

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。

刀術以外の流派

カルシファードブレード以外の武器の流派です。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。)

カルシファード天弓術

「天弓」という巨大な弓と「風花」という独特な矢を用いる弓の流派。風を読み、その風を利用し矢を操る。武戦士でなくも取得できる。なお、この流派に属すると「天弓」と「風花」を半額で購入することが出来る。

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

また、この流派に属しているものは「天弓」と「風花」を半額で購入することができる。

■ 習得技能

天弓

■ 習得動作

【風読み】(並)

前提：気象学 上限：なし 技能なし値：気象学 -2

風を読み、「風花」をはじめとした矢の軌道を予測する技。

射撃武器の狙いを行う代わりに判定できる。判定に成功すると狙いを一回行ったことになり、風の影響によるペナルティを無視することが出来る。(矢が飛んでいけないような風の場合は無視できない)また、この判定を用いて狙いをつけた武器で攻撃するとき、攻撃する対象までの距離を 2m 短いものとして扱う。この効果は重複しない。

【雫落とし】(難)

前提：天弓、風読み 上限：天弓 技能なし値：天弓 -4

対象の上空に矢を放ち、落下させ確実に対象だけを射抜く技。

この技は技を使うものの上方に十分な広さがないと使えない。また、この技は矢が「風花」でないと行うことが出来ず、【風読み】によって狙いをつけた後出なければ行えない。

この技で攻撃するとき、最大射程、半致傷は半分の値となり、攻撃する対象に直接攻撃する。このとき遮蔽は対象の上方のものしか考えない。この技によって与えるダメージは +2 される。矢が上空から来ると分かっている相手は能動防御に -3 のペナルティを受ける。

【流れ花(ながれもみじ)】(難)

前提：天弓、風読み 上限：天弓 技能なし値：天弓 -6

風に矢を乗せ、常識では考えられない方向から矢を命中させる技。

この技は風が吹いている場所でなければ行えない。また、この技は矢が「風花」でないと行うことが出来ず、【風読み】によって狙いをつけた後でなければ行えない。

相手の能動防御に-(【風読み】の判定に成功した回数+2:最大5)のペナルティを与えることが出来る。風の影響をもろに受けるためダメージは-1される。この技による攻撃に対しては直線状の障害物による遮蔽はないものとしてあつかう。

カルシファード長刀術

長刀を用いる流派。カルシファードでは主に武戦士の家に生まれた女性のため武術である。

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

■習得動作

【燕返し】(難)

前提:ポールアーム or 両手剣、杖 上限:ポールアーム or 両手剣 技能なし値:ポールアーム or 両手剣 -4

長刀を振り回し、穂先と石突で同じ目標に攻撃を行う技。フダラク流棒術にも同様の動作がある。

石突による「突き/叩き」攻撃と、穂先による「突き/刺し」で二回攻撃する。好きな順番で命中判定を行う。判定にはこの技の技能レベルを用いるが、二回目の攻撃の命中判定は-4の修正がされる。

【芦刈】(難)

前提:ポールアーム or 両手剣 上限:ポールアーム -2or 両手剣 -2 技能なし値:ポールアーム -6 or 両手剣 -6

相手の脛を狙い斬りつける技。

足(足首)を狙って攻撃する。「振り/切り」の攻撃でダメージは-2となる。攻撃が成功すると足(足首)に命中したことになる。低く地を這うような一撃により相手の能動防御に-2のペナルティを与える。攻撃後、非準備状態にならない。

【昇月】(難)

前提:ポールアーム or 両手剣 上限:ポールアーム -2or 両手剣 -2 技能なし値:ポールアーム -6 or 両手剣 -6

下段で構え相手の足元から顎にめがけて長刀を跳ね上げ、切りつける技。

相手の顎を狙って攻撃する。「振り/切り」の攻撃でダメージは-1となる。攻撃が成功すると顎に命中したことになり、1ないし2の差で失敗すると胴に命中したことになる。変則的な動きをするため相手の能動防御に-2のペナルティを与える。攻撃後、非準備状態になる。

フダラク流棒術

棒を用いる流派。フダラク山脈の修行僧によって生み出された棒術でフダラク山脈の麓一帯に伝わっている。技の系統はマダスカルに伝わる棒術よりもカルシファードブレードや長刀の流派に近いと言われている。

