

## Dungeons & Dragons 4th 技能関連

### 技能判定難易度

パーティーのレベル	簡単	標準的	困難
1 ~ 3	5	10	15
4 ~ 6	7	12	17
7 ~ 9	8	14	19
10 ~ 12	10	16	21
13 ~ 15	11	18	23
16 ~ 18	13	20	25
19 ~ 21	14	22	27
22 ~ 24	16	24	29
25 ~ 27	17	26	31
28 ~ 30	19	28	33

### 知識判定 (アクション: 不要、再挑戦: 更なる情報入手で可)

技能	事例
〈自然〉	自然世界——地形、天候、気象、植物、季節——に関するちょっとした役に立つ情報を思い出したり、自然に関する手掛かりに気付く。
〈宗教〉	神々や宗教的伝承、式典、奇跡、聖印、神学に関する知識を学んでいる。ちょっとした役に立つ宗教的知識を思い出したり、宗教に関連した手掛かりに気付く。
〈地下探険〉	地下を探険することに関する知識と技能——ダンジョン構造物において進むべき道を見つける方法や、曲がりくねった洞窟内で自分の位置を知る方法、ダンジョン内の危険要因を認識する方法、地下世界アンダーダークにおいて食糧を見つける方法——を学んでいる。地下世界に関するちょっとした役に立つ情報を思い出したり、地下世界に関する手掛かりに気付く。
〈魔法学〉	魔法に関する伝承と魔法効果に関する知識関連の役に立つ情報を思い出したり、魔法に関連した手掛かりに気付く。“彼方の領域”に関する情報は“修得済み”のみ可で、難易度25超
〈歴史〉	1地方およびさらに広い世界の歴史——重要な事件の時系列的な記録とそうした事件の原因についての説明を含む王族その他の政治的指導者、戦争、伝説、重要な人物、法律、慣習、伝統、忘れがたい出来事——に関する情報を思い出したり、歴史的な手掛かりに気づく。

レベル	難易度	概要
上般的	10	あるテーマに関して一般的に知られている情報
専門的	20	恐らくその学問分野の専門家だけが知っているような特殊な情報
秘奥的	30	恐らくその学問分野の学者だけが知っているような秘伝的な情報

級による修正	修正値
伝説級	+5
神話級	+10

### モンスター知識 (アクション: 不要、再挑戦: 更なる情報入手で可)

技能	識別可能なクリーチャー
〈自然〉	“自然”起源のクリーチャー(自然世界のクリーチャー)
〈宗教〉	“永劫”起源のクリーチャー(アストラルの海、(アンデッド)のキーワードを持つクリーチャー)
〈地下探険〉	“異形”起源のクリーチャー(“彼方の領域”のクリーチャー)
〈魔法学〉	“元素”、“フェイ”、“シャドウ”起源のクリーチャー(元素の渾沌、フェイワイルド、シャドウフェルのクリーチャー) (人造)のキーワードを持つクリーチャー

判定で判ること	難易度
名前、種別、キーワード	15
パワーすべて	20
抵抗力と脆弱性	25

クリーチャーの級	修正値
伝説級のクリーチャー	+5
神話級のクリーチャー	+10

### 足跡の発見 (通常1分、再挑戦: 不可、〈知覚〉)

状態	難易度および修正
柔らかい地面(雪、柔らかい土、泥)	15
堅い地面(木、石)	25
足跡ができてから雨や雪が降った	+10
足跡ができてから1日経つごとに	+2
相手が足跡を消そうとした	+5
サイズが超大型以上のクリーチャー	-5
10体以上の集団	-5

<b>成功</b>	君は何かを見つけたか、あるいは聞きつけた。
<b>失敗</b>	君は状況が変化するまで再び試みることはできない。

### 聞き耳 (能動的聞き耳はマイナー・アクション、再挑戦: 可、〈知覚〉)

状態	難易度および修正
相手の〈隠密〉	〈隠密〉判定との対抗
普通の会話	10
ささやき声	20
扉を1枚へだてるごとに	+5
壁を1枚へだてるごとに	+10
10マスより遠い	+2
病気に抵抗する	さまざま

