

一覧

テクニック名	難易度	技能なし値	前提条件	上限	ページ	原書名	原書ページ	備考
腕関節技	並	< 柔道 >、< レスリング >	< 柔道 >か< レスリング >	前提条件の技能レベル+4	p.B223	Arm Lock	P.B230	「 腕関節技 」のルールを参照。
後ろ蹴り	難	< 空手 >-4	< 空手 >	< 空手 >技能レベル	p.B223	Back Kick	P.B230	向きを変えることなく後ろの ヘクス を攻撃。【 後ろ蹴り 】で命中判定を行う以外は通常の【 キック 】と同じ。この蹴りを行った キャラクター は次のターンまで 防御判定 に-2。
チョークホールド	難	< 柔道 >-2、< レスリング >-3	< 柔道 >か< レスリング >	前提条件の技能レベル	p.B223	Choke Hold	P.B230	「 チョークホールド 」のルールを参照。
武器落とし	難	前提条件技能	いずれかの素手戦闘技能・< 白兵武器 >技能	前提条件の技能レベル+5	p.B223	Disarming	P.B230	
二刀流二丁拳銃	難	前提条件技能	片手用< 白兵武器 >技能(< 銃 / ピストル >に対してこのテクニックを習得しても構わない。)	前提条件の技能レベル	p.B223	Dual-Weapon Attack	P.B230	逆腕 による-4の修正を買い戻すためには【 逆腕訓練 】も学ぶ必要がある。「 二刀流 」のルールを参照。

テクニック名	難易度	技能なし値	前提条件	上限	ページ	原書名	原書ページ	備考
肘打ち	並	< 格闘 >-2、< 空手 >-2	< 格闘 >か< 空手 >	前提条件の技能レベル	p.B223	Elbow Strike	P. B230-231	「 肘打ち 」のルールを参照。
フェイント	難	前提条件技能	いずれかの素手戦闘技能・< 白兵武器 >技能	前提条件の技能レベル+4	p.B223	Feint	P.B231	「 フェイント 」のルールを参照。
指関節技	難	【 腕関節技 】-3	【 腕関節技 】	【 腕関節技 】	p.B223	Finger Lock	P.B231	【 腕関節技 】と同じ判定を行う。ダメージは手に適用される。
地面戦闘	難	前提条件技能-4	いずれかの素手戦闘技能・< 白兵武器 >技能	前提条件の技能レベル	p.B223	Ground Fighting	P.B231	地面に倒れている状態では攻撃に-4の修正を受ける。それを買い戻すための テクニック 。倒れている時に防御しなければならないとき【 地面戦闘 】判定に成功すると通常の-3ではなく-1の修正で防御できる。
騎射	難	< 弓 >-4	< 弓 >と< 騎乗 >	< 弓 >技能レベル	p.B223	Horse Archery	P.B231	馬 に乗った状態で 弓 を有効に使うための テクニック 。
跳び蹴り	難	< 空手 >-4	< 空手 >	< 空手 >技能レベル	p.B223	Jump Kick	P.B231	【 跳び蹴り 】判定に成功すると キック の攻撃範囲が1ヘクス伸び、ダメージが+2される。目標は「 受け 」に-2の修正。攻撃に失敗するか相手が防御に成功したときは「 敏捷力 -4」か< 軽業 >-2判定を行う。失敗すると 転倒 する。成功失敗にかかわらず【 跳び蹴り 】を試みると次のターンまですべての 能動防御 は-2される。

<u>テクニク名</u>	<u>難易度</u>	<u>技能なし値</u>	<u>前提条件</u>	<u>上限</u>	<u>ページ</u>	<u>原書名</u>	<u>原書ページ</u>	<u>備考</u>
<u>キック</u>	難	< <u>格闘</u> >-2、< <u>空手</u> >-2	< <u>格闘</u> >か< <u>空手</u> >	<u>前提条件</u> の技能レベル	p.B224	<u>Kicking</u>	P.B231	<u>体力</u> に応じた「 <u>突き</u> / <u>叩き</u> 」ダメージを与える。ダメージへのボーナスを計算するときは< <u>格闘</u> >か< <u>空手</u> >技能レベルを見る。【 <u>キック</u> 】の <u>命中判定</u> に失敗した場合、【 <u>キック</u> 】か敏捷力の高い方で判定。失敗すると <u>転倒</u> 。
<u>膝蹴り</u>	並	< <u>格闘</u> >-1、< <u>空手</u> >-1	< <u>格闘</u> >か< <u>空手</u> >	<u>前提条件</u> の技能レベル	p.B224	<u>Knee Strike</u>	P.B232	「 <u>膝蹴り</u> 」のルールを参照。
<u>首折り</u>	難	<u>体力</u> -4	なし	<u>体力</u> +3	p.B224	<u>Neck Snap</u>	P.B232	「 <u>首折り</u> ・ <u>四肢をねじる</u> 」ルールを参照。< <u>レスリング</u> > <u>技能</u> があれば <u>体力</u> 基準判定へのボーナスは適用される。
<u>逆腕訓練</u>	難	<u>前提条件</u> 技能-4	任意の< <u>白兵武器</u> > <u>技能</u>	<u>前提条件</u> の技能レベル	p.B224	<u>Off-hand Weapon Training</u>	P.B232	
<u>武器構え</u>	難	<u>前提条件</u> 技能	任意の< <u>白兵武器</u> > <u>技能</u>	<u>前提条件</u> の技能レベル+5	p.B224	<u>Retain Weapon</u>	P.B232	【 <u>武器落とし</u> 】を試みられた場合、元の <u>技能</u> レベルの代わりにこの <u>テクニク</u> を使用することができる。銃や弓のような <u>長射程武器</u> に対してこの <u>テクニク</u> を学ぶ場合、 <u>技能なし値</u> が <u>敏捷力</u> で、 <u>上限</u> が <u>敏捷力</u> +5になる。

