

奥義

奥義とは

武芸の達人が使うことのできる「技」です。通常の攻撃動作や、流派に属する技に独自のアレンジが加えられています。

「奥義習得」の特徴を持っているキャラクターのみ習得することができます。

奥義作成ルール

奥義の作成方法について解説します。

奥義作成の基本

・「パワーアップ」記載の「武峽ウォーリアー」のルールである、「絶掌」のルールを用いて作成します。

一度作成した「奥義」は固定され、作り直すことはできません。

功夫 p は存在しないので、功夫 p を消費する必要はありません。以下のルールにのっとり作成されます。

1. 基本アクションの取得

通常と同じように 5cp を支払い基本アクションを取得します。

必要功夫 p は 0 となります。

2. アクション回数

基準回数は必ず「一回」になります。回数を増やすために必要な cp は、「+3」までは「+1 ごとに 5cp」とします。「+4」以降は「+1 ごとに 10cp」となります。

必要功夫 p は 0 となります。

3. アクションの選択

・アクションの中で、(選択)となっているアクションは選択できません。選択したい場合は応相談。

奥義の使用

・「奥義」は通常の攻撃の代わりに、一ターンに一回使用することができます。

・功夫 p を消費する代わりに、選択したアクション全ての「功夫 p の合計 / 6」点(端数切り上げ)疲労点を消費します。

修正ルール

・アクションの「攻撃」には、攻撃方法として「格闘動作」を選択することができます。ただし、以下の格闘動作は制限を受けます。

- ・[カウンター]の格闘動作・防御の代わりに用いる格闘動作：選択できません。
- ・攻撃後、武器が非準備状態になる格闘動作(例：稲妻、一ノ太刀)：奥義の最後の攻撃としてのみ選択できます。
- ・単独では用いない格闘動作(例：流水、縮地)：アクションを 1 消費します。
- ・【平突き】：組み合わせることはできません。
- ・【飛翔蹴り】は奥義の最後の攻撃としてのみ選択できます。

- ・[カウンター]の格闘動作は最後のアクションに対してのみ有効です。
- ・「奥義」に、魔法や月の贈り物を組み込むことはできません。