

## ケアフル・アタック

Careful Attack / 慎重なる攻撃

レンジャー / 攻撃 / 1

君は敵を観察して防御の穴を見つけ出す。君が攻撃を行なうのは、穴を発見できたときだけだ。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接または遠隔・武器

必要条件：使用者は近接武器2つまたは遠隔武器1つを使用していないなければならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】+2対AC(近接)または【敏捷力】+2対AC(遠隔)。

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ(近接)または(1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ(遠隔)。

21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【筋力】修正値)(近接)または(2[W]+【敏捷力】修正値)(遠隔)に増加する。

プレイヤーズ・ハンドブック p148

## 《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。

ケアフル・アタック：君は直前のターンの終了時に降、敵が君にダメージを与えたなら、君はその敵を目標とする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

## 《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。

ケアフル・アタック：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、君の次のターンの終了時まで君を目標とした次の攻撃に対して、君は遮蔽を得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

## 《必中の矢スタイル》

[剣闘]

True Arrow Style

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。

ケアフル・アタック：君が遠隔武器を用いてこの武技による攻撃を行ない、ミスしたなら、君は次の自分のターンの開始時まで、すべての敵に戦術的優位を与えることにより、1回のフリー・アクションとして同じ目標に遠隔基礎攻撃を行なうことができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

## 《執拗なる獵犬スタイル》

[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。

ケアフル・アタック：君が君に戦術的優位を与えているクリーチャーに対してこの武技を近接攻撃として用いヒットを出したなら、その目標は君の次のターンの終了時まで“減速状態”となる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p153

## 《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。

ケアフル・アタック：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

## 《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。

ケアフル・アタック：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ロールに+2のボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p164

## 《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

## 《静寂射ちの学び手》

Silent Shot Student

[下級スタイル]

前提条件：レンジャーまたはローグ；ショートボウまたはいずれかのクロスボウ類への習熟

利益：君は〈隠密〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がショートボウまたはクロスボウ類で攻撃を行ない、かつその武器に習熟しているなら、以下の利益を得る。

君があるクリーチャーから隠れている時に、この特技に関連したパワーを用いてそのクリーチャーにヒットを与えたなら、君は【知力】修正値に等しい追加ダメージを与える。

武勇の書 II p121

## 《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

## 《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

## ツイン・ストライク

Twin Strike／二重攻撃

レンジャー／攻撃／1

最初の攻撃で殺せなくても、2回目がある。

【無限回】◆【武器】、【武勇】

標準アクション

近接または遠隔・武器

必要条件：使用者は近接武器2つまたは遠隔武器1つを使用していないなければならない。

目標：クリーチャー1体または2体

攻撃：【筋力】対AC(近接:主武器と副武器で1回ずつ)または【敏捷力】対AC(遠隔)の2回攻撃

ヒット：1回の攻撃ごとに1[W]ダメージ。

21レベルの時点で、ダメージは2[W]に増加する。

プレイヤーズ・ハンドブック p148

## 《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。

ツイン・ストライク：君が双頭武器を使用しているなら、君は最初の攻撃の後で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 p96

## 《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。

ツイン・ストライク：君がスパ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1体のクリーチャーにヒットしたなら、君は目標を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 p96

## 《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。

ツイン・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、君は目標のうち1体に対して、【敏捷力】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 p97

## 《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。

ツイン・ストライク：君が2つの軽投擲武器を使用しており、どちらの武器による攻撃もミスしたなら、君は攻撃終了後に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 p97

## 《トゥラス猛攻スタイル》

【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。

ツイン・ストライク：この武技による君の最初の攻撃がヒットしたなら、君は2回目の攻撃の攻撃ロールに+1の特技ボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

## 《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。

ツイン・ストライク：君が2つの近接武器を使用しており、両方の武器による攻撃がミスとなった場合、君は次の自分のターン終了時まで、攻撃の目標(たち)に対してACに+2の盾ボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

## 《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。

ツイン・ストライク：君が不意打ちラウンドにこの武技をヒットさせたなら、近接攻撃ならば君の【筋力】修正値に等しい、遠隔攻撃ならば君の【敏捷力】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 p152

## 《黒矢スタイル》

Black Arrow Style

前提条件：任意の武勇系クラス、〈隠密〉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。

ツイン・ストライク：君が隠れている間、君はこの武技を遠隔攻撃として使用することができる。また、君は1回目の遠隔攻撃がミスした場合、目標から隠れたままいるために2回目の攻撃を取りやめることも選択できる。隠れた状態でこの武技による遠隔攻撃を2回行ない、両方ともミスした場合にも、君は隠れたままいることができる。

