

クリーヴ

Cleave／薙ぎ払い

ファイター／攻撃／1

君は1体の敵に斬りつけ、さらにもう1体までなぎ払った。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。使用者に隣接している敵1体(目標を除く)は使用者の【筋力】修正値に等しいダメージを受ける。

レベル21：(2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォールン・ランズ p385

《投擲名人スタイル》

【剣闘】

Deft Hurler Style

前提条件：【敏】13あるいはハーフリング、任意の武勇系クラス
利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クリーヴ：君は隣接する敵にダメージを与えることを取りやめる代わりに、君のクリーヴの目標以外の1体のクリーチャーに対して重投擲武器による1回の遠隔基礎攻撃を行なうことができる。この遠隔基礎攻撃は機会攻撃を誘発しない。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

《猛烈なる騎乗者》

【剣闘】

Spirited Rider

前提条件：【判】13、《騎乗戦闘》、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クリーヴ：君が騎乗時に突撃を行なった場合、君は1回の近接基礎攻撃の代わりにクリーヴを使用することができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p100

《野生の狂戦士スタイル》

【剣闘】

Untamed Berserker Style

前提条件：【耐】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クリーヴ：君はこの武技によって隣接する敵にダメージを与えることを取りやめる代わりに、自分の【耐久力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得ることができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p100

《切迫する破滅スタイル》

Impending Doom Style

前提条件：任意の武勇系クラス、〈威圧〉を修得済み

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クリーヴ：君はこの武技でダメージを与えずすべての敵をマークする。

ドラゴン・マガジン年鑑 p153

《惨い斬り傷スタイル》

Cruel Cut Style

前提条件：【判】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クリーヴ：君がこの武技を目標にヒットさせた際、この目標に隣接する他の敵がいなければ、その目標は君の【判断力】修正値に等しい継続的ダメージを受ける(セーブ・終了)。

ドラゴン・マガジン年鑑 p154

《ロルス闇使いスタイル》

Lothdark Style

前提条件：ドラウ、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クリーヴ：君が自分のクラウド・オヴ・ダークネスの種族パワーの範囲内にいる敵にこの武技をヒットさせたなら、同じクラウド・オヴ・ダークネスの範囲内にいる他のすべての敵も君の【筋力】修正値に等しいダメージを受ける。

ドラゴン・マガジン年鑑 p155

《先駆ける鋼の学び手》

Steel Vanguard Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロードまたはファイター；両手用重刀剣類いづれかへの習熟

利益：君は〈運動〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が両手用の重刀剣類で攻撃を行い、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーで攻撃を行なう際には、19か20の目でクリティカル・ヒットとなる。

武勇の書Ⅱ p120

《長き手の学び手》

Longhand Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロードまたはファイター；いずれかの両手用長柄武器類、あるいは両手用スピア類への習熟

利益：君は〈威圧〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

両手用長柄武器類、あるいは両手用スピア類で攻撃を行い、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを敵にヒットさせたなら、君はその敵を1マス押しやることができる。

武勇の書Ⅱ p124

《バリックの判断術訓練》

【剣闘】

Criterion of Balic Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は〈軽業〉判定と〈運動〉判定に+1特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、君は1マスのシフトを行なえる。君がエルフであるならマス数は2マスになる。このシフトはフリー・アクションであり、かつ君はその間は移動困難地形を無視する。

Dark Sun Campaign Setting p105

シュア・ストライク

Sure Strike／確かな打撃

ファイター／攻撃／1

君は打撃力と引き換えに精密な攻撃を行う。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】+2対AC

ヒット：1[W]ダメージ。

レベル21：2[W]ダメージ。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォールン・ランズ p385

《怨恨スタイル》

[剣闘]

Grudge Style

前提条件：【判】13あるいはドワーフ、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

シュア・ストライク：君の直前のターンの終了時以降、この武技の目標が君にダメージを与えていたなら、君はこの武技の使用に際して、自分の【判断力】修正値に等しい追加ダメージを与える。

ドラゴン・マガジン年鑑 p95

《奇抜武器スタイル》

[剣闘]

Exotic Fighting Style

前提条件：任意の武勇系クラス、上級武器1つへの習熟

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

シュア・ストライク：君が上級武器を使用しており、この武技でヒットを与えたなら、君はその武器の習熟ボーナスをダメージ・ルールに加えてよい。

ドラゴン・マガジン年鑑 p96

《ネラス先兵スタイル》

[剣闘]

