

兵法リスト

流派チャート

流派名	使用技能	初級	中級	上級	特級
海南一刀流	〈白兵戦闘〉	一の太刀	捨身撃	捨身無想	捨身行連
天心眼流	〈白兵戦闘〉	夜刀	四肢撃ち	眉間抜き	斬刀
真英流	〈白兵戦闘〉	擬撃	陰陽	陰陽・返し	三年殺
我心既空流	〈白兵戦闘〉	抜刀術	霞	浮雲	虎一足
龍虎一天流	〈白兵戦闘〉	双虎	双龍	龍虎	龍撃虎嵐
刀法・弧月	〈白兵戦闘〉	サトリ	拳封	刀封	封
汀流射撃術	〈射撃戦闘〉	抜撃	双手撃	魂弾き	纏撃ち
不動明王拳	〈格闘戦闘〉	地拳	不動拳	明王拳	不動明王拳
千手観音拳	〈格闘戦闘〉	風拳	千手拳	観音拳	千手乱撃
操気術	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	操気術・四式	操気術・参式	操気術・式式	操気術・式式
金剛羅漢拳	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	カラクリ飛天	カラクリ関節	高速機動・式	散華
是掃流	〈神通力〉	鳴輝剣	輝臨陣	輝光壁	輝光雷臨

兵法チャート

初級技

技名	使用可能技能	効果
一の太刀	〈白兵戦闘〉	【体力】で命中判定ができるようになる
夜刀	〈白兵戦闘〉	【感覚】で命中判定ができるようになる
擬撃	〈白兵戦闘〉	【知力】で命中判定ができるようになる
抜刀術	〈白兵戦闘〉	【心力】で命中判定ができるようになる
サトリ	〈白兵戦闘〉	【共感】で命中判定ができるようになる
地拳	〈格闘戦闘〉	【心力】で命中判定ができるようになる。〈格闘戦闘〉のダメージに+2
風拳	〈格闘戦闘〉	【敏捷】で命中判定ができるようになる。〈格闘戦闘〉のダメージに+2
抜撃	〈射撃戦闘〉	【敏捷】で命中判定ができるようになる
双虎	〈白兵戦闘〉	両手に武器を持ち同時に攻撃する。ダメージに+1
操気術・四式	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	攻撃を命中させた後、【霊力】を4点消費することによりダメージを1点上昇させることができる
カラクリ飛天	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	武器を回して空を飛ぶことができる。速度は分速【敏捷】×10mで、【体力】ラウンド持続する
鳴輝剣	〈神通力〉	紗を集めて光の剣を作る。〈鳴輝剣〉の武器修正は【心力】に等しく、これを使った戦闘では【心力】で命中判定が行なえる

中級技

技名	使用可能技能	効果
捨身撃	〈白兵戦闘〉	一刀にすべてを賭けて斬りかかる。攻撃時に【相討ち】を行なうことができる。判定は【体力】で行なう
四肢撃ち	〈白兵戦闘〉	敵の四肢を狙って攻撃する。ダメージを受けたものは、まず重傷ゲージから埋めなくてはならない。判定は【感覚】で行なう
陰陽	〈白兵戦闘〉	フェイントをかける。攻撃時に【知力】による命中判定を行ない、対決に勝った方は(【成功数】の差分×2+武器修正+その他)でダメージを決定する。使用者が負けた場合にも同じようにダメージが計算される
霞	〈白兵戦闘〉	敵の攻撃を見切って切り返す。防御時に【心力】による命中判定で突き返しを行ない、対決に負けた方の成功数を0としてダメージを計算する。使用者が負けた場合にも同じようにダメージが計算される
双龍	〈白兵戦闘〉	命中判定の成功数が相手と同じときに、追加武器の武器修正と同じダメージを与えられる
拳封	〈白兵戦闘〉	この【兵法】を使った攻撃に対して〈格闘戦闘〉による防御は行なえない。判定は【共感】で行なう
双手撃	〈射撃戦闘〉	【射率】を【敏捷】と同じだけ増やすことができる。ただし、【射率】の上限は【装填数】まで

