

流派

データが多いので統括者の頭には入りきりません。確認も出来るようにしたいのでお願いします。

■ 流派の取得

ルールブックに載っている「流派」の代わりにここで紹介されている流派を取得することができます。

刀術流派

カルシファードブレードを用いた刀術の流派です。

各流派の攻撃力(振り+1など)は「カルシファードブレード」を用いたときのもので、小太刀、大太刀など、別の場合は武器の攻撃力に応じて攻撃力が変化します。

なお、ルールブックに書かれている流派や、ここに書かれている流派の名称は PL の好みで自由に変更することができます。(流派分析では同じ流派として処理します。)

名称の変更された流派は構えの型が少し違っていたり、いずれかの格闘動作に特化している場合があるでしょう。また、ルールでは現されないくらいに刀術の動きが微妙に異なっていたりします。

豪瀬双刃流刀術

カルシファードブレードを二刀もち操る流派。守りに優れる。攻撃は二刀を同時に打ち付けるように扱う。

■ 習得動作

【二刀流 / 刀】(難)

「特殊な背景」に追加で 5cp 払うことで刀に特定して身につけることが出来る。データはマーシャルアーツ参照。

【守りの左太刀】(4cp)

前提：刀

利き手と逆にもった太刀を守りに特化して使う防御剣術。

この格闘動作は【強化受け】と同じように取得することで使用可能になる。

逆手に持った刀で受けを行うとき、受けの値は刀の $\frac{2}{3}$ となる。また、この動作を習得することで、逆手側の武器で 2 回「受け」を行うことができるようになる。(利き手とあわせて 3 回の「受け」が可能。)

【八重垣】(6cp)

前提：刀

二本の刀を巧みに操り、相手の攻撃を受ける技。

この格闘動作は【強化受け】と同じように取得することで使用可能になる。

両手にカルシファードブレードまたは小太刀を持っていて、待機しているときに行う「受け」の値は(両手とも)刀技能の $\frac{2}{3}$ となり、相手の 1 回の攻撃に対して、左右の刀で 1 回ずつ「受け」を行うことができる。

この動作による「受け」を行った後で待機を解除して行う攻撃の命中判定には -2 のペナルティがかかる。

翔羽疾風流刀術

相手の攻撃に対してその隙を突くカウンターを得意とする流派。

■習得動作

【木葉返し】(難)[カウンター]

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -4

相手の攻撃をかわしつつ相手に一刀を見舞う技。

避けの代わりに使用する。まず通常の避ける判定を行い、避けるに成功したら相手の攻撃の武器技能または敏捷とこの格闘動作で即決勝負を行う。この即決勝負に勝利したら、攻撃を行うことができる。ダメージは「振り +2」となる。

この攻撃を受ける側は攻撃後であるため、使用している武器の準備技能か敏捷力のどちらかの判定に成功しないと能動防御できない。構えが崩れるので次のターンの自分の番まで能動防御に -2 のペナルティが与えられる。

[カウンター]の技に対してこの技で防御することはできない。

【翔羽返し】(難)[カウンター]

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -4

相手の攻撃を受け流しつつ相手に一刀を見舞う技。

受けの代わりに使用する。まず通常の受けの判定を行い、受けに成功したら相手の武器技能または敏捷とこの格闘動作で即決勝負を行う。この即決勝負に勝利したら、攻撃を行うことができる。ダメージは「振り +2」となる。

この攻撃を受ける側は攻撃後であるため、使用している武器の準備技能か敏捷力のどちらかの判定に成功しないと能動防御できない。構えが崩れるので次のターンの自分の番まで能動防御に -2 のペナルティが与えられる。

[カウンター]の技に対してこの技で防御することはできない。

【疾風返し】(難)[カウンター]

前提：刀、見切り 上限：刀 技能なし値：刀 -6

相手の攻撃の先を取り、疾風の一刀を見舞う技。

この格闘動作を行うにはあらかじめ自分の番に集中していなければならない。受け代わりに使用する。まず受けの代わりに「見切り」の技能で判定を行う。このときフェイントなどで能動防御に修正がある場合、「見切り」にその修正がかかる。受けに成功したら相手の武器技能または敏捷とこの技で即決勝負を行い、敗北したら能動防御に失敗したことになる。即決勝負に勝利したら相手は攻撃に失敗したことになる、この技による攻撃が命中し、「振り +3」のダメージを与える。

この技を使ったら、次の自分のターンまで能動防御に -4 のペナルティを受け、武器が非準備状態となる。

旋一閃流刀術

一対多の状態で戦うことを想定して生み出された流派。

■習得動作

【旋風一閃】(難)