この流派を学んだ者の中には鉄棒を用いる者もいる。開祖は鉄棒を用いたといわれている。

この流派は「特殊な背景」に10cpつぎ込むことで取得することが出来るもので、武戦士でなく

でも取得できる。(大槍術等と同じ扱い。)

■習得動作

【浮船】(難)

前提：杖 上限：杖 技能なし値：杖 -2

相手に先端を向け揺らし相手の隙を探り、打ち込む技。水に浮く船のように上下に棒を揺らすことからこの名がついた。

一ターンにフェイントと「突き」の攻撃を同時に行う。【浮船】と相手の最も高い戦闘技能が敏捷力で即決勝負を行う。その成功度を比べあい、攻撃側が勝っていればその差分だけ相手の能動防御にペナルティを与え、即座に攻撃できる。防御側が勝っているなら、そのまま即座に攻撃できるが、相手は差分だけ能動防御にボーナスが与えられる。

この技は槍にも応用できる。槍を用いる場合は両手で持たなければならないが、技能レベル -2 で同様の攻撃を行うことができる。

【燕返し】(難)

前提：杖 上限：杖 技能なし値：杖 -4

棒を振り回し、両側の石突で同じ目標に攻撃を行う技。カルシファード長刀術でも同様の動作がある。

両側の石突で「突き / 叩き」の攻撃を二回行う。二回とも、命中判定にはこの技の技能レベルを用いるが、二回目の攻撃の命中判定は -4 の修正がされる。

【大旋風】(難)

前提：杖 上限：杖 技能なし値：杖 -6

体と棒を回転させながら、周囲のものすべてをなぎ払う技。

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。

ハクライ流槍術

ダイハンの南西、ハクライで生み出された槍の流派。主に「力」を重視する大槍と違い、その操法に重きがおかれている。基本的にこの流派では、槍を両手で扱う。

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

■習得動作

【波反し】(難)

前提：槍 上限：槍 +2 技能なし値：槍 -4

波が打ち寄せるように、絶え間なく槍を突き出す技。

二回から四回の「突き」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【波反し】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。)

この技は槍を両手で持っていないと行うことができない。

【伸槍突】(難)

前提：槍 上限：槍 技能なし値：槍 -2

槍の石突を握り、さらにできるだけ身体を伸ばすことで、相手の攻撃範囲外から突く技。刀の間合いの外からの攻撃であるため、反撃は困難。

ダメージが -1 され、武器の「長さ」が本来よりも 2 長くなる。この動作を行うと槍が非準備状態となり、さらにそのターンの能動防御が -2 される。

この技は槍を両手で持っていないと行うことができない。

【浮船】(難)

前提：槍 上限：槍 技能なし値：槍 -4

相手に穂先を向け揺らし相手の隙を探り、打ち込む技。水に浮く船のように上下に槍を揺らすことからこの名がついた。この技はフダルク流棒術に存在する同名の技をこの流派に組み込んだものである。

一ターンのフェイントと「突き」の攻撃を同時に行う。【浮船】と相手の最も高い戦闘技能が敏捷力で即決勝負を行う。その成功度を比べあい、攻撃側が勝っていればその差分だけ相手の能動防御にペナルティを与え、即座に攻撃できる。防御側が勝っているなら、そのまま即座に攻撃できるが、相手は差分だけ能動防御にボーナスが与えられる。

この技は槍を両手で持っていないと行うことができない。

シンオウ流戦弓術

コウлуйの北、シンオウを中心に伝わる流派。風に乗せ矢を操る芸術的な天弓とは違い、より実践的な射法に重きがおかれている。

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

■習得動作

【繰矢】(難)

前提：弓矢 15 上限：弓矢 技能なし値：弓矢 -3

命中率より飛距離を重視した射法。

射程が 1.5 倍になる。ダメージが -1 される。

【数矢】(難)

前提：弓矢 15 上限：弓矢 技能なし値：弓矢 -3

弓を強く引かず、時間内で打ち出せる矢の本数を増やす射法。

準備時間に 1 ターン短くなり、射程が半分に、ダメージが -1 される。

【力矢】(難)

前提：弓矢 15 上限：弓矢 技能なし値：弓矢 -3

力いっぱい弓を引き、その反動を矢の威力に加える技法。

この技による攻撃のダメージは +1 される。この技では狙いによるボーナスを得ることができない。

テンジン流鎖鎌術

鎖鎌を用いる流派。影タマツの本拠地である、風の源の近く、テンジンで発達した武術。影タマツの武術が伝わったものといわれている。

武術を習得するときに使う武器は鎖鎌だが、好みに応じて、鎖分銅、鎖斧、鎖脇差などを用いることもできる。

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

■ 習得動作

【林中操法】(難)