Nerathi Vanguard Style

前提条件：【耐】13あるいはヒューマン、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

シュア・ストライク：君が盾を使用しており、この武技でヒットを与えた場合、次の自分のターン終了時まで、ACに+1の特技ボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

《蛇の毒牙スタイル》

Serpent Fang Style

前提条件：任意の武勇系クラス、〈盗賊〉を修得済み

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

シュア・ストライク：君がこの武技をヒットさせた場合、君はさらに、毒による二次攻撃がある場合にはその攻撃ルールに+2のボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p154

《狩りの槍の学び手》

Hunting Spear Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；いずれかのスピア類への習熟

利益：君は〈運動〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がスピア類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

君がこの特技に関連したパワーを敵にヒットさせたなら、その敵は君の次のターンの終了時まで減速状態となる。

武勇の書Ⅱ p112

《黒頭巾の学び手》

Black Hood Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；両手用アックス類のいずれかへの習熟

利益：君は〈威圧〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

両手用のアックス類によって攻撃を行ない、敵に“とどめの一撃”を与える場合、君の攻撃はその敵に対して1[W]の追加ダメージを与える。

両手用のアックス類を用い、この特技に関連したパワーで敵にヒットを与えた場合、その敵が“減速状態”であるなら+2の、“無防備状態”または“動けない状態”なら+5のボーナスをそのダメージ・ルールに得る。

武勇の書Ⅱ p116

《砂漠の月の学び手》

Desert Moon Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；“高クリティカル”の特性を持ついずれかの重刀剣類への習熟

利益：君は〈軽業〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が“高クリティカル”の特性を持ついずれかの重刀剣類で攻撃を行い、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

君が重傷ではない敵に対し、この特技に関連したパワーをヒットさせたなら、君はその攻撃の後に1回のフリー・アクションとして2マスのシフトを行なえる。

武勇の書Ⅱ p120

《長柄盟友の学び手》

Partisan Polearm Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロードまたはファイター；スピア類ではない長柄武器類のいずれかへの習熟

利益：君は〈歴史〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がスピア類ではない長柄武器類で攻撃を行い、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーで敵にクリティカル・ヒットを与えたら、君はその敵を倒して伏せ状態にすることができる。

武勇の書Ⅱ p124

《ドラージ宮廷術訓練》

[剣闘]

Draji Palatial Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス、〈威圧〉を修得済み

利益：君は〈威圧〉判定に+2特技ボーナスを得る。

君がこの特技に関連するパワーを使うと、目標は君の次のターンの終了時まで攻撃ルールに-2ペナルティを受ける。

Dark Sun Campaign Setting p107

タイド・オヴ・アイアン

Tide of Iron / 打ち寄せろくろがね ファイター / 攻撃 / 1

君は強烈な一振りの後に、盾をしっかりと掴んで敵を突き飛ばし、すばやく前へ踏み込む。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

必要条件：使用者は盾を使用していなければならない。

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。目標のサイズ分類が使用者より1段階大きいかそれ以下であるなら、使用者は目標を1マス押しやれる。使用者は1マスのシフトを行なえる(シフト先はそれまで目標が占めていたマスでなければならない)。

レベル21：(2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォールン・ランズ p385

《卑劣な追い打ちスタイル》

[剣闘]

Mocking Knave Style

前提条件：【魅】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

タイド・オヴ・アイアン：君がこの武技でヒットを与えた場合、君は目標を押しやることを取りやめる代わりに、君が見ることのできる味方1人を1マス引き寄せ、次いで自分が1マスのシフトを行なうことができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

《守りの盾スタイル》

[剣闘]

Warding Shield Style

前提条件：【知】13、任意の武勇系クラス、盾への習熟

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

タイド・オヴ・アイアン：君がこの武技でヒットを与えたなら、君の次のターンの終了時までか、あるいは目標が今いるマスから出るまでか、どちらか早い方が発生するまでの間、目標に隣接する味方1人がACに+1の盾ボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p99

《槍と盾スタイル》

[剣闘]

Spear and Shield Style

前提条件：【知】13、任意の武勇系クラス、盾への習熟

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

タイド・オヴ・アイアン：君がスピア類と盾を装備している場合、この武技の使用に関して、君の間合いは1マス長くなる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p100

《執拗なる猟犬スタイル》

[剣闘]

Bloodhound Style

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

タイド・オヴ・アイアン：君がこの武技をヒットさせたなら、君はその目標を押しやる代わりに次の自分のターンの終了時まで“減速状態”とすることができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p153