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -6

体を回転させながら、周囲のものすべてを横薙ぎの攻撃でなぎ払う技。

この技を使用するキャラクターと隣接するすべての敵キャラクターに攻撃する。対象のヘクスに入る全てのキャラクターが対象となる。一度だけ命中判定を行い、防御側はそれぞれ防御判定を行う。防御側の一体でもクリティカルで防御した場合攻撃は全ての対象に命中しなかったことになり、一回だけファングルの効果を受ける。攻撃後バランスを崩すため、次の自分のターンまで能動防御に -4 のペナルティを受ける。

【閃一文字】(難)

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -4

横一線に刀を振るい横一列の敵を一度に攻撃する技。

この技を使用するキャラクターの“前方”の3ヘクスに対して攻撃する。対象のヘクスに入る全てのキャラクターが対象となる。一度だけ命中判定を行い、防御側はそれぞれ防御判定を行う。防御側の一体でもクリティカルで防御した場合攻撃は全ての対象に命中しなかったことになり、一回だけファングルの効果を受ける。

【千眼法】(難)

前提：間合い 上限：間合い 技能なし：間合い -2

眼がまるで千あるかのように周りの様子を知る目配り。

側面から攻撃を受けたときこの技能判定を行う。成功すると側面からの攻撃に対する防御のペナルティがなくなる。

この技の判定に成功したすぐ後にこの技を使ったものが行う【旋風一閃】【閃一文字】の命中判定に +1 のボーナスを与える。

泰山巖武流刀術

“南天”ヒルイで生まれ、発達した流派。

ただひたすらに必殺の「一ノ太刀」を磨き、その一撃に賭ける。構え（秋津の構え）は独特で見ただけでこの流派だと分かってしまうほど。（構えを見たときに行う流派分析の技能判定に +5 のボーナスが与えられる）

この流派を学んだものは他の流派を同時に習得することはできない。また、流派共通の技能、格闘動作を学ぶことができなくなる。これはただひたすらに一ノ太刀だけを学ぶためである。

■習得動作

【一ノ太刀】(難)

前提：刀 上限：刀 -4 技能なし値：刀 -7

渾身の力を込めて敵の頭部に必殺の一撃を打ち込む技。

攻撃が成功すると頭に命中したことになる。1ないし2の差で失敗すると、胴体に命中したことになる。真っ向から踏み込んでの攻撃となるため、敵の能動防御が +2 される。

この攻撃に対して、「受け」か「止め」ないし、その代わりに行う防御を試みた場合、判定の成功、失敗に関わらず、防御側は即座に攻撃ファングル表を振り、そこに書かれている効果に従う。（防御判定に成功していれば、受け、止め自体は成功）

全体重をかけた攻撃のため、ダメージは「振り +4」となる。渾身の力で振りぬくため、攻撃の後、刀は非準備状態となり、2 点分疲労する。

葉風紅流刀術

“ 王城 ” コウルのあたりで生まれ、発達した流派。『魅せる』流派であり、力任せに戦うのは美しくないと言われ、華麗に勝つための技が磨かれている。

■ 習得動作

【飄（つむじかぜ）】（難）

前提：受け 上限：受け 技能なし値：受け -4

華麗に受け流して相手のバランスを崩す技。「受け」の代わりに使用する。

成功したら、攻撃側は成功度をペナルティとして武器技能の判定を行わなければならない。この判定に失敗すると、攻撃に用いた武器が非準備になる。

ファンブルで失敗するか、この動作にクリティカルで成功した場合、攻撃側は武器を落としてしまう。攻撃者の側面ないし背面（ランダム）方向に、[1D6 - 武器の重量（最低 1）] メートル遠くに落ちるものとする。なお、成功度を数えるときは、受動防御はカウントしない。結果として成功度が 0 未満になる場合、武器技能の判定は不要になる。

【颱風（たいおろし）】（難）

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -6

相手の武器を狙って攻撃し、バランスを崩す技。

この攻撃に対して「受け」「止め」を行った場合、防御側は防御の成功度に応じて下記の効果を受ける。

- ・ 成功度 5 以上：何もなし
- ・ 成功度 3 ~ 4：武器が非準備になる。
- ・ 成功度 0 ~ 2：武器が非準備になる。さらに、準備技能で瞬時に構え直すことができない。
- ・ 失敗：武器を落とす。防御側と同一ヘクスに落ちるものとする。
- ・ ファンブル失敗：武器を落としてしまいます。落ちる場所は防御側より背面ないし側面（ランダム）に [1D6- 武器の重量（最低 1）] メートル遠いところ。

