

第六章 人生成長

術者に限らず生物は肉体的にも精神的にも進歩していくものです。この章ではシナリオ終了後の成長に関して説明していきます。

RSPとPSPの成長

DOCでは肉体的な成長はRSPの獲得、精神的な成長はPSPの獲得として表現されています。ではどうしたらRSP・PSPを獲得できるのでしょうか。答えは簡単です。総合レベルを上げればよいのです。総合レベルを上昇させるには「冒険をする」必要があります。1冒険をクリアするごとに総合レベルが1レベル上昇します。シナリオが終わったらGMはプレイの結果を判断して下さい。

大成功..... RSP + 2 / PSP + 2

成功..... RSP + 1 / PSP + 1

失敗..... RSP + 0 / PSP + 0

また、さらに術者達の宿敵である禍族を倒してもRSP・PSPを獲得することができます。

将軍クラス..... RSP + 3 / PSP + 3

通常のコ族..... RSP + 1 / PSP + 1

さらにシナリオの系統によっても獲得できるRSP・PSPは変化します。

頭脳労働的シナリオ..... PSP + 1

肉体労働的シナリオ..... RSP + 1

獲得したRSP・PSPは技能・術力LVを上昇させること(第1章参照)のほかに能力値の上昇にも使用できます。能力値は技能や術力のように次のレベル(?) × 1点のRSP・PSPを費やせば上昇しますが、RSPでは精神的な能力値は成長しませんし、逆にPSPでは肉体的な能力値は成長しません。

RSPで上がる能力.....筋力、運動力、耐久力、知力

PSPで上がる能力.....霊力、精神力、感覚力、知力

能力値が上昇すると諸数値も上昇することを忘れないでください。「強撃点」「移動力」「SMV」「集積力」「装精霊」「HP」「AP」などです。それぞれ関連する能力値については第1章を参照にしてください。

その他の諸数値

これらの他に純粋に総合レベルが上昇したことによって上昇する数値もあります。「伝承点」「最大縁故数」「装精霊」「集積力」「HP・AP」「天勢値」のことです。

「伝承点」は4、9、16、25レベルになったときに1点ずつ上昇します。伝承点の効能は第2章に書かれています。

「最大縁故数」は次の第7章でも書かれていますが、現総合レベル×「舞台縁故倍数」で決定しますので、1レベル上がるごとに舞台縁故倍数ずつ上昇します。「最大縁故数」は各縁故の合計値の上限ですが、レベルが上がったからといって無理に縁故を増やす必要はありません。また、何らかの外的要因で強制的に「最大縁故数」よりも各縁故の合計値が大きくなってしまふことがあります。この場合は「最大縁故数」の方が大きくなるまで新しい縁故の獲得や、縁故の成長をすることはできません。

「装精霊」は総合レベル+『感覚力』で算出しますので、『感覚力』の上昇分に加えてレベル上昇分の1点が上昇します。

「集積力」も「装精霊」とよく似てますが、総合レベル+『感覚力』×2であることに注意して下さい。

HP・AP自体は算出法が総合レベルと関係ないので、自動的に上昇することはありませんが、総合レベルが上昇した時に1D3を2回振ります。その2つの数値をHP・APに1つずつ加算して上昇させます。つまり、どちらを優先させて成長させるかを選べるのです。

あとほかにはHPに関する必殺技の下限の変更やRSP/PSP獲得による技能・術力の獲得・成長などがありますが、世界における新術力の獲得、世界での新知識系技能の獲得などコストパフォーマンスが必要なときもありますので注意して下さい。

『天勢値』は総合レベルが1LV上がるごとに1D6+1点上昇します。しかし、これは上げなくても構いません。プレイヤーの任意です。

また、術者と<契>を交わしている式にも術者の成長に合わせて成長する機会が与えられます。術者の総合レベルが上がると、式はHP・AP・PSP・RSP合わせて1D3+2点を獲得します。「合わせて」というのは分配するということです。この成長はそのシナリオで一瞬でもこの世界に出現することのできた「式」だけです。異世界の生物である「式」であろうとも働かないものは進歩しないということです。また、新しい特徴を獲得することもできません。

第六章番外 「汝、成長せよ」

- 神 ……という訳で事件は解決したのじゃ。めでたしめでたし。
- 恭 弥 どういう訳だよ。
- 由香理 恭ちゃん今さっき私と一緒に事件（第九章参照）を解決したじゃないのよ。3歩で忘れたの？
- 恭 弥 そうか。……そうだったよな（苦笑）。
- 由香理 （嘘だってバレちゃうでしょ！）
- 神 もう良いではないか。シナリオ『砕かれた鎖』の場合でこの章の番外は進めて行こうと思う。ここから先はGMが『砕かれた鎖』をもうプレイしないと判断してから読むように。
- 恭 弥 シナリオの種類は「肉体労働的」「通常の禍族」だったから獲得できるRSP / PSPは2 / 1点。
- 由香理 プレイはサブ・マネージャーがスライムを育成していたことをつきとめて、禍族と＜融合＞した彼を倒したということなので「成功」と判断してRSP / PSPはさらに+1 / +1点されますので計3 / 2点になりますね。
- 神 その通りじゃ。今回も恭弥を例にしてみようかの。
- 恭 弥 今回「も」ね。「伝承点」は1レベルから2レベルに上がっただけなので1点のままだ。「最大縁故数」は1レベルにつき2点（世界の固定値）増えるがとりあえず増やさずに保留しておこう。
- 由香理 「縁故」はいつでも（プレイ中でも）上げられるからよね。「集積力」「装精霊」は選択の余地なく1レベルにつき1点（固定）上がるから、「集積力」が10、「装精霊」は6になるわ。
- 恭 弥 HP / APはダイスを振って決めるんだったな。……D6の出目は5と4だから上昇する値は3点と2点になるわけだ。ここはセオリー（？）通りHPを+2、APを+3しよう。つまり俺はHPを14に、APを15にできた。
- 神 残りはRSP・PSPの使用じゃが？
- 恭 弥 ……（ちょっと考えて）極悪な成長だが「座禅」を1LV、の「魔法物理学」を1LV持つことにしよう。
- 由香理 「魔法物理学」は知識系技能じゃないの？
- 神 知識系は知識系なんじゃが 世界には『感覚喪失の法則』があるから一般人では術力その他に関して正確な記述はできんじゃろう。かといって術者人口を考えると術者が書いた本を入手したり、術者が開催する「セミナー」に参加できる確率は0に等しいのじゃ。だから『感覚喪失の法則』の名の下「魔法物理学」はmpを支払わずに成長・獲得できることになるのじゃ。
- 恭 弥 そういうことだ。PSPは＜脆性＞＜氷華＞をそれぞれ1LVにしよう。あと、俺はあまりやってないけど、術力の系統を1つに絞ると結構ロールプレイしやすいから、間接的にはあってもライバルに差を付ける秘訣になるだろうな。
- 由香理 その分周囲の人のフォローが不可欠になるけどね。人間関係は大事だよ。恭ちゃん。
- 恭 弥 どうせお前のいう「人間関係」って奴はお前のことを大切にしろってことだる……。