### 視認 あるいは 搜索 (能動的視認: マイナー・アクション、搜索: 1分、再挑戦: 可、〈知覚〉)

状態	難易度および修正
相手の〈隠密〉	〈隠密〉判定との対抗
かろうじて隠れている/隠してある	10
うまく隠れている/隠してある	25
10マスより遠い	+2

### 耐える (アクションは不要、再挑戦: 文中、〈持久力〉)

過酷な環境に耐えたり、有害な効果を食い止め、通常の肉体の限界を超えて己を駆け立てたり、長時間にわたって泳いだり息を止めたり、病気や飢え渴きの衰弱させる効果を受けずにすませたりすることができる。

作業	難易度および修正
過酷な天候に耐える	基本15
ひどい悪天候	20
高い標高	21
非常に高い標高	26
低温	22
身も凍るような低温	26
高温	22
息苦しいほどの高温	26
立ちこめる煙や灰	26
立ちこめる死霊のエネルギー	31
飢えを無視する(3週間を過ぎた後)	20+5/日
渴きを無視する(3日を過ぎた後)	20+5/日
息を止める(3分を超える1ラウンドごとに)	20+5/ラウンド
息を止める(ダメージを受けたラウンドに息を止め続ける)	20
泳ぐか立ち泳ぎする(1時間を超えて)	15+2/時間
病気に抵抗する	さまざま

<b>成功</b>	君はある状況を耐える。
<b>失敗</b>	君は状況が変化するか、一定の時間が過ぎ去るまで再び試みることはできない。

## Dungeons & Dragons 4th 技能関連

### 応急手当 (標準アクション、再挑戦:可、〈治療〉)

作業	難易度
隣接するキャラクター1人の底力を使わせる	10
隣接するキャラクター1人の瀕死状態を容態安定化	15
隣接するキャラクター1人にセーヴィング・スローを与える	15
病気の際の〈持久力〉の代用	

- ◆ **底力を使わせる**: そのキャラクターがアクションを費やさずに底力使用できる。但しそのキャラクターは底力の使用によって与えられる防御値へのボーナスは得ない。
- ◆ **容態安定化**: 成功したなら、そのキャラクターは再びダメージを受けるまで、死に対するセーヴィング・スローを行なわずにすませることができる。キャラクターが容態安定化したからといって、そのキャラクターの現時点での合計ヒット・ポイントが変化することはない。
- ◆ **セーヴィング・スローを与える**: 成功したなら、対象はただちに1回のセーヴィング・スローを行なうか、その仲間は自分の次のターンの終了時に行なう1回のセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。
- ◆ **病気の治療**: 君は大休憩の間じゅう、そのキャラクターに付き添っていなければならず、大休憩が終了した時点で〈治療〉判定を行なう。
- ◆ **〈持久力〉の代用**: 君の〈治療〉判定の結果が病気のキャラクターの〈持久力〉判定の結果より高い場合、君の〈治療〉判定の結果が病気の効果を決定する。