テクニク名	難易度	技能なし値	前提条件	上限	ページ	原書名	原書ページ	備考
足払い	難	前提条件 技能 -3	<ポールアーム> <槍> <杖> のいずれか	前提条件 の技能レベル	p. B224-225	Sweep	P.B232	防御側が【 足払い 】の防御判定に失敗した場合、攻撃側の【 足払い 】か体力のどちらか高い方 対 防御側の体力か敏捷力のどちらか高い方で即決勝負を行う。防御側が負けた場合、<軽業>-5判定に成功すれば宙返りして着地し、失敗すれば転倒する。素手戦闘における同等のテクニックは【 掃腿 】と呼び、柄の代わりに脚を用い、技能なし値は<柔道>-3か<空手>-3か<相撲>-3となる(【 掃腿 】を参照。)
掃腿	難	<柔道>-3 か<空手>-3 か<相撲>-3	<柔道> <空手> <相撲> のいずれか	前提条件 の技能レベル	p. B224-225	Sweeping Kick	P.B232	防御側が【 掃腿 】の防御判定に失敗した場合、攻撃側の【 掃腿 】か体力のどちらか高い方 対 防御側の体力か敏捷力のどちらか高い方で即決勝負を行う。防御側が負けた場合、<軽業>-5判定に成功すれば宙返りして着地し、失敗すれば転倒する。ポールウエポンにおける同等のテクニックは【 足払い 】と呼ぶ。(詳細は【 足払い 】を参照。)

テクニック名	難易度	技能なし値	前提条件	上限	ページ	原書名	原書ページ	備考
竜巻斬り	難	前提条件 技能 -5	< ブロードソード > > < 杖 > > < 両手剣 >	前提条件 の技能レ ベル	p.B225	Whirlwind Attack	P.B232	特殊な 全力攻撃 。隣接するすべての敵を攻撃する。このテクニックを使用すると、全力攻撃として扱うため1ターンはそれ以外の行動ができない。このテクニック使用後はそのターンの間は 能動防御 ができなくなる。時計回りか反時計回りに攻撃するかを選択し必ず「 振り 」攻撃とする。各目標に対して命中部位はランダムに決定する。【 竜巻斬り 】の途中で一度でも ファンブル あるいは防御側の誰かが クリティカル すると、残った攻撃もすべて ファンブル として扱い、その回数だけ ファンブル表 をふる。
ものまね	並	< 声まね/声帯模写 > >-3	< 声まね/声帯模写 >	前提条件 の技能レ ベル	p.B225	Impersonate	P.B233	
人命救助	難	< 水泳 > >-5	< 水泳 >	前提条件 の技能レ ベル	p.B225	Lifesaving	P.B233	「 人命救助 」のルールを参照。
動画撮影	並	< 写真撮影 > >-3	< 写真撮影 >	-	p.B225	Motion-Picture Camera	P.B233	
無着陸輸送	難	< 操縦 > >-4	< 操縦 >	前提条件 の技能レ ベル	p.B225	No-Landing Extraction	P.B233	積荷を準備するには地上にいる誰かが2D時間かけて< 荷積み >判定に成功しなければならない。
ロープ登り	並	< 登攀 > >-2	< 登攀 >	前提条件 の技能レ ベル	p.B225	Rope Up	P.B233	これの反対の テクニック は【 ロープ下り 】。

テクニック名	難易度	技能なし値	前提条件	上限	ページ	原書名	原書ページ	備考
ロープ下り	並	< 登攀 >-1	< 登攀 >	< 登攀 >+3	p.B225	Rope Down	P.B233	この反対の テクニック は【 ロープ登り 】。
登壁	難	< 登攀 >-3	< 登攀 >	前提条件 の技能レベル	p.B225	Scaling	P.B233	「 登る 」ルール参照。
トラップ設置	難	< 爆発物 / TL / 爆破 >-2	< 爆発物 / TL / 爆破 >	前提条件 の技能レベル	p.B225	Set Trap	P.B233	
手錠抜け	難	< 脱出 >-5	< 脱出 >	前提条件 の技能レベル	p.B225	Slip Handcuffs	P.B233	
手探り	難	< 鍵開け >-5	< 鍵開け >	前提条件 の技能レベル	p.B225	Work by Touch	P.B233	GM は< 爆発物 / TL >や< 罠 >などの"盗賊系"技能に【 手探り 】 テクニック を認めても構わない。

関連項目

- [テクニック](#)(Technique)
- [技能一覧](#)
- [技能](#)(Skill)
 - [前提条件](#)(Prerequisite)
 - [技能なし値](#)(Default)
 - [習得難易度](#)(Difficulty)