前提：鎖 上限：鎖 技能なし値：鎖 -3

林や室内など、障害物の多い場所で鎖を扱うための技法。

鎖を扱うのに十分な広さが無い場所でも鎖を扱うことができる。この使用法を用いると、鎖は十分な長さで絡みつくとができなくなるため、鎖を振りほどく判定のペナルティは「敏捷力 -2」になる。

【絡鎌法】(4cp)

前提：鎖、斧 / メイス

鎖で相手を絡めとったままにし、鎌を用いて戦う技。

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。

相手に鎖が絡みついている状態でも、鎌をもっているものとして(逆手もち扱いにならない。)

鎖の逆についた鎌を用いて攻撃することができる。攻撃のときのデータは鎌のものをつかう。

鎖と逆についている武器が斧、脇差などである場合は鎌を斧、脇差などに読み替えて使用する。(前提となる技能も読み替えること。)

【速操法】(難)

前提：鎖 上限：鎖 技能なし値：鎖 -2

鎖を自在に操り、巻き取りと準備を高速で行う技。

この技の判定に成功したら、2 ターン分の速さで鎖の準備と巻き取りを行うことができる。クリティカルで成功した場合、どれだけの長さがあっても一度で準備と巻き取りが終了したことになる。ファンブルした場合、準備するのに 1 ターン、巻き取りに 2 ターンの時間が余分にかかることになる。

無角流十手術

十手を用いる流派。相手の武器を無力化し、捕縛することを主眼とした流派。相手の「角」(武器の意)を無力化することから「無角」と名づけられた。主に武戦士でない、ガヤン信者が習う流派であり、投げ縄など「補具」の扱いも同時に習う。

この流派の技は、「十手 / サイ」技能で扱う武器が「ソードブレイカー」に分類される武器で行うことができる。

この流派は「特殊な背景」に 10cp つぎ込むことで取得することが出来るもので、武戦士でなく

でも取得できる。(大槍術等と同じ扱い。)

■習得動作

【コレアコル】(難)

前提: 十手 / サイ or ソードブレイカー (各種) 上限: 十手 / サイ or ソードブレイカー (各種) +2

技能なし値: 十手 / サイ or ソードブレイカー (各種)

マーシャルアーツに記載されている【コレアコル】。相手が「自分の武器 +0.5kg」以下の重さ片手武器を使っているときのみ効果がある。

【スリッピング】(難)

前提: なし

マーシャルアーツに記載されている【スリッピング】。この流派では相手の武器の間合いの内側に入ることによって相手の攻撃をよける技術として教わる。

【武器絡み之法】(4cp)

十手を相手の武器に絡ませ、大型の武器でも無力化することのできる技法。

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。

【コレアコル】を使用できる武器の制限をなくす。自分が片手武器で相手の武器が両手用武器である場合か、相手の武器が自分の武器よりも 2kg 以上重い場合、【コレアコル】にかかわる相手のすべての判定に「+2」のボーナスがかかる。

セノウ暗器闘術

裏タマツの武術家、セノウ・ランゲンが興した流派。短刀や暗器の類を用いる。一部の裏タマツ神殿で教えられている。

この流派は、裏タマツ信者(平信者でも可)であり、「特殊な背景」に 10cp をつぎ込むことで取得することが出来る。また、武戦士でなくても取得できる。(大槍術等と同じ扱い。)

■習得技能

手裏剣、致命傷 / 手裏剣、準備 / 手裏剣

■習得動作

【暗剣】(難)

前提: ナイフ or 短剣と隠匿 上限: 隠匿 + 2 技能なし値: 隠匿 -2

体の一部で武器を隠し、相手に攻撃の軌道を悟られないように攻撃する技。

この技能を用いてフェイントを行う。フェイントを受けた相手は視覚判定で対決を行う。攻撃後、この攻撃に用いた武器は非準備状態となる。

この技は、視覚障害のキャラクターに対して効果はない。

【フレッシュ】(並)