### 錠錠 (標準アクション、再挑戦:可、〈盗賊〉)

錠前	難易度および修正
英雄級	20
伝説級	30
神話級	35
盗賊道具を使う	+2

**成功** 君はその錠前をはずす。

**失敗** 君は新たなアクションにより再び判定を試みる。

### すり (標準アクション、再挑戦:状況による、〈盗賊〉)

- ◆ **難易度**: 難易度20+目標のレベルの半分。戦闘中では、判定に-10のペナルティ。

**成功** 君は気付かれることなく、目標から小さな物体を1つ盗み取る。

**失敗 (4以下の差)** 君はその物体を盗み取れなかったが、目標は気付いていない。君は新たなアクションにより再び試みることができる。

**失敗 (5以上の差)** 君はその物体を盗み取れず、目標は君が盗もうとしたことに気付いてしまう。

### 手先の早業 (標準アクション、再挑戦:状況による、〈盗賊〉)

- ◆ **難易度**: 基本難易度15。

**成功** 君は装備中でない小さな物体1つを掌に隠すか、手品を披露する。

**失敗** 君はその物体を隠すことができるが、傍観者がそれを目にするか、君の手品を見抜いてしまう。

### 畏の無力化 (標準アクション、再挑戦:状況による、〈盗賊〉)

畏の状態	難易度および修正
英雄級	20
伝説級	30
神話級	35
盗賊道具を使う	-2
畏の作動を遅らせる	-5

**成功** 君は畏を無力化するか作動を遅らせる。無力化すれば、その畏は再準備しない限り無効となる。畏の作動を遅らせれば、その畏の仕掛けられた範囲は君の次のターンの終了時まで安全に通行できるようになる。

**失敗 (4以下の差)** 何も起こらない。君は新たなアクションにより再び判定を試みることができる。

**失敗 (5以上の差)** 君は畏を作動させてしまう。

### 情報収集 (1時間、〈事情通〉)

共同体と情報	難易度および修正
普通の共同体	15
敵対的な共同体	20
まったく異質な共同体	30
簡単に手に入る情報	-2
手に入れにくい情報	+5
秘密だったり厳重に守られている情報	+10

**成功** 君は有益な情報を集め、噂を聞きつけ、うまい話や仕事の口を見つけ出す。

**失敗** 再び試みることはできるが、同じ情報を追い続けているなら、誰かの注意をひいてしまうだろう。

### 交渉 (〈交渉〉)

君は自分の機転、狡猾さ、社交的な魅力によって、他者に影響を与えることができる。意見を変えさせたり、善意を抱かせたり、後援者から援助を引き出したり、正しい礼儀作法を披露したり、誠実に取引をまとめたりする。  
(交渉)判定はDMの設定した難易度に対して行なわれる。

### 威圧 (アクション:戦闘時は標準アクション、再挑戦:その遭遇の間は不可、〈威圧〉)

- ◆ **判定**: 目標の意志防御値

状態	自身の判定値	目標の防御値
目標の理解できる言語を話せない	-5	
目標は元々非友好的		+5
目標は元々敵対的		+10

- ◆ 目標は君の姿を見、君の声を聞くことができなければならない。

- ◆ 一度に複数の敵に対して行う場合は個別に判定を行う。

- ◆ 判定の成否にかかわらず、目標は敵対的となる。

**成功** 重傷の目標1体を降伏させたり、その意志に反して目標1体に秘密を白状させたり、目標1体を脅して何らかの行動をとらせたりすることができる。

**失敗** - (目標は敵対的となる)

### 看破 (〈はったり〉)に対抗する際のアクションは不要、戦闘においてはマイナー・アクション、〈看破〉)

社交的なやり取りの間に他者の意図を見抜き、ボディ・ランゲージを読み取ることができる。動機を理解したり、行間を読み取ったり、雰囲気や態度を感じ取ったり、誰かがどれだけ本当のことを話しているかを見抜いたり(〈はったり〉判定に対抗)、ある効果が[幻]であることを見抜く。

作業	難易度
動機や態度を見抜く	10+クリーチャーのレベルの半分
外部の影響力を感じ取る	25+効果のレベルの半分
効果が[幻]であると認識する	15+効果のレベルの半分

