技能チャレンジ

	制御役	撃破役	防衛役	指揮役
1～4	<魔法学>	<はったり>	<威圧>	<交渉>
5～8	<地下探検>	<知覚>	<事情通>	<看破>
9～12	<歴史>	<盗賊>		
13～16	<自然>	<隠密>	<持久力>	<治療>
17～20		<軽業>	<運動>	<宗教>

サイコロ･フィクションの判定方法を応用したハウスルールです。
技能チャレンジで、指定された技能を持っていない場合、代用判定をすることができます。
代用判定をする場合、指定された技能から自分が持っている技能までのマスの数×2だけ判定の難易度を上昇させます。
例えば、<はったり>の技能を指定され、<はったり>の技能を持っておらず、<知覚>の技能を持っていた場合、難易度を+2して<知覚>で判定することができます。
技能の左右にある塗りつぶされていない空欄も欄として数えます。<魔法学>を<知覚>で判定するには、空欄を入れて3マスはなれているので、3×2で+6も難易度が上がってしまうのです！
ただし、いくら技能がある場合でも、その技能でどうやって代わりに判定が行なえるのかわからないような判定には、ＤＭはＰＬにどうしてこの技能で代わりに判定できるのかをたずねることができます。納得できなければ判定を却下しても構いません。

また、このルールを使用するときは、技能無しでは技能判定が行なえません。

難易度			
レベル	簡単	通常	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

その他
キャラクターを作成したとき、キャラクターのクラスの役割にチェックをいれその縦ラインの技能の左右にある空欄を塗りつぶしてください。塗りつぶされた空欄はマスとして数えません。
技能は役割とは関係なく、クラスで習得した技能に丸をつけてください。
その技能で判定できます。

制御役と指揮役の列は離れていますが、隣り合ったものとして数えてください。

ＤＭはオリジナルの表を作って技能チャレンジを行なうのもよいでしょう。

	制御役	撃破役	防衛役	指揮役
1～4				
5～8				
9～12				
13～16				
17～20				

技能チャレンジシート

説得					
初期条件：NPCの協力を取り付けるために、PCたちは相手を説き伏せて、自分たちが信用に足る存在だということと、自分たちのやっていることが何らかの形で相手の利益になるということを納得させねばならない。					
レベル	パーティのレベルと同じ	複雑度	3	主要技能	<交渉>、<看破>、<はったり>
<交渉>	標準	任務に力を貸すようＮＰＣに懇願する。これを成功させれば<歴史>を１度だけ判定できる。			
<看破>	標準	ＮＰＣの心うちを察し助力を請う。これに成功すると<威圧>が常に失敗扱いになることがわかる。			
<はったり>	標準	嘘偽りでＮＰＣに手助けしてもらう。代表キャラクターを援護することができる。			
<歴史>	簡単	ＮＰＣの過去の重要な出来事について知恵深い発言をする。<交渉>に成功しないと判定できず、１チャレンジに１回しかできない。			
<威圧>	標準	ＮＰＣは<威圧>に屈しない。常に１回の失敗として扱う。			

初期条件：					
レベル		複雑度		主要技能	

初期条件：					
レベル		複雑度		主要技能	

初期条件：					
レベル		複雑度		主要技能	

初期条件：					
レベル		複雑度		主要技能	