

不動拳	〈格闘戦闘〉	敵の攻撃を見切って突き返す。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。〈格闘戦闘〉のダメージに+4
千手拳	〈格闘戦闘〉	フェイントをかける。攻撃時に【敏捷】による命中判定を行ない、判定に勝った方は([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。〈格闘戦闘〉のダメージに+4
操気術・参式	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	攻撃を命中させたのち、【霊力】を3点消費することにダメージを1点上昇させることができる
カラクリ関節	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	攻撃が必ず【不意打ち】になる
輝臨陣	〈神通力〉	《鳴輝剣》を用いて飛び道具に対して【突き返し】を行なうことができる。判定は【心力】で行ない、対決の勝敗にかかわらず【霊力】を2点消費する

上級技

技名	使用可能技能	効果
捨身無想	〈白兵戦闘〉	《捨身撃》の際、敵から受けたダメージで気絶しても攻撃が無効にならない
眉間抜き	〈白兵戦闘〉	敵の急所を狙って攻撃する。ダメージを受けたものは、まず致命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・返し	〈白兵戦闘〉	《陰陽》を防御時にも行なうことができる
浮雲	〈白兵戦闘〉	《霞》を攻撃時にも行なうことができる
龍虎	〈白兵戦闘〉	《双虎》のダメージ修正が、追加武器の武器修正になる
刀封	〈白兵戦闘〉	この【兵法】を使った攻撃に対して〈白兵戦闘〉による防御は行なえない。判定は【共感】で行なう
魂弾き	〈射撃戦闘〉	〈射撃戦闘〉で〈射撃戦闘〉の攻撃に対して防御行動を行うことができる。【突き返し】は発生しない
明王拳	〈格闘戦闘〉	《不動拳》を攻撃時にも行なえる。〈格闘戦闘〉のダメージに+10
観音拳	〈格闘戦闘〉	《千手拳》を防御時にも行なえる。〈格闘戦闘〉のダメージに+10
操気術・式式	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	攻撃を命中させたあと、【霊力】を2点消費することにダメージを1点上昇できる
高速機動・式	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	高速機動の振り直しを行ったあと、さらにもう一度振り直しできる。ただし(15-【体力】)ダメージを受ける
輝光壁	〈神通力〉	あらゆる攻撃を防ぐ障壁を張る。攻撃に対して【心力】〈神通力〉で防御行動を行なうことができ、対決に負けても【成功数】分のダメージを軽減できる。ただし、【突き返し】は発生せず、対決の勝敗に関わらず【霊力】を3点消費する

特級技

技名	使用可能技能	効果
捨身行連	〈白兵戦闘〉	《捨身撃》の際、まず相手にダメージを適用できる
斬刀	〈白兵戦闘〉	敵の武器を破壊することができる。判定は【感覚】で行なう
三年殺	〈白兵戦闘〉	与えたダメージを3年以内の好きな時点で適用できる。判定は【知力】で行なう
虎一足	〈白兵戦闘〉	剣気をぶつけてダメージを与えることができる。剣気は射撃武器として扱われるが、命中は【心力】〈白兵戦闘〉で行なう。武器修正は使用した武器のものに【心力】を足した値で、武器に関わらず射率は0、射程【心力】mとなる。剣気は実体を持たないため、防御側は〈回避〉でしか防御することができない。
龍撃虎嵐	〈白兵戦闘〉	左右別々の攻撃をすることができる。ひとりに攻撃する場合、命中判定を2回行ない、【成功数】を足すことができる。ただし、一回使用することに15点の【霊力】を消費し、しかも使用した武器は破壊される
封	〈白兵戦闘〉	この【兵法】を使った攻撃に対して〈回避〉による防御は行なえない。判定は【共感】で行なう
纏撃ち	〈射撃戦闘〉	〈白兵戦闘〉、〈格闘戦闘〉、〈射撃戦闘〉の攻撃に対して、〈射撃戦闘〉で防御行動を行なえる。【突き返し】も発生する
不動明王拳	〈格闘戦闘〉	1ラウンドのあいだ、【体力】、【敏捷】、【感覚】による判定のサイコロを+【心力】できる。【心力】と同じだけの【霊力】を消費する
千手乱撃	〈格闘戦闘〉	1ラウンドのあいだ、【体力】、【敏捷】、【感覚】による判定のサイコロを+【共感】できる。【共感】と同じだけの【霊力】を消費する
操気術・式式	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	攻撃を命中させたあと、【霊力】を1点消費することにダメージを1点上昇できる
散華	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	体内の心珠を粉碎して半径50m内に強度【体力】×5の爆破ダメージを与える。ただし【死亡ゲージ】が埋まってしまう
輝光雷臨	〈神通力〉	体内外の紗を稼動して肉体の限界を超える技。【体力】〈神通力〉で判定、成功したら【霊力】を20点消費する。【成功数】ラウンドのあいだ、行為判定で失敗したサイコロを1回だけ振りなおすことができる。またこの技を使用中に、もう一度この技を使用することはできない
矢返し	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	この技を習得した者は命中判定で〈射撃戦闘〉に対しても【突き返し】を発生させられるようになる
裂光斬	〈白兵戦闘〉〈格闘戦闘〉	【体力】で命中判定を行ない、ダメージに【体力】の2倍を追加する
天覇電閃斬	〈白兵戦闘〉	この技を習得した者からのダメージは【活力】に入れなければならない