**成功** 君は(〈はったり〉)を見破り、社交的な状況についての手掛かりを得、誰かに対して外部からの影響があることを感じ取り、ある効果が[幻]であることを見抜く。

**失敗** 状況が変化するまで再び試みることはできない。

- ◆ ある効果が[幻]であることを見抜く:[幻]である効果を見抜いたとしても幻が消え去ることはないが、君はその効果が幻であると認識する。

### フェイント:戦術的優位を得る (標準アクション、戦闘遭遇ごとに1回、〈はったり〉)

- ◆ **対抗判定**: 〈はったり〉対〈看破〉。

- ◆ 君はフェイントにより、隣接する敵1体に対して戦術的優位を得ようとするができる。成功したなら、君の次のターン終了時まで、その敵に対する戦術的優位を得る。

### フェイント:隠れるための隙を作る (標準アクション、戦闘遭遇ごとに1回、〈はったり〉)

君を見ることができない敵すべての受動(看破)に対して1回の〈はったり〉判定を行なうこと。成功したなら、その場にいる敵すべての受動(知覚)に対して1回の〈隠密〉判定を行なうこと。ある敵に対して〈隠密〉判定が成功したなら、君は次の君のターンの終了時あるいは攻撃を行なうまでの間、その敵から隠れていることになる。

## Dungeons & Dragons 4th 技能関連

### 登攀 (移動アクション、再挑戦:可、(運動))

表面	難易度
梯子	0
ロープ	10
凹凸のある表面(洞窟の壁)	15
ざらざらした表面(レンガ造りの壁)	20
石造りの壁	20
岩盤を掘り抜いてできた壁	20
自然石の壁	10
木製の壁	30

状態	判定値	修正値
すべりやすい表面		+5
非常に滑らかな表面		+10
登攀用具を使用している	+2	
2つの面の間で足を踏ん張ることができる	+5	
そのとき受けたダメージで重傷となった(登攀中の傷を負った場合の判定のみ)		+5

<b>成功</b>	君は君の移動速度の半分の速度で登攀する。落とし穴から這い出る時のように登攀して表面の天辺にたどり着いた際には、君は天辺にたどり着くための移動の一部として、その表面に隣接するマスに入ることができる。移動の最後のマスとして、君はそのマスに入ることになる。
<b>失敗(4以下の差)</b>	君はスタート時のマスに留まり、移動アクションのそれ以降の部分を失うが、落ちることはない。君は別の移動アクションの一部として再び登攀しようとすることができる。
<b>失敗(5以上の差)</b>	君は落下し、移動アクションのそれ以降の部分を失う。

- ◆ **戦術的優位を与える:** 登攀している間、すべての敵は君に対して戦術的優位を得る。
- ◆ **ダメージを受けた場合:** 登攀中にダメージを受けた場合、君は登攀中の表面の難易度を使って(運動)判定を行ない、この判定に失敗したら、君は現在の高度から落下する。落下中にしがみつこうとする場合、しがみつこうための難易度に君が受けたダメージを加える。
- ◆ **しがみつく:** 登攀中に落下した場合、君は1回のフリー・アクションとして、落下を止めるため何かしらがみつこうと(運動)判定を行なうことができる。何にしらがみつこうための基本難易度は(君が登攀している表面の難易度+5)であり、状況によって修正が加わる。しがみつこうためには、1回だけ判定を行なうことができる。失敗したなら、DMが可能だと裁定しない限り、再使用不可。
- ◆ **登攀移動速度:** 登攀中、登攀移動速度を有する場合は、そちらの移動速度を使用し、移動困難な地形を無視し、登攀によって戦術的優位を与えることができなく、登攀するために(運動)判定を行なうこともない。

### 跳躍—高跳び (移動アクション、再挑戦:可、(運動))

- ◆ **助走無し高跳び(フィート)** = (運動)判定結果 ÷ 10 (端数切り捨て)。
- ◆ **助走あり(2マス以上移動)高跳び(フィート)** = (運動)判定結果 ÷ 5 (端数切り捨て)。
- ◆ 移動が尽きたなら、君は落下する。2倍移動している場合、君は空中で1回目の移動を終了することができる。