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。

ツイン・ストライク：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なら、君は自分の【知力】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 p152

## 《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。

ツイン・ストライク：君がこの武技によって両方の攻撃をヒットさせたなら、目標のうち1体は君の次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

ドラゴン・マガジン年鑑 p153

## 《ロルス闇使いスタイル》

Lolthdark 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。

ツイン・ストライク：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おり、かつその武技の使用後に移動した場合、クラウド・オヴ・ダークネスの効果範囲もまた君と一緒に移動する。

ドラゴン・マガジン年鑑 p155

## ニンブル・ストライク

Nimble Strike／鋭敏射撃

レンジャー／攻撃／1

君は敵の守りをかいくぐって攻撃する。あるいは、攻撃を行った後により有利な場所へ跳びのく。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

特殊：使用者は攻撃を行なう前または後に1マスのシフトを行なう  
攻撃：【敏捷力】対AC

ヒット：(1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ

21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【敏捷力】修正値)に増加する。

プレイヤーズ・ハンドブック p148

## 《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。

ニンブル・ストライク：君がこの武技による攻撃の前または後のシフトを取りやめ、かつ、君の次のターンの終了時まで目標が移動またはシフトを行なった場合、君は1回のフリー・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。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

## 《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。

ニンブル・ストライク：君がエルフであり、この武技による攻撃をミスした後で、エルヴン・アキュラシイの種族パワーによって再ロールを行なう場合、その再ロールに+2のボーナスが得られる。

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。

ニンブル・ストライク：君がこの武技による攻撃の後にシフトを行なったなら、君に隣接する味方1人が1回のフリー・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。味方によるシフトは目標に隣接するマスで終えねばならない。

ドラゴン・マガジン年鑑 p99

## 《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。

ニンブル・ストライク：君がシフトを行なってから攻撃し、ヒットを与えたなら、君は攻撃の後にも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 p100

## 《幽歩スタイル》

Ghostwalker Style

前提条件：任意の武勇系クラス、〈隠密〉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。

ニンブル・ストライク：この武技を使用する間、君は1マスのシフトを行なう代わりにこの攻撃の前または後に2マス移動することができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p154

## 《苛烈なる群蜂の学び手》

Harrowing Swarm Student

前提条件：ウォーロード、レンジャー、またはローグ；いずれかのボウ類またはクロスボウ類への習熟

利益：君は〈自然〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がボウ類またはクロスボウ類で攻撃を行ない、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攻撃を行なう際、そのパワーは[威嚇]のキーワードを得る。

武勇の書Ⅱ p114

## 《金剛箭の学び手》

Adamant Arrow Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロード、またはレンジャー；グレートボウまたはロングボウへの習熟

利益：君は〈知覚〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がグレートボウまたはロングボウを用いて、この特技に関連したパワーで敵に攻撃を行ない、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 p119

## 《葉下駿走の学び手》

Leaf Runner Student

[下級スタイル]

前提条件：ウォーロード、レンジャーまたはローグ；シュリケン、ショートボウ、ハンド・クロスボウ、リピーティング・クロスボウ、またはいずれかのスリング類への習熟

利益：君は〈隠密〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君がシュリケン、ショートボウ、ハンド・クロスボウ、リピーティング・クロスボウ、またはいずれかのスリング類で攻撃を行ない、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、君は次の君のターンの終了時まで移動速度に+1のボーナスを得る。

武勇の書Ⅱ p127

## 《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

## ヒット・アンド・ラン

Hit and Run／一撃離脱

レンジャー／攻撃／1

怪物どもと正面から殴りあうのはファイターに任せておこう。君の好むやり方は、敵に一発食らわせたら安全なところまで下がるというものだ。

[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

21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【筋力】修正値)に増加する。

効果：使用者がこの攻撃を行った後、同じターンにおいて移動を行なう場合、目標に隣接したマスからの1マス目の移動は目標から機会攻撃を誘発しない。

プレイヤーズ・ハンドブック p148

## 《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。

ヒット・アンド・ラン：君がエラドリンであり、フェイスステップの種族パワーを使用可能な状況であるなら、君はこの武技による攻撃の後で、1回のフリー・アクションとしてフェイスステップの種族パワーを使用できる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

## 《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。

ヒット・アンド・ラン：君がこの武技による攻撃の後で移動する場合、(自分の移動速度+2)まで移動できる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p99

## 《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。

ヒット・アンド・ラン：君が同一ターンにこの武技を使用して移動した場合、この武技の目標に隣接するマスからの1マス目の移動はいかなる敵からも機会攻撃を誘発しない。

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。

ヒット・アンド・ラン：君がこの武技の使用後に移動した場合、移動による機会攻撃に対して自分の【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