【凜（こがらし）】（難）

前提：刀、軽業 上限：軽業 技能なし値：軽業 -2

鏢競り合い状態を華麗に捌く技。

鏢競り合い状態から押されようとしたとき（敵の攻撃順での即決勝負時）に宣言する。通常通り即決勝負を行い、勝てば修正なし、負ければ成功度の差分をペナルティとし、この動作の判定を行う。

成功すれば、相手の押すタイミングに合わせて飛びのくことができる。そのとき 1 ヘクス後ろに移動するが、離脱時の攻撃を受けることはない。

ただしこの動作を行った直後の行動順では体勢を立て直さなければならないため、能動的な行動は取れなくなる。

貫牙突流刀術

“北天”セイヨウのあたりで近年、生みだされ発達した流派。「突き」を極める流派で一撃必殺の突きを見舞う。

■習得動作

【平突き】(難)

前提：刀 上限：刀 -2 技能なし値：刀 -4

刀を平らにし、突きを行う。回避されてもそのまま横に刀を振ることで追撃が出来る。

相手の避けが成功したときに使うことが出来る。判定に成功したら、攻撃型「切り」で「突き +1」の攻撃をすることが出来る。この攻撃は避けられた攻撃とは別の攻撃として扱う。このとき部位狙いをする事は出来ない。(新たに防御できる。避けられたとき、後退していた場合この攻撃にボーナスははいらない。)

【距無】(難)

前提：【近接武器戦闘/刀】、刀 上限：刀 技能なし値：刀 -4

間合いのない密着状態から身体のはねだけを使ってくりだす突き。

この技は相手が至近距離にいる時に使うことが出来る。この攻撃によるダメージは「突き +2」となる。間合いの中からの攻撃のため相手の受けに -4、相手が【近接武器戦闘】を習得しているなら -2 のペナルティが与えられる。

【突牙】(難)

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -7

突撃し、必殺の突きを放つ技。

この攻撃は2ヘクス以上はなれていないと使用できない。移動力の半分まで移動でき、その後で攻撃できる。大振りとなるため命中判定に -5 の修正を受けるが上限はない。この攻撃によるダメージは「突き +4」になる。この攻撃は非常に受けにくく通常の受けを行うことが出来ない。この攻撃に対しては【射撃受け】でのみ受けが行える。この攻撃の後、武器は非準備状態となり、能動防御に -2 のペナルティを受ける。

飛燕無影流刀術

飛燕胡蝶流から派生した抜刀術を極める流派。達人の抜刀は“神速”と称される。

■習得動作

【抜刀—飛燕】(難)

前提：刀、準備/刀 上限：準備/刀 +2 技能なし値：準備/刀 -6

抜刀術。飛燕無影流刀術の基本となる技。

ルールブック記載の「飛燕胡蝶流」に属する格闘動作【飛燕一閃】と同じ技。

【抜刀—刹那】(難)

前提：【抜刀—飛燕】 上限：【抜刀—飛燕】 技能なし値：【抜刀—飛燕】 -4

鋭い踏み込みを行い、一息で間合いをつめ、居合いを浴びせる技。

敵と2ヘクス以上離れていないと使えない。移動力の半分まで移動した後、【抜刀—飛燕】と同様の判定を行う。大振りとなるため、命中判定に -5 のペナルティを受けるが上限はない。

【抜刀—無明】(難)

前提:【抜刀—飛燕】(上限値に達していること) 上限:【抜刀—飛燕】+4 技能なし値:【抜刀—飛燕】

飛燕無影流刀術の奥義。抜刀—飛燕を極めた者のみに伝授される。目にも止まらぬ神速の抜刀。

この技は【抜刀—飛燕】の技能レベルが上限に達していないと習得することができない。

【抜刀—飛燕】と同様の判定を行う。刀を振りぬく動作であるため、この攻撃の後、刀は非準備状態となる。

紫電一刀流刀術

紫電にたとえられる鋭い踏み込みと太刀筋を誇る流派。この流派を極めた者の踏み込みは“縮地”と称されるほどにすばやい。

■習得動作

【瞬歩】(難)

前提:【踏みこみ】(【フレッシュ】のこと) 上限:【踏みこみ】 技能なし値:【踏みこみ】-4

鋭い踏み込みによって瞬時に相手との間合いをつめる歩法。

この技を行う時判定を行い、成功したら移動力の半分まで移動し、攻撃を行うことができる。この攻撃は大振り扱いにならない。

【紫電ノ太刀】(難)

前提:刀 上限:刀 技能なし値:刀-4

鋭い踏み込みから繰り出される一閃。踏み込みから繰り出されることが前提となる。

ダメージは「振り+2」となり、相手の能動防御に-(移動した距離の半分)のペナルティを与える。

【縮地】(難)