前提: ナイフ or 短剣 上限: ナイフ or 短剣 技能なし値: ナイフ -3 or 短剣 -3

マーシャルアーツに記載されている【フレッシュ】。ナイフまたは短剣技能で扱う武器で行うことができます。

この動作は、「無荷」または「軽荷」の状態でないといけない。

【部位狙い／種別】(難)

前提：武器技能 上限：武器技能 -2 技能なし値：武器技能 -5

マーシャルアーツに記載されている【部位狙い／種別】です。上限と技能なし値が異なります。

命中判定に成功し、この判定に失敗した場合、胴に命中します。

種別は次の技能を選ぶことができます。ナイフ、ナイフ投げ、手裏剣、短剣 (-1 のペナルティがかかります)

■使用可能武器

手裏剣(マーシャルアーツ)、手裏剣／暗器類(パワーアップ p242、スチールカードを除く。)

サザナ流投器術

カルシファードのシャストア神殿に伝わる投器術の流派。サザナというシャストア信者が興したとされる。

この流派はシャストア信者(平信者でも可)であり、「特殊な背景」に 15cp(＜投器術＞取得のための特殊な背景を含む。)をつぎ込むことで取得することが出来る。また、武戦士でなくても取得できる。(大槍術等と同じ扱い。)

■習得技能

投器術

■習得動作

【魚鱗の様】(難)

前提：投器術 上限：投器術 +2 技能なし値：投器術 -2

いくつもの武器を同時に投げる技。魚の鱗のように見えることからこの名がついた。

準備状態の投擲武器を同時に投げて攻撃する。複数を片手で持てるような武器でない限り、左右の手に1つずつ。

投げる武器がひとつごとにこの技に -2 の修正がある。(この修正後に抜き打ちになるかを考える。)

【魚鱗の様・隠れ打ち】(難)

前提：【魚鱗の様】 上限：【魚鱗の様】 技能なし値：【魚鱗の様】 -2

いくつもの投擲武器を放ち、相手を惑わして本命の一撃を当てる攻撃。

【魚鱗の様】と同じ判定を行う。投擲武器による攻撃の一度目の攻撃をフェイントとして扱い(攻撃にはならない)、二度目の攻撃での能動防御のペナルティとする。

三つ以上投擲している場合、フェイントを複数回払い、もっとも高い達成値をフェイントの成功度とすることができる。

【流星の様】(難)

前提：投器術、跳躍 上限：投器術 技能なし値：投器術 -4

高くジャンプし相手の頭上から投擲攻撃を行う。

「跳躍」の判定を行い、成功したら武器の攻撃力を +2 して攻撃を行う。攻撃後、「軽業」か「敏捷 -4」の判定を行い、失敗したら転倒する。

この攻撃の時、遮蔽は頭上のもののみを考慮する。なお、「跳躍」に失敗したら攻撃を行うこと

はできない。

■使用可能武器

手裏剣 / 暗器類 (パワーアップ p242、スチールカードを除く。)

マダスカル流武術

< マダスカル島 > に伝わる武術。さまざまな武器の扱いを教える総合流派。

この流派は「特殊な背景」に 5cp つぎ込むことで取得することが出来るもので、武戦士でなくても取得できる。(大槍術等と同じ扱い。)

■習得動作

習得動作は動作の前に記された武器ごとに固有のものである。この流派に属していれば全ての動作を学ぶことが出来るが、所有している武器で使える動作は限定される。

・棒：棒、鉄棒を扱うときに使える動作。

【強化受け】(6cp)

【フェイント】(並)

いずれも「ウィザード衛杖術」と同じもの。

・鎌、サイ、ヌンチャク、トンファー：鎌、サイ、ヌンチャク、トンファーを扱うときに使える動作。

【二刀流】(難)

「特殊な背景」に追加で 5cp 払うことで一つの武器に特定して身につけることが出来る。(鎌、サイなど) 同じ武器を二つ使うときにしか効果がないものとする。データはマーシャルアーツ参照。

【逆腕反撃】(難) [カウンター]

前提：武器技能 (上記の武器に限る) 上限：武器技能 技能なし値：武器技能 -4

相手の攻撃を片手で受けつつ相手に反撃を行う技。

同じ武器を両手に持っていないと使うことが出来ない。受けの代わりに使用する。まず通常の受けの判定を行います。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います。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「通常の武器の攻撃力 -2」となる。このとき、受ける腕と攻撃する腕は逆となることに注意。「受け」に使った腕に持っている武器は「反撃」には使えないため、「受け」と「反撃」のための即決勝負での技能レベルに差がでる。(使いこなすには【逆腕訓練】を覚えている必要があるでしょう。)