《カルカー武器戦闘術の学び手》

Kulkor Battlearm Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、レンジャー、またはローグ；“両用武器”の特性を持つ、いずれかのアックス類、ハンマー類、あるいはメイス類への習熟

利益：君は(運動)判定に+2の特技ボーナスを得る。

“両用武器”の特性を持ついずれかのアックス類、ハンマー類、メイス類で攻撃を行ない、かつ君がその武器に習熟しているなら以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを使用し、君に対して戦術的優位を与えている敵にヒットを与えたなら、君はそのダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。

武勇の書 II p113

《エルダーリッチ防御術訓練》

[剣闘]

Eldaarich Guarded Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は(看破)判定に+2特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、君は君の次のターンの開始時まで挟撃による戦術的優位を与えなくなる。

Dark Sun Campaign Setting p107

リーピング・ストライク

Reaping Strike / 刈り残さぬ打撃

ファイター / 攻撃 / 1

強振のあいまいまにも、君の攻撃は止まない。素早い一突き。小さな動きで手傷を負わせる攻撃。それは防御をいかくぐって敵の体に確実に届く。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

レベル21：(2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

ミス：【筋力】修正値の半分のダメージ。使用者が両手武器を使用しているなら、使用者の【筋力】修正値に等しいダメージ。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォールン・ランズ p386

《アルコシアの熱風スタイル》

[剣闘]

Arkhosian High Style

前提条件：【魅】13あるいはドラゴンボーン、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

リーピング・ストライク：君がドラゴンボーンであり、ドラゴン・プレスの種族パワーを使用することが可能なら、ミスした際のダメージを与える代わりに、それを1回のフリー・アクションとして使用することができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p95

《手練のチャリオット乗り》

[剣闘]

Expert Charioteer

前提条件：【敏】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

リーピング・ストライク：君が動いている乗り物に乗っており、この武技でヒットを与えたなら、君はダメージ・ロールに自分の【敏捷力】修正値に等しいダメージを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

《人造戦士の怒りスタイル》

[剣闘]

Warborn Fury Style

前提条件：【耐】13あるいはウォーフォージド、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

リーピング・ストライク：君が両手武器を使用しており、この武技でミスしたなら、(自分の【筋力】修正値+2)に等しいダメージを与える。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

《闘技場の流儀》

[剣闘]

Arena Specialist

前提条件：【知】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

リーピング・ストライク：君がこの武技をミスした場合、目標あるいは目標に隣接する敵1体にダメージを与えることができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

《処刑人スタイル》

[剣闘]

Executioner's Style

前提条件：【耐】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

リーピング・ストライク：君がこの武技をヒットさせた際、目標が“動けない状態”、“気絶状態”、“拘束状態”、“朦朧状態”のいずれかならば、君の【耐久力】修正値に等しい追加ダメージを与える。

ドラゴン・マガジン年鑑 p153

《鉄星の学び手》

Ironstar Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；いずれかのフレイル類あるいはハンマー類への習熟

利益：君は(運動)判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がフレイル類またはメイス類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを使用し、君に対して戦術的優位を与えている敵にヒットを与えたなら、その敵は次の君のターン終了時まで、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

武勇の書 II p123

《八つ裂き鎖の学び手》

Rending Chains Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；いずれかのフレイル類への習熟

利益：君は(威圧)判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がフレイル類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを敵にヒットさせたならいつでも、君はその敵を自分に隣接したマスへと1マス横滑りさせることができる。

武勇の書 II p126

《掠奪斧の学び手》

Reaving Axe Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；いずれかの片手用アックス類への習熟

利益：君は(運動)判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が片手用のアックス類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

君が重傷ではない敵に対し、この特技に関連したパワーをヒットさせたなら、その敵は君の次のターンの終了時まで、3マス以上移動したなら君の【耐久力】修正値に等しいダメージを受ける。

武勇の書 II p129

《ニベネイ栄光術訓練》

[剣闘]

Nibenay's Glory Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は(持久力)判定に+2特技ボーナスを得る。

遭遇毎に1回、君がこの特技と関連するパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、君の次のターンの終了時までに行なわれる、その敵に對して行なわれる君の次の攻撃は戦術的優位を得る。

Dark Sun Campaign Setting p111

クラッシング・サージ

Crushing Surge／打撃の手ごたえ ファイター／攻撃／1

武器が敵を打つ手ごたえ。そうだ、おれはまだやれるぞ。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]、[奮起]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。
ダメージは21レベルの時点で(2[W]+【筋力】修正値)に増加する。