## 《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

## 《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

## 《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

## 《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



## サークリング・ストライク

Circling Strike／回り込み攻撃

レンジャー／攻撃／1

君の攻撃で敵の注意が離れた隙に、野獣の相棒が攻撃しやすい位置に回り込む。

【無限回】◆【武器】、【武勇】、【野獣】

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。

21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【筋力】修正値)に増加する。

効果：攻撃の前または後に、使用者の野獣の相棒は1マスのシフトを行なうことができる。

武勇の書 p73

## 《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ロールに-2ペナルティを受ける。

Dark Sun Campaign Setting p107

## 《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。

サークリング・ストライク：この武技による攻撃の前または後に、君の野獣の相棒は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 p97

## 《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。

サークリング・ストライク：君がこの武器でヒットを与え、君の次のターンの終了時まで目標が移動またはシフトを行なった場合、君の野獣の相棒は1回のフリー・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。

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。

サークリング・ストライク：敵が自分のターンに君または君の野獣の相棒にヒットを与えたなら、君は次の自分のターンの間、この武技がヒットした場合は君の【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 p152

## プレデター・ストライク

Predator Strike／捕食獣の攻撃

レンジャー／攻撃／1

敵が君に注意を集中している隙をついて、野獣の相棒が攻撃する。

[無限回] ◆ [武勇]、[野獣]

標準アクション 近接・野獣1

目標：使用者に隣接するクリーチャー1体

攻撃：“野獣の相棒の攻撃ボーナス”対AC

ヒット：(1[B]+野獣の相棒の【筋力】修正値+使用者の判断力修正値)ダメージ。

21レベルの時点で、ダメージは(2[B]+野獣の相棒の【筋力】修正値+使用者の判断力修正値)に増加する。

武勇の書 p73

## 《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。

プレデター・ストライク：君の野獣の相棒が目標に戦術的優位を得ている状態で君がこの武技でヒットを与えたなら、君は目標を倒して“伏せ状態”とする。

ドラゴン・マガジン年鑑 p95

## 《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。

プレデター・ストライク：君および君の野獣の相棒が目標を挟撃している場合、君は攻撃の後で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 p97

## 《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。

プレデター・ストライク：君の野獣の相棒は、この武技による攻撃の前に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 p100

## 《執拗なる獵犬スタイル》

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。

プレデター・ストライク：君がこの武技を使用する際、その目標が君に戦術的優位を与えていたなら、君の野獣の相棒はこの攻撃の前に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 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。

プレデター・ストライク：君の野獣の相棒が戦術的優位を得ている目標にこの武技をヒットさせたなら、ダメージ・ロールに君の【判断力】修正値を加える代わりに、君はこの目標に自分の【判断力】修正値に等しい継続的ダメージを与えることができる(セーブ・終了)。

ドラゴン・マガジン年鑑 p154

## 《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

## スロー・アンド・スタブ

Throw and Stab／投げつけて突っ込む レンジャー／攻撃／1

君は1人に武器を投げつけ、別の敵めがけて突進する。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

遠隔・武器

必要条件：投擲武器1つと近接武器1つをともに使用していな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(投擲武器)

ヒット：1[W]ダメージ。

21レベル：2[W]ダメージ。

効果：使用者は移動速度までの移動を行ない、目標以外のクリーチャー1体に対して1回の近接基礎攻撃を行なう。

武勇の書 II p57

## 《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

## 《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

## フェイディング・ストライク

Fading Strike / 打って退く

レンジャー / 攻撃 / 1

君は敵に攻撃を加えて、すばやく退く。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション

近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：【敏捷力】対AC

ヒット：(1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ。使用者は2マスのシフトを行なう(移動先は目標に隣接していないマス目でなければならない)。

21レベル：(2[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ。

狩人戦闘スタイル：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 p57

## 《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

## 《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



## マローダーズ・ラッシュ

Marauder's Rush / 襲撃戦闘

レンジャー / 攻撃 / 1

君は敵めがけて突っ込む - 本能が攻撃を導いてくれると信じて。

[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】+【判断力】修正値)ダメージ。

21レベル：(2[W]+【筋力】修正値+【判断力】修正値)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 p57

## 《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

## 《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ロールに得る。

武勇の書 II p116

## 《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

## 《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

## 《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

## 《エルダーリッチ防御術訓練》

[剣闘]

Eldarich 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決撃による戦術的優位を与えなくなる。

Dark Sun Campaign Setting p107

## 《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

## 《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、その敵に対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