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防御できない。能動防御に -2 の修正がかかる。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 のペナルティを与える。

[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。

・ティンバー & ローチン：ティンバー (スモールシールド) とローチンをセットで扱うときに使用できます。

【目隠し】(難)

前提：盾 上限：盾 技能なし値：盾 -4

ティンバーで相手の視界をふさぐことでフェイントと同じような効果を得ます。

通常フェイントと同じように扱う。ただし、目標は武器技能でなく、知力を用いて即決勝負を行うことになる。「視覚障害」の相手には通用しない。

【強化止め】(6cp)

ティンバー（スモールシールド）に限定する必要があります。それ以外はサリカ舞闘扇術のものと同じです。

我流・大得物操法

両手武器やポールアームなどの武器を巧みに操る技の集合を指す。体系だった技ではない。分類上の呼び名である。

両手剣やポールアーム、両手斧、両手用メイス、フレイルなどの武器を用いる。

以下の技は誰でも習得でき、技ひとつごとに「特殊な背景」を取得する。流派として考えない。

■ 習得動作

【真っ向振り下ろし】(難)

前提：使用する両手武器の技能、特殊な背景 (3cp) 上限：使用する両手武器の技能 -1 技能なし値：使用する両手武器の技能 -3

この技は「振り」による攻撃で使用する。

攻撃力 +2 で攻撃を行う。正面から真っ直ぐ攻撃するため相手の能動防御に +2。攻撃後、非準備状態になる。もともと非準備状態になる武器は準備に必要な時間が 1 ターンのびる。

【真っ向ぶちかまし】(難)

前提：使用する両手武器の技能、特殊な背景 (3cp) 上限：使用する両手武器の技能 -1 技能なし値：使用する両手武器の技能 -3

この技は「突き」による攻撃で使用する。

攻撃力 +1 で攻撃を行い、命中したら、体力の即決勝負を行い、負けた側は転倒する。この即決勝負のとき、攻撃側が 2 ヘクス以上移動していたら 2 ヘクスごとに判定に +1 のボーナスを得る。正面から真っ直ぐ攻撃するため相手の能動防御に +2。攻撃後、非準備状態になる。もともと非準備状態になる武器は準備に必要な時間が 1 ターンのびる。

【なぎ払い】(難)

前提：使用する両手武器の技能、特殊な背景 (4cp) 上限：使用する両手武器の技能 技能なし値：使用する両手武器の技能 -4

正面 3 ヘクスに対し、攻撃を行う。攻撃範囲は通常の武器の長さ -1 の半径となる。(扇形に範囲が伸びる)。

攻撃側の好きな向きから攻撃を始め、逆向きで終わる。防御側は一体ごとに判定を行い、「受け」か「止め」を成功させられたらそこで攻撃が終了する。命中するか、「受け」「止め」を成功させられたら、体力の即決勝負を行い、防御側が負けた場合転倒する。「受け」を成功した場合は +1 のボーナス、「止め」を成功させたら盾の受動防御分のボーナスを得る。

攻撃後、非準備状態になる。もともと非準備状態になる武器は準備に必要な時間が 1 ターンの

びる。

両手槍などでこの技を行うときは柄の部分で攻撃していることになるため、ダメージタイプは「叩き」で、武器の攻撃力はそのままで「振り」のダメージとなる。

【片手もち】(4cp)

前提：使用する両手武器の技能、特殊な背景 (1cp)

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。

両手用武器を片手で使用する。ただし、弓矢、スリングなどの武器は片手で扱えるようにはならない。

片手で使用する場合、武器の攻撃力は -1 され、必要体力が武器の長さ分増える (もちかえで長さを変えられる場合、現在の長さを用いる)。攻撃後、非準備状態になる。もともと非準備状態になる武器は準備に必要な時間が 1 ターンのびる。

【豪腕準備】(難)

前提：使用する両手武器の技能、特殊な背景 (3cp) 上限：使用する両手武器の技能 技能なし値：使用する両手武器の技能 -2

この技は準備技能として扱う。

両手用武器の準備を行う。この判定には -5 のペナルティがかかる。このペナルティは技の使用者の体力が、武器の必要体力より大きい場合、大きい分だけペナルティを減らすことができる。