武勇の書 p37

《トウラス猛攻スタイル》

[剣闘]

Turathi Assault Style

前提条件：【知】13あるいはティーフリング、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クラッシング・サージ：君がこの武技でヒットを与えたなら、次の自分のターンの開始時まで、頑健防御値に+1の特技ボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

《歴戦の剣闘士》

[剣闘]

Battle-Scarred Veteran

前提条件：【耐】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クラッシング・サージ：君がこの武技を使用する時点で一時的ヒット・ポイントを一切持っていないのなら、君はその攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p100

《狼の狩りスタイル》

Hunting Wolf Style

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クラッシング・サージ：突撃時、君はこの武技を近接基礎攻撃の代わりに使用することができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p152

《コアロン神罰スタイル》

Corellon's Wrath Style

前提条件：【知】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

クラッシング・サージ：デーモン、ドラウ、オーク、スパイダーのいずれかの目標に君がこの武技をヒットさせた場合、君が得る一時的ヒット・ポイントは君の【知力】修正値だけ増加する。

ドラゴン・マガジン年鑑 p152

《第九軍団の学び手》

Ninth Legion Student

前提条件：ウォーロード、またはファイター；いずれかの片手用ピック類あるいは片手用スピア類への習熟

利益：君は〈看破〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が片手用ピック類、あるいは片手用のスピア類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。
盾を使用しているなら、君はこの特技に関連したパワーを、機会攻撃を行なうときの近接基礎攻撃の代わりに使用することができる。

武勇の書 II p122

《モラディンの炉の学び手》

Moradin's Forge Student

前提条件：ウォーロードまたはファイター；いずれかの両手用アックス類、両手用ハンマー類、または両手用ピック類への習熟

利益：君は〈威圧〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が両手用アックス類、両手用ハンマー類、または両手用ピック類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、その敵は次の君のターン終了時まで、セーヴィング・スローに-1のペナルティを受ける。

武勇の書 II p126

《ティーア勝利術訓練》

[剣闘]

Tyrian Victory Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は〈治療〉判定に+2特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、君は君の次のターンの開始時までに行なわれる次のセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。

Dark Sun Campaign Setting p112

デュアル・ストライク

Dual Strike / 左右連撃

ファイター / 攻撃 / 1

君は素早く敵を打ち、すぐ次の攻撃につなげて、2体の敵に浅手を負わせる。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接・武器

必要条件：2つの近接武器を使用していなければならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC(主武器)

ヒット：1[W]ダメージ。

効果：2次攻撃を行なう。

2次目標：1次目標以外のクリーチャー1体

2次攻撃：【筋力】対AC(副武器)

ヒット：1[W]ダメージ。

レベル21：攻撃ごとに2[W]。

武勇の書 p37

《拘束スタイル》

[剣闘]

Binding Style

前提条件：【敏】13、《二刀流》、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

デュアル・ストライク：君がスピア類とフレイル類を使用している際、両方の武器による攻撃がヒットしたなら、君はダメージを与える代わりに、君の次のターンの終了時まで、2次目標を“動けない状態”にすることができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p96

《狩猟蜘蛛スタイル》

[剣闘]

Hunting Spider Style

前提条件：【敏】13あるいはドラウ、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

デュアル・ストライク：君を見ることができない目標に対して、君はこの武技による攻撃ロールのうち1つを再ロールできる。ただし、再ロールの結果の方を必ず用いねばならない。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

《瞬息の刃スタイル》

[剣闘]

Swift Blade Style

前提条件：【敏】13、《二刀流》、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

デュアル・ストライク：この武技による攻撃が両方ともヒットし、かつ君が両手で1本ずつ軽刀剣類を使用していたなら、次の自分のターンの開始時まで、君は機会攻撃による攻撃ロールとダメージロールに+2の特技ボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

《星明かりの決闘者スタイル》

[剣闘]

Starlight Duelist Style

前提条件：【敏】13あるいはエラドリン、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

デュアル・ストライク：この武技による攻撃が両方ともヒットしたなら、君はいずれかの目標に隣接するマスへと1マスのシフトを行なうことができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

《夜更けの刃の学び手》

Midnight Blade Student

前提条件：ファイター、レンジャー、またはローグ；いずれかの近接武器の軽刀剣類への習熟

利益：君は(軽業)判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が近接武器の軽刀剣類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーで敵を攻撃する際、君は敵のACの代わりに反応防御値を目標とすることができる。

