

■ ロークの技一覧

ローグの技名	種別	前提条件	利益	出展
言いくるめ	(変則)		この技を有するローグは敵を自分に対して友好的に振舞わせるために〈威圧〉のかわりに〈はったり〉または〈交渉〉を使用することができる。	APG
息こらえ	(変則)		この技を取得したローグは息を止めていられるラウンド数が2増加する。この技は複数回取得できる。	UC
火器訓練	(変則)		この技を取得したローグは《特殊武器習熟：火器》を得る。	UC
下級魔法使用	(疑呪)		この技を持つローグはウィザード／ソーサラーの呪文リストにある0レベル呪文のうちの1つを発動する能力を得る。この呪文は1日に3回、擬似呪文能力として使用できる。この能力における術者レベルはローグ・レベルに等しい。この呪文のセーブDCは、10＋ローグの【知力】修正値である。この技を選択するローグの【知力】は10以上なければならない。	Core
上級魔法使用	(疑呪)		この技を持つローグは、1日2回、ウィザード／ソーサラーの呪文リストにある1レベル呪文のうちの1つを擬似呪文能力として使うことができる。この能力における術者レベルはローグ・レベルに等しい。この呪文のセーブDCは、11＋ローグの【知力】修正値である。この能力を選択するローグの【知力】は11以上なければならない、また下級魔法使用を持っているなければならない。	Core
隠し玉	(変則)		この技を取得したローグは武器を隠すためのすべての〈手先の早業〉判定に＋4状況ボーナスを得る。さらに、不意打ちラウンド中に隠蔽した武器を使用してそのことに気づいていない相手に急所攻撃を行う場合、ローグはその急所攻撃のダメージをロールせず、その急所攻撃は最大のダメージを与える。ローグは隠し玉の技を1日に自身の【魅力】修正値に等しい回数までしか使用できない(最小0)。	UC
壁登り	(変則)		この技を取得したローグは〈登攀〉判定を行う際に2回ロールを行い、その2つのロールの良い方の結果を取ることができる。既に他の能力が効果により〈登攀〉判定の際に2回ロールを行う場合、ローグは代わりにそれらのロールの双方に＋2洞察ボーナスを得る。ローグが2回ロールして悪い結果を取る呪文が能力の影響下にある場合、〈登攀〉判定の際には1回しかロールする必要はない。	UC
頑丈	(変則)		この能力を持つローグは、1日1回、ローグ・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この能力は、ヒット・ポイントが0未満になった時に、割り込みアクションで起動される。この能力によりローグは死を免れることができる。この一時的ヒット・ポイントは1分間持続する。一時的ヒット・ポイントの消失により、ローグのヒット・ポイントが0未満になった時、ローグは通常通り瀕死状態または死亡状態になる。	Core

