

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。

徒手武術の流派

カルシファードに伝わる徒手武術の流派です。武戦士でないカルシファードの人々はこれらの流派を学ぶことがあります。

ルールブックに載っている武戦士以外でも習得できる流派(大槍術など)と同様に扱います。(よって、見切りなど刀の流派共通動作は習得できません。)

古流徒手武術・強法

カルシファードに伝わる古流の徒手武術。近接戦闘に優れた打法と関節技が特徴。

この流派は「特殊な背景」に10cp つぎ込むことで習得することができる。また、武戦士でなくとも取得できる。(大槍術等と同じ扱い。)

■ 習得技能

空手、レスリング(空手に費やした cp と同じ cp しか費やすことができない。)

■ 習得動作

次の動作を習得できる。【腕/手首関節技】【踏みつけ】【ジャンプかかと落とし】【膝蹴り】【肘打ち】【頭突き】【掌底】【前蹴り】

【掌底】(難)

前提：空手 上限：空手 技能なし値：空手 -3

掌を突き出し打撃を与える技。

「突き -2」に空手技能のダメージボーナスを加えたダメージを与える。成功度4以上で四肢以外に命中したら相手は生命力判定を行い、失敗したら「朦朧」の状態となる。この技を使うとき、ブラスナックルを装備することはできない。

【前蹴り】(難)

前提：空手 上限：空手 技能なし値：空手 -3

脚を正面に真っ直ぐ繰り出す技。

キックを行う。命中したら体力の即決勝負を行い、相手が敗北したら相手は転倒状態となる。

和柔術・ヤワラ

カルシファードに伝わる徒手武術。「投げ」の動作が主となる流派。

この流派は「特殊な背景」に10cp つぎ込むことで習得することができる。また、武戦士でなくとも取得できる。(大槍術等と同じ扱い。)

■ 習得技能

柔道、不動の構え

■ 習得動作

次の動作を習得できる。【足払い】【脚つかみ】【投げとばし】【ダメージ投げ】【受身】【巴投げ】
【ヘッドロック】【聴ケイ】【極め】

【投げとばし】【受身】はマーシャルアーツ完全版のルナルへのクロスオーバールールに順ずる。
【ダメージ投げ】はルナル完全版のドワーフのものと同じ。

【巴投げ】(難)

前提：柔道 上限：柔道 技能なし値：柔道 -6

正面から組み付き、後ろに倒れながら相手を投げる技。

「柔道」による「受け」に成功した後、即座に行うことができる。また、相手に組み付いているときにも行うことができる。この動作の命中判定を行う。相手は「よけ」行うか、「不動の構え」との即決勝負を行うことができる。「よけ」を行う場合受動防御は無視される。「不動の構え」との即決勝負の場合、「不動の構え」が勝利したらこの技は失敗する。命中するか、即決勝負に勝ったらこの技を使ったキャラクターと相手は転倒する。この転倒は【投げとばし】で投げられたものと同じように扱われる。(投げられた側は生命力判定を行い、失敗すると朦朧状態になるなど。)

【極め】(難)

前提：柔道 上限：柔道 技能なし値：柔道 -4

相手の関節を極め、受身を取れなくする技。

相手に組み付いた状態から【投げとばし】【ダメージ投げ】【巴投げ】を使用するときに使用できる。この技と相手の敏捷力、柔道、相撲、レスリングと即決勝負をする。即決勝負に勝つと、相手との成功度の差分だけ、相手の【受身】にペナルティがかかる。

また、この技の後に行う【ダメージ投げ】のダメージをこの技の 1/8 だけ上昇させる。

ダスカギ

<マダスカル島>に伝わる徒手武術。この武術を極めたものは<獅子>と呼ばれる。

この流派は「特殊な背景」に 10cp つぎ込むことで習得することができる。武戦士は習得できず、<マダスカル島>の出身者でなければ習得するために「特殊な背景」がさらに 5cp 必要となる。

この流派を習得したものはマダスカル流武術以外の流派を同時に習得することはできない。

■ 習得技能

空手、呼吸法

■ 習得動作

次の動作を習得できる。【手刀】【踏みつけ】【回し蹴り】【回転パンチ】【飛び蹴り】【正拳突き】
【膝蹴り】【掃腿】【無刀取り】

【正拳突き】(難)

前提：空手 上限：空手 技能なし値：空手 -3

鍛え上げた拳を敵に向けて真っ直ぐに突き出す。

相手の能動防御 -1、パンチのダメージ +3 し、さらに空手の技能によるダメージボーナスを加える。