

ヴァイパーズ・ストライク

Viper's Strike／毒蛇の打撃

ウォーロード／攻撃／1

君は敵を畏にはめ、戦術的失敗を犯させて、戦友に攻撃の機会を与える。

[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]+【筋力】修正値)ダメージ。

レベル21：(2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

効果：目標が使用者の次のターンの開始時までシフトを行なったなら、目標は使用者が選んだ味方1人から機会攻撃を誘発する。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォーゴトン・キングダムズ p319

《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。

ヴァイパーズ・ストライク：君の次のターンの終了時までこの武技の目標がシフトを行ない、君の味方がその目標にヒットを与えたら、目標はさらに、君の次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。

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。

ヴァイパーズ・ストライク：この武技の目標が君の次のターンの終了時までシフトを行なった場合、君もまた、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 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。

ヴァイパーズ・ストライク：君が戦術的優位を得ている目標に対してこの武技でヒットを与えたら、君に隣接する味方1人が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 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。

ヴァイパーズ・ストライク：目標が君の味方から機会攻撃を誘発し、その攻撃がヒットしたなら、その攻撃は君の【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 p100

《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。

ヴァイパーズ・ストライク：君の攻撃の目標が[毒]効果を受けており、かつ君の次のターンの開始時までシフトを行なったなら、その目標は君の次のターンの開始時まで君と味方に戦術的優位を与える。

ドラゴン・マガジン年鑑 p154

《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

《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

《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マス押しやるることができる。

武勇の書Ⅱ p124

ヴァイパーズ・ストライク

Viper's Strike / 毒蛇の打撃

ウォーロード / 攻撃 / 1

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォーゴトン・キングダムズ p319

《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

《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

ウルフ・パック・タクティクス

Wolf Pack Tactics / 群狼戦術

ウォーロード / 攻撃 / 1

君の絶好の位置への攻撃により、仲間が有利な場所へ移動できる機会が生じる。

[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

効果：攻撃を行なう前に、使用者または目標のいずれかに隣接する味方1人がフリー・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。

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。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォーゴトン・キングダムズ p320

《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。

ウルフ・パック・タクティクス：君がこの武技でクリティカル・ヒットを出したなら、君または目標に隣接する味方1人が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 p95

《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：この武技によって君がシフトを行なわせる味方は、君または目標に隣接しているのではなく、2マス以内にいればよい。

ドラゴン・マガジン年鑑 p152

《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。

ウルフ・パック・タクティクス：君の種族パワーであるクラウド・オヴ・ダークネスの範囲内に君と目標がいる状態で君がこの武技を使用したなら、君が指定した味方1人は、同じクラウド・オヴ・ダークネスの効果とその持続時間を通じて受けない。

ドラゴン・マガジン年鑑 p155

《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、その攻撃ルールに+2のボーナスを得る。

武勇の書Ⅱ p110

《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・ルールに+2のボーナスを得る。

武勇の書Ⅱ p113

《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；両用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

《エルダーリッチ防御術訓練》

[剣闘]

Eldaich 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

《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

コマンダーズ・ストライク

Commander's Strike / 打撃指揮 ウォーロード / 攻撃 / 1

君は一声叫び、仲間に君の間合い内の敵を攻撃させる。

[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

効果：1人の味方がフリー・アクションとして目標に1回の近接基礎攻撃を行なうことができる。その際の味方のダメージ・ロールに使用者の【知力】修正値に等しいボーナスを加える。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォーゴトン・キングダムズ p320

《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。

コマンダーズ・ストライク：君がこの武技を使用する際に盾を使用していたなら、君の次のターンの終了時まで、君に隣接する味方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 p98

《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。

コマンダーズ・ストライク：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、君の味方はこの武技による攻撃ロールに君の【耐久力】修正値に等しいボーナスを与える。

ドラゴン・マガジン年鑑 p153

《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。

コマンダーズ・ストライク：この武技によって攻撃を行なった味方がヒットを与えたなら、君は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 p95

《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。

コマンダーズ・ストライク：君が騎乗している場合、君の乗騎はこのパワーによる近接基礎攻撃を行なうことができる。その攻撃がヒットしたなら、目標は1マス押しやられる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p100

《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。

コマンダーズ・ストライク：君が動いている乗り物に乗っているなら、この武技によって近接基礎攻撃を行った味方は、その攻撃の後に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

《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。

コマンダーズ・ストライク：目標が直前の自分のターンにおいて、この武技の利益を受ける君の味方にヒットを与えていたのなら、その味方は目標にこの武技によって近接基礎攻撃を行なう際に、目標に対して戦術的優位を得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p152

《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。

コマンダーズ・ストライク：この武技によって君の味方が行なうことができる近接基礎攻撃がヒットしたなら、目標に隣接する味方1人が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 p97

《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。

コマンダーズ・ストライク：この武技の目標がデーモン、ドラウ、オーク、スパイダーのいずれかである場合、君の味方はこの武技による攻撃ロールに君の【知力】修正値の半分(端数切り上げ)のボーナスを得ることができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p152

フューリアス・スマッシュ

Furious Smash / 猛打

ウォーロード / 攻撃 / 1

君は敵を傷つけるよりも注意を引き付けることを主眼に置いた猛烈な一撃を繰り出し、敵が最も痛がる場所を打つよう仲間を煽り立てる。

[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“頑健”

ヒット：【筋力】修正値ダメージ。使用者または目標のいずれかに隣接する味方を1人選ぶ。その味方は、目標に対する次の1回の攻撃において、攻撃ロールとダメージ・ロールに使用者の【魅力】修正値に等しいパワー・ボーナスを得る。その味方が次の自分のターンの終了時まで目標を攻撃しなかった場合、このボーナスは失われる。