### 跳躍—幅跳び (移動アクション、再挑戦:可、(運動))

- ◆ **助走無し幅跳び(マス)** = (運動)判定の結果 ÷ 10
- ◆ **助走あり(2マス以上移動)幅跳び(マス)** = (運動)判定の結果 ÷ 5
- ◆ 君はこの結果で決定されたマスに着地する。落とし穴や地割れの上に着地してしまつたら、君は落下し、移動アクションのそれ以降の部分を失う。
- ◆ **垂直方向に跳んだ距離:** 君が垂直方向に跳んだ距離は、君の幅跳び距離の1/4に等しい。幅跳び中にあった障害物の高さを跳び越せなかった場合、君はその障害物にぶつかって伏せ状態となり、移動アクションのそれ以降の部分を失う。

### つかみからの脱出 (移動アクション、再挑戦:可、(運動)または(軽業))

- ◆ **判定:** 君を動けない状態にしているクリーチャーまたは効果に対して(運動)対“頑健”または(軽業)対“反応”

<b>成功</b>	つかみは終了し、君はこの移動アクションの一部としてシフトを行える。
<b>失敗</b>	君はつかまれたままになる。

### 水泳 (移動アクション、再挑戦:可、(運動))

水の状態	難易度
静かな水面	10
荒れた水面	15
大荒れの水面	20

<b>成功</b>	君の移動速度の半分で泳いだり、水に浮いて立ち泳ぎしたりすることができる。
<b>失敗(4以下の差)</b>	その場に留まり、移動アクションのそれ以降の部分を失う。君は別の移動アクションの一部として再び泳ごうとすることができる。
<b>失敗(5以上の差)</b>	1マス沈み、溺れて窒息する危険がある(詳しくは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の第9章)

- ◆ **水泳移動速度:** 水泳移動速度を有する場合は、そちらの移動速度を使用し、泳ぐために(運動)判定を行なうことがない。

### 軽業曲技 (種類によって標準アクションか移動アクション、再挑戦:可、(軽業))

シャンデリアからぶら下がったり、敵の頭上で宙返りしたり、盾に乗って階段をすべり降りたり、その他、君に想像できてDMが挑むのを許可した軽業曲技を試みる。DMは曲技の複雑さと状況の危険度に基づいて難易度を決定する。曲技に失敗したら、君は曲技を開始したマスで倒れ、伏せ状態となる(曲技の種類や状況によっては、DMは君が着地した場所を変更するかもしれない)。DMには常に、特定の状況で曲技が不可能だと宣言したり、高い難易度を設定したりする権利がある。

- ◆ **難易度:** 基本難易度15。

<b>成功</b>	君は軽業曲技を成し遂げる。
<b>失敗</b>	君はその曲技を成し遂げるのに失敗し、倒れて伏せ状態になるか、結果としてその他何らかの被害を被る。

### 平衡感覚 (移動アクションの一部、再挑戦:可、(軽業))

幅1フィート未満の足場(岩棚や綱渡りの綱など)や不安定な足場(風に揺れる吊り橋や丸太など)を移動する。

足場	難易度および修正
狭いか不安定	20
非常に狭い(6インチ未満)	+5
狭くて不安定	+5

<b>成功</b>	君は狭い足場や不安定な足場の上を、君の移動速度の半分の速度で移動することができる。
<b>失敗(4以下の差)</b>	君はスタート時のマスに留まり、移動アクションのそれ以降の部分を失うが、落ちることはない。君は別の移動アクションの一部として再び移動しようとすることができる。
<b>失敗(5以上の差)</b>	君は足場から落下し、移動アクションのそれ以降の部分を失う。不安定ではあるが、狭くない足場を移動しようとしていた場合、君は落下するのではなく、スタート時のマスで倒れ、伏せ状態となる。まだ同じ足場の上にいるなら、君は別の移動アクションの一部として再び移動しようとするすることができる。