前提:【瞬歩】(上限値に達していること) 上限:【瞬歩】 技能なし値:【瞬歩】-7

紫電一刀流刀術を極めた者が身につけることができる目にも止まらぬ神速の踏み込み。

この技は【瞬歩】の技能レベルが上限に達していないと習得することができない。

この判定に成功したら、移動力にこの格闘動作の技能レベルの5分の1を加えた距離まで移動し、攻撃を行うことができる。この攻撃は大振りとなり-5の修正を受けるが、上限は存在しない。

この技による踏み込みは知覚できないほどにすばやい。この技を使ったキャラクターが移動するとき相手は聴覚または視覚で判定を行う。(必要と思われるキャラクターのみでよい)この判定に相手が失敗したら相手は後ろから攻撃を受けるとき、能動防御に-4の修正を受ける。(回り込みのペナルティを含む。)

この技を使った後、1点分疲労する。

二天烈風流刀術

カルシファードブレードを二刀もち操る流派。二刀から繰り出される連続攻撃が真髄。小太刀の二刀を持つものが多い。

■ 習得動作

【風車（かざぐるま）】（難）

前提：刀 上限：刀 +2 技能なし値：刀 -4

二刀を十字に次々繰り出す技。

二回から四回の「振り」の攻撃を連続して行う。一度でも命中それ以上の攻撃を行うことはできない。命中判定は【風車】で行うが、攻撃回数を増やすたび -2 のペナルティを受け、ダメージは -1 される。（攻撃回数が増えても -1 だけ。）

この技は両手にカルシファードブレードまたは小太刀を装備していないと使うことができない。この攻撃では逆腕修正は考慮しない。

【旋風二連】（難）

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -4

二刀を用いて二回攻撃を行う技。浅い攻撃だが、すばやい連撃は相手を翻弄する。

二回攻撃する。一回目は攻撃力 -2 で「振り」の通常攻撃を行う。二回目は一回目の命中判定の成功度を用いて、フェイントをし、その後攻撃力 -2 で「振り」の攻撃を行う。相手は最も高い戦闘技能か、敏捷力で判定を行い、成功度を比べあう。攻撃側が勝っていれば、その差分だけ能動防御にペナルティを与える。防御側が勝っていた場合、その差分だけ能動防御にボーナスが与えられる。

この技は両手にカルシファードブレードまたは小太刀を装備していないと使うことができない。この攻撃では逆腕修正は考慮しない。

【烈風交差】（難）

前提：刀 上限：刀 技能なし値：刀 -6

二刀の刀を交差させ、叩きつけるように切りつける技。

「振り」でダメージ +3 の攻撃を行う。この技を使用した後、次の自分のターンまで能動防御に -1 のペナルティを受ける。

この技は両手にカルシファードブレードまたは小太刀を装備していないと使うことができない。

心明鏡流刀術

心を磨くことを第一とする流派。刀術を磨くとともに心を磨き、水鏡のように澄んだ心を得ることを目指す流派。

■ 習得技能

瞑想

■ 習得動作

【巖ノ身】（難）

前提：強靱精神、瞑想 上限：強靱精神 技能なし値：強靱精神 -4

ゆるぎない精神力をもって如何なる攻撃にも耐える技。この技を身に着けたものは巖のよう

にあらゆる衝撃にも耐えることからこの名がついた。

ダメージを算出するときに判定を行う。この判定はダメージボーナス算出後に行う。最終的に受ける予定のダメージをこの技能の 1/8 軽減する。

【心刀一体】(難)

前提：刀、強靱精神、瞑想 上限：強靱精神 技能なし値：強靱精神 -4

心と刀を一つとし、強靱な精神をもって強力な一撃を放つ技。

カルシファードブレードは持ち主の意思に応え、その形を微細に変更させる力を持つ。心と一体となったカルシファードブレードは使い手にもっとも適した形の刀となる。

一ターンの集中が必要。次のターンのはじめに判定を行う。判定に成功すると次の自分のターンの終わりまで、刀技能と攻撃力が +(この技能の 1/5) される。

この技を使った後、1 点分疲労する。

【明鏡止水】(難)

前提：強靱精神、瞑想 上限：強靱精神 技能なし値：強靱精神 -6

澄んだ鏡面のような心。心明鏡流刀術が目指す境地である。

一ターンの集中が必要。次のターンのはじめに判定を行う。判定に成功すると次の能動行動のクリティカル値を +1 することができる。この技によるクリティカル値の上昇に上限は適用されない。

この技を使った後、1 点分疲労する。