武勇の書 II p128

《ヤラマイト巨人殺し術訓練》

[剣闘]

Yaramite Giantslayer Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は(軽業)判定に+2特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して君より大きなサイズの敵にヒットを与えたなら、君は君のターンの終了時まで、マイナー・アクションで敵の隣接マスまで1マスのシフトを行なうことができる。

Dark Sun Campaign Setting p113

フットワーク・ルアー

Footwork Lure / 誘いの足さばき

ファイター / 攻撃 / 1

君は一撃を加えて退き、敵を誘い出す。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。使用者は1マスだけシフトし、目標を自分のもといた位置へと1マスだけ横滑りさせることができる。

ダメージは21レベルの時点で(2[W]+【筋力】修正値)に増加する。

武勇の書 p37

《獲物なぶりの猫スタイル》

【剣闘】

Catspaw Style

前提条件：【魅】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

フットワーク・ルアー：君がこの武技でヒットを与えたなら、君はシフトを取りやめる代わりに、君に隣接する任意のマスへと敵を1マス横滑りさせることができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p95

《舞い散る落ち葉スタイル》

【剣闘】

Fluttering Leaf Style

前提条件：【判】13あるいはエルフ、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

フットワーク・ルアー：君は1マスではなく2マスのシフトを行なうことができる。ただし、目標に隣接するマスでシフトを終えねばならない。

ドラゴン・マガジン年鑑 p99

《惑わし剣スタイル》

【剣闘】

Trickster's Blade Style

前提条件：【魅】13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

フットワーク・ルアー：君は攻撃の前に1マスのシフトを行なうことができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p99

《奇襲活用スタイル》

Precision Ambush Style

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

フットワーク・ルアー：君は不意打ちラウンドの間、近接基礎攻撃の代わりにこの武技を使用できる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p152

《アルコシアの牙の学び手》

Arkhosian Fang Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；グレートソード、バスタード・ソードまたはブロードソードへの習熟

利益：君は〈持久力〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がこの特技に関連したパワーで重傷の敵を目標とした上でグレートソード、バスタード・ソード、またはブロードソードによる攻撃を行なったなら、その攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

武勇の書 II p110

《紅衣剣の学び手》

Red Cloak Student

前提条件：ファイター、またはローグ；レイピア、ショート・ソード、またはロングソードへの習熟

利益：君は〈軽業〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がレイピア、ショート・ソード、ロングソードのいずれかで攻撃を行ない、かつ君がその武器に習熟しているなら以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを使用し、君に対して戦術的優位を与えている敵を攻撃するなら、君は次の自分のターン開始時まで、ACに+1のボーナスを得る。

武勇の書 II p117

《ガルグ狩猟術訓練》

【剣闘】

Gulg Hunter Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は〈運動〉判定に+3特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して、君が視認困難を得ている間に敵にヒットを与えたなら、君が見ることができる味方1体は機会アクションとして1マスのシフトを行なうことができる。

Dark Sun Campaign Setting p109

ブラッシュ・ストライク

Brash Strike／捨て身の攻撃

ファイター／攻撃／1

君はときをあげ、体ごと敵にぶつかってゆく。

〔無限回〕◆〔武器〕、〔武勇〕

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：（〔筋力〕+2）対AC

ヒット：（1[W]+〔筋力〕修正値）ダメージ。

ダメージは21レベルの時点で（2[W]+〔筋力〕修正値）に増加する。

武器：使用者がアックス類、ハンマー類、メイス類を使用しているなら、この攻撃は使用者の〔耐久力〕修正値に等しい追加ダメージを与える。

効果：使用者は、次の自分のターンの終了時まで、目標に対して戦術的優位を与える。

武勇の書 p37

《蛮勇の脅威スタイル》

〔剣闘〕

Menacing Brute Style

前提条件：〔耐〕13あるいは〔魅〕13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

ブラッシュ・ストライク：君この武技でヒットを与えたなら、君の次のターンの終了時まで、目標はさらに意志防御値に-1のペナルティを受ける。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

《自警団の報復スタイル》

Vigilante Justice Style

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

ブラッシュ・ストライク：君によってマークされた君に隣接する敵が君を目標に含まない攻撃を行なったなら、君は“ファイターの標的”によって行なう近接基礎攻撃の代わりにこの武技を使用できる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p152