- ◆ **戦術的優位を与える:** バランスをとうろうとしている間、すべての敵は君に対して戦術的優位を得る。
- ◆ **ダメージを受けた場合:** ダメージを受けた場合、君はその場に立ち続けるために新たな(軽業)判定を行なわねばならない。

### 拘束からの脱出 (5分または標準アクション、再挑戦:可、(軽業))

- ◆ **難易度:** 基本難易度20。難易度は拘束の種類、品質によって決まり、DMが設定する。また、1回の標準アクションで脱出を試みることができるが、その場合、難易度は10上昇する。

<b>成功</b>	君は物理的な拘束から抜け出す。
<b>失敗</b>	君は誰かの手助けが得られる場合にも、再び脱出しようとするることができる。

### 落下ダメージの軽減 (落下した場合はフリー、跳び降りた場合は移動アクション、再挑戦:不可、(軽業)“修得済み”)

高い場所から落ちたり、跳び降りた場合、君は自分が受ける落下ダメージを軽減するために(軽業)判定を行なうことができる。

- ◆ **軽減されるダメージ量** = (軽業)判定結果の半分(端数切り捨て)に等しい値

## Dungeons & Dragons 4th 技能関連

### 隠れ身 (移動アクションの終了時、再挑戦：可、〈隠密〉)

- ◆ **判定:** 目標の受動(知覚)。観察者が複数いる場合は、個々に判定する。
- ◆ **条件:** 相手に対して良好な遮蔽もしくは完全視認困難を得ているか、敵から視線が通らない場所にいないなければならない。

自身の状態	修正値
話している	-5
3マス以上移動	-5
疾走状態	-10

**成功** 君はうまく隠れたことになる物音を聞きつけられることもなく、敵からは不可視として扱われる(P.280、281の『遮蔽』および『視認できないものを目標とする』を参照のこと)。

**失敗** 君は別の移動アクションの終了時に再び〈隠密〉を試みることができる。

#### ◆ 隠れ身の維持

- ・ **視界の外にいる:** ある敵に対して遮蔽も視認困難も持たない状態になったなら、君はその敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。隠れたままであるためには、ある程度の遮蔽もしくは視認困難が必要なのである(ただし良好な遮蔽や完全視認困難までは必要ないし、敵から視線は通っていても構わない)。隠れ身を維持するために他のクリーチャーを遮蔽として用いることはできない。
- ・ **音を立てない:** ささやき声よりも大きな声を発したり、その他注目を集めるような行為を行なったなら、君の立てる音を聞くことのできる敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。
- ・ **あまり動かない:** 1つのアクションの中で3マス以上移動したなら、君は-5のペナルティを受けた上で〈隠密〉判定をやりなおさなければならない。君が疾走を行なった場合、このペナルティは-10になる。敵の受動(知覚)が君の判定結果を上回っていた場合、君はその敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。
- ・ **攻撃を行なわない:** 攻撃を行なったなら、隠れ身は終了する。
- ・ **隠れ身を維持できない:** 君が隠れ身を維持できなくなるようなアクションをとった場合、隠れていることによる利益はそのアクションの終了時まで持続する。同じアクションの一部としてふたたび隠れようとすることはできない。
- ・ **敵の行動:** 敵は自分のターンにおいて、隠れている君を見つけようとすることができる。ある敵が能動的に〈知覚〉判定を行なって君の〈隠密〉判定の結果(新しく〈隠密〉を行なうわけではない)を上回ったなら、君はその敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。また、敵が君の接敵面内に入ろうとした場合も、君はその敵に対して隠れ身を維持できなくなる。

### 食糧を見つける (1時間、地上：〈自然〉、地下：〈地下探検〉)

24時間ぶんとして十分な食糧と水を見つけ、手に入れる

作業内容	難易度および修正
1人の人物のための食糧と水を見つける	15
5人までの人物のための食糧と水を見つける	25
耕作されている環境	-5
不毛な土地	+5

