちゃん。さっきなんて言ったの?
恭弥 ……忘れたよ…。