《道化スタイル》

Harlequin Style

前提条件：〔魅〕13、任意の武勇系クラス

利益：君は、以下に挙げる武技の中で自分が持っているものについて利益を得る。

ブラッシュ・ストライク：君はこの武技の目標からの攻撃に対して次の自分のターンの開始時まで自分の〔魅力〕修正値に等しいボーナスをすべての防御値に得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p154

《巨人の蛮力の学び手》

Ogremight Student

前提条件：ファイターまたはウォーロード；いずれかの両手用ハンマー類あるいは両手用メイス類への習熟

利益：君は〔威圧〕判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が両手用のハンマー類、あるいは両手用のメイス類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、その敵は次の君のターンの終了時まで、すべての防御値に-1のペナルティを受ける。

武勇の書Ⅱ p115

《カリドネイ双術訓練》

〔剣闘〕

Kalidnay Pairs Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は〔知覚〕判定に+1特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して君が敵にヒットを与えたなら、その敵に隣接している君の味方1体は君の次のターンの開始時までACに+1ボーナスを得る。

Dark Sun Campaign Setting p110

グラップリング・ストライク

Grappling Strike／斬ってつかむ

ファイター／攻撃／1

君は敵に斬りつけて手傷を負わせ、空いた手で相手をつかんで逃げられなくする。

【無限回】 ◆ 【武器】、【武勇】

標準アクション 近接・接触

必要条件：1つの手が空いていなければならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。使用者は目標をつかむ。このつかみは使用者の次のターンの終了時に自動的に終了する。

21レベル：(2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

喧嘩屋の流儀：機会攻撃を行なう際、使用者は近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用できる。

武勇の書Ⅱ p31

《アーリカイト杖術訓練》

【剣闘】

Urikite Staff Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は〈隠密〉判定に+2特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、君の次のターンの終了時までに行なわれる、その敵に対して行なわれる君の次の攻撃は3の追加ダメージを与える。

Dark Sun Campaign Setting p112

スラッシュ・アンド・パメル

Slash and Pummel / 斬って殴る

ファイター / 攻撃 / 1

武器で素早く斬りつけ、空いた手で思うさま殴る。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接・接触

必要条件：1つの手が空いていなければならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC(主武器)

ヒット：1[W]ダメージ。同じ目標に対して1回の2次攻撃を行なう。

21レベル：2[W]ダメージ。

2次攻撃：【筋力】対“反応”(素手)

ヒット：(3+【筋力】修正値)ダメージ。

21レベル：(8+【筋力】修正値)ダメージ。

武勇の書 II p31

《エルシア戦鎚術の学び手》

Elsir Hammer Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；いずれかの片手用のハンマー類、あるいはいずれかの片手用のピック類への習熟

利益：君は〈知覚〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が片手用のハンマー類または片手用のピック類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーで敵を攻撃する際、君は敵のACの代わりに反応防御値を目標とすることができる。

武勇の書 II p112

スレニング・ラッシュ

Threatening Rush／無視できぬ脅威 ファイター／攻撃／1

君は風をまいて敵中へと進む。敵どもの攻撃は否応なく君に集まる。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：1[W]ダメージ。使用者は、自分に隣接する敵すべてを、次の自分のターンの終了時までマークする。

21レベル：2[W]ダメージ。

特殊：突撃を行なう際、使用者は近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用できる。

武勇の書 II p31

《ラームの顎術訓練》

[剣闘]

Raam's Maw Practice

英雄級

前提条件：任意の武勇系クラス

利益：君は〈運動〉判定に+2特技ボーナスを得る。

君がこの特技と関連するパワーを使用して敵にヒットを与えたなら、君はその敵を1マス押しやる。

Dark Sun Campaign Setting p111

《轟雷の峯の学び手》

Mountain Thunder Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロード、ファイター、レンジャー、またはローグ；いずれかの片手用ハンマー類、片手用フレイル類、あるいは片手用メイス類への習熟

利益：君は〈持久力〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が片手用ハンマー類、片手用フレイル類あるいは片手用メイス類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーで敵を攻撃する際、君は敵のACの代わりに頑健防御値を目標とすることができる。

武勇の書 II p118

《ネラス天位剣の学び手》

Nerathan High Blade Student

前提条件：ウォーロード、ファイター、またはレンジャー；“両用武器”の特性を持ついずれかの重刀剣類への習熟

利益：君は〈持久力〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が“両用武器”の特性を持ついずれかの重刀剣類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

この特技に関連したパワーを使用し敵にヒットを与えたなら、君は自分に隣接している敵1体につき+1のボーナスをそのダメージ・ロールに得る。

武勇の書 II p125