ヒーローズ・オヴ・ザ・フォーゴトン・キングダムズ p320

《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。

フューリアス・スマッシュ：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たなら、君はこの武技の使用に際して、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 p95

《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。

フューリアス・スマッシュ：君がこの武技でクリティカル・ヒットを出したなら、目標は君の【耐久力】修正値に等しい追加ダメージを受け、次にその目標を攻撃した君の味方1人に対して戦術的優位を与える。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

《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。

フューリアス・スマッシュ：君の味方がこの武技によるボーナスを得た攻撃をヒットさせたなら、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

《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

《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

《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。

君がこの特技と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

オープニング・シャヴ

Opening Shove／突破口を押し開く ウォーロード／攻撃／1

君は仲間に手早く指示を飛ばすと、敵の体制を崩す。

【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“反応”

ヒット：使用者は目標を1マス押しやる。その後、使用者が見ることのできる味方1人を選ぶ。その味方は使用者の【知力】修正値に等しいマス目だけシフトする。あるいは目標に対して1回の近接基礎攻撃を行なう。

武勇の書 p7

《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。

オープニング・シャヴ：この武技で君が選んだ味方がシフトを行ない君または君の目標に隣接するマスでシフトを終えたなら、その味方は君の次のターンの終了時まで、ACに+1のパワー・ボーナスを得る。

ドラゴン・マガジン年鑑 p97

《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。

オープニング・シャヴ：君の味方がこの武技による近接基礎攻撃で目標にクリティカル・ヒットを与えた場合、その味方はさらに目標を1マス押しやることができる。

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。

オープニング・シャヴ：君が盾を使用している場合、攻撃ロールに盾ボーナスを特技ボーナスとして加えることができる。

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。

オープニング・シャヴ：君がスピア類と盾を装備している場合、自分の攻撃によって目標が空けたマスへとシフトで入ることができる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p100

《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。

オープニング・シャヴ：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

《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

《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

ブラッシュ・アソールト

Brash Assault／捨て身の強襲

ウォーロード／攻撃／1

君が大胆に踏み込んで攻撃を繰り返すと、はたせるかな敵の反撃が来る。かかったなと君はほくそ笑む。

【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。
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。
効果：目標は使用者に対し、戦術的優位を得た上で、1回のフリー・アクションとして1回の近接基礎攻撃を行なう事ができる。目標がその攻撃を行なったなら、目標から5マス以内にいる使用者の選択した味方1人は、その目標に対し1回のフリー・アクションとして、戦術的優位を得た上で1回の基礎攻撃を行なうことができる。

武勇の書 p7

《華麗なる闘技演者》

【剣闘】

Daring Performer

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・アソールト：この武技によって敵が行なった攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、君の味方がこの武技によって行なう基礎攻撃もまた、ヒットした場合にはクリティカル・ヒットとなる。

ドラゴン・マガジン年鑑 p96

《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。

ブラッシュ・アソールト：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、目標はこの武技によって行なうことができる基礎攻撃に際して、戦術的優位を得ることができない。

ドラゴン・マガジン年鑑 p96

《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・アソールト：目標が君に対して1回の近接基礎攻撃を行なったなら、目標は君の次のターンの終了時まで、君から5マス以内にいる君の味方1人に対して戦術的優位を与える。

ドラゴン・マガジン年鑑 p98

《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。

ブラッシュ・アソールト：この武技によって君の味方が目標に対して行なうことができる基礎攻撃がヒットしたなら、君は自分の【耐久力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

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。

ブラッシュ・アソールト：君の味方がこの武技によって得た基礎攻撃を目標にヒットさせたなら、その目標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

《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・アソールト：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

《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

《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

《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

《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の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

インテュアティブ・ストライク

Intuitive Strike / 弱点看破

ウォーロード / 攻撃 / 1

君の攻撃は敵の守りを崩し、仲間たちがその敵の隙につけこむ余地がさらに大きくなる。

[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“意志”

ヒット：1[W]ダメージ。使用者の次のターンの開始時まで、この目標に対して戦術的優位を有している味方がこの目標を攻撃した際には常に、その味方は攻撃ロールに+2パワー・ボーナスを得る。

レベル21：2[W]ダメージ。

武勇の書Ⅱ p7

《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

ダイレクト・ザ・ストライク

Direct the Strike／攻撃指揮

ウォーロード／攻撃／1

敵が隙を見せた瞬間、君は仲間に命じてその敵を攻撃させる。

〔無限回〕 ◆〔武勇〕

標準アクション

遠隔・5

目標：味方1人

効果：使用者から10マス以内において、使用者から見える1体の敵を選ぶ。目標はフリー・アクションとして、その敵に1回の基礎攻撃を行なう。

武勇の書 II p7

《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

ペイント・ザ・ブルズアイ

Paint the Bull's-Eye／的を描く

ウォーロード／攻撃／1

赤い矢羽のついた矢が敵に突き刺さり、仲間たちがその敵を攻撃する際には格好の目印となる。

[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

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：1[W]ダメージ。使用者の次のターンの開始時まで、使用者の味方全員は目標に対するダメージ・ロールに使用者の【知力】修正値または【判断力】修正値に等しいパワー・ボーナスを得る。

レベル21：2[W]ダメージ。

武勇の書 II p7

《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

リスキー・ショット

Risky Shot／背水射撃

ウォーロード／攻撃／1

武勇の書 II p8

このパワーにあつては、戦闘スタイルによる強化はない。

《奇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

《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

《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