**成功** 君は24時間ぶんとして十分な食糧と水を見つける。

**失敗** 君は食糧も水も見つけられない。別の地域に移動すれば、君は再び食糧を見つけようすることができる。

### 動物使い (〈自然〉)

“自然”起源の野獣に対して、これをなだめたり、芸を仕込んだり、そのほか何らかの形で扱ったりするためには、〈自然〉判定を行なうこと。自然世界の動物1体を扱うことは、通常、何回かの成功が必要な技能チャレンジの一部である。

### 魔力感知：創造物あるいは区域の識別 (マイナー・アクション、〈魔法学〉“修得済み”)

- ◆ **難易度:** 難易度15+そのパワーのレベルの半分。
- ◆ 君はその創造物あるいは区域の効果を見ることができなければならない。

**成功** 君はその効果を作り出すために使用されたパワー、その“パワー源”とキーワードを識別する。

**失敗** この遭遇の間、君はその効果の識別を再び試みることができない。

### 魔力感知：儀式の識別 (標準アクション、〈魔法学〉“修得済み”)

- ◆ **難易度:** 難易度20+その儀式のレベルの半分。君はその儀式の効果を見るか、それ以外の方法で感知できなければならない。

**成功** 君はその儀式とその系統を識別する。

**失敗** 大休憩を1回とるまで、君はその儀式の識別を再び試みることができない。

### 魔力感知：魔法効果の識別 (標準アクション、〈魔法学〉“修得済み”)

- ◆ **難易度:** 難易度20+その効果のレベル(あれば)の半分。
- ◆ 君はその効果を見るか、あるいはそれ以外の方法で感知できなければならない。
- ◆ **パワーでもなければ、儀式でもない:** その魔法効果は魔法のアイテムによるものでもなく、パワーや儀式の産物であってもならない。

**成功** 君はその効果の名前、パワー源およびキーワードを(それぞれ存在するならば)知る。

**失敗** 大休憩を1回とるまで、君はその効果の識別を再び試みることができない。

### 魔力感知：魔法の存在の感知 (1分、〈魔法学〉“修得済み”)

- ◆ **難易度:** 難易度20+範囲内の魔法のアイテム、パワー(創造物あるいは区域、儀式、魔法現象のレベルの半分)。
- ◆ **感知範囲:** 君は全方向にわたって、(5+君のレベル)に等しいマス数内の魔法を感知することができ、すでに気付いている魔法エネルギーの発生源を無視することができる。すべての障壁を無視すること。君は壁や扉などを通して魔法を感知することができる。

**成功** 君は、君の判定結果がその難易度以上であるような魔法エネルギーの発生源すべてを感知する。君はその魔法のパワーの源を(あれば)知る。その魔法エネルギーの発生源が視界内にあれば、君はその場所を特定できる。視界内になければ、君はその魔法エネルギーが放射してくる方向を知ることができるが、そこまでの距離は判らない。

**失敗** 君が何も感知しなかったのか、範囲内に感知すべきものが何もなかったかのどちらかである。大休憩を1回とるまで、君はその範囲内の魔法の感知を再び試みることができない。

### 力技 (【筋力】判定)

壁の破壊	難易度
石造りの壁(厚さ1フィート)	35
岩盤を掘り抜いてきた壁(厚さ3フィート)	43
自然石の壁(厚さ3フィート)	43
木製の壁(厚さ6インチ)	26

扉を打ち壊す	難易度	レベル
木製の扉を打ち壊す	16	3
かんぬきのかかった	20	9
石製、あるいは鉄製	25	18
アダマンティン製	29	29
力場で閉ざされた門を突破する	38	-

落とし格子を壊して開く	難易度	レベル
木製の格子を壊して開く	23	15
鉄製の格子を壊して開く	28	26
アダマンティンの格子を壊して開く	33	30+