気概	(変則)		この技を取得したローグは《素人ガンスリンガー》特技と選択した気概特技1つを得る。選択する気概特技の前提条件は満たしていなければならない。ローグは火器訓練の技を取得していなければこの技を選択できない。	UC
気プール	(変則)		この技を取得したローグは小さな気の貯蔵庫を持つ。この気プールはニンジャの気プールと同様だが、ローグの気プールはいかなる追加攻撃も与えない。ローグは自身の【判断力】修正値に等しい数の気ポイントを得る(最小1)。これらの気ポイントは毎日のはじめに回復する。既に気プールを有しているか、後から気プールを取得した場合、ローグは自身の【判断力】ボーナスの半分をボーナス気ポイントとして気プールに得る(最小1)。ローグは1ポイントの気ポイントを費やして、自身のターンの終了時まで移動速度に+10フィートのボーナスを得ることができる。	UC
器用な掌	(変則)		この技を取得したローグは注目を受けている場合でさえ、ありふれた風景のように見せかけて保持した武器を隠すための〈手先の早業〉判定を行うことができる。	UC
強力急所攻撃*	(変則)		この技を有するローグが全ラウンド・アクションを取る時はいつでも、次のターンの開始時まで全ての攻撃ロールに-2のペナルティを受けることを選ぶことができる。この間の攻撃が急所攻撃である場合、急所攻撃によるダメージ・ダイスの全ての1を2と見なす。	APG
攻撃的防御*	(変則)		この技を有するローグが急所攻撃ダメージを与える近接攻撃をクリーチャーに命中させた場合、ローグは1ラウンドの間そのクリーチャーに対するアーマー・クラスに急所攻撃のダイス数ごとに+1の回避ボーナスを得る。	APG
攻撃リーダー	(変則)		1日1回、ローグが挟撃した敵に対する攻撃に失敗した場合、ローグが攻撃を失敗した目標を同じく挟撃している味方1人を指定することができる。その味方は割り込みアクションとしてその敵に1回の近接攻撃を行うことができる。	APG
高速隠密	(変則)		この能力を持つローグは、〈隠密〉技能を使いながらペナルティ無しで通常の方法で移動できる。	Core
高速後退	(変則)		急所攻撃または〈手先の早業〉判定に成功した後、この業を有するローグは移動アクションを使用して撤退アクションを取ることができる。この移動で自分の移動速度までの距離を移動することができる。	APG
木の葉隠れ	(変則)		1日1回、この技を有するローグは周囲の葉から単純だが効果的な偽装を作ることができる。この偽装を準備するには1分間必要である。一旦でき上がればそれは1日の間か、ローグが[火]、[冷気]、[酸]の補足説明を有する、範囲に効果を及ぼす呪文に対するセーヴィング・スローに失敗するか、いずれかまで有効である。ローグは偽装に使用した葉に合致している範囲での〈隠密〉判定に+4のボーナスを得る。この能力は自然の葉がない地域では使用することができない。	APG
困惑化攻撃*	(変則)		ローグが敵に急所攻撃ダメージを与えた場合、その敵は1d4ラウンドの間ローグに対する攻撃ロールに-2のペナルティを被る。	APG

失識攻撃*	(変則)		この技を有するローグは敵の方向感覚を失わせまごつかせる絶妙の斬撃により急所攻撃を行うことができる。急所攻撃ダメージを与える近接攻撃がクリーチャーに命中したなら、追加ダメージを諦めることで、ローグの次のターンが始まるまで、ローグが選択した1体の目標に対してそのクリーチャーを立ちすくみ状態にする。ローグは自分自身をこの技の利益を受けるクリーチャーとして指定することはできない。直感回避を有するクリーチャーは失識攻撃に完全耐性を持つ。	APG												
出血攻撃*	(変則)		この能力を持つローグは、生きている敵に急所攻撃を命中させることで出血させることができる。この攻撃は、ローグの急所攻撃のダイス数に等しい追加ダメージを毎ラウンド目標に与える(たとえば、追加ダメージが+4d6なら4ポイントの出血)。出血状態のクリーチャーは、それぞれのターンが開始した時にこのダメージを受ける。出血状態はDC15の〈治療〉判定か、ヒット・ポイントのダメージを回復させる何らかの効果の適用により止めることができる。この能力による出血ダメージは累積しない。出血ダメージはクリーチャーが有する全てのダメージ減少能力を克服する。	Core												
深遠な学者	(変則)		1日に1回、この技を取得したローグは未修得の場合でさえ〈知識〉判定を試みることができる。	UC												
迅速解除	(変則)		この能力を持つローグは、通常の半分の時間(最低1ラウンド)で〈装置無力化〉技能を用いて罠を解除できる。	Core												
迅速なる変装	(変則)		<p>この技を有するローグは、手元の道具と一見して無用な材料を使い、〈変装〉技能を使って変装する際にかかる時間を減らして、驚くほど有効な変装をすることができる。この方法でローグの外見を変えるのに必要な時間は、下の表にあるようにその変装の複雑さによって変わる。その時間は累積し、例えば女性のローグが異種族の男性に変装しようすれば、2分間かかる。</p> <table><tr><th>変装</th><th>時間</th></tr><tr><td>ちょっとした外見のみ</td><td>1 全ラウンド・アクション</td></tr><tr><td>異性への変装</td><td>1 分</td></tr><tr><td>異種族への変装</td><td>1 分</td></tr><tr><td>異なる年齢段階への変装</td><td>1 分</td></tr><tr><td>異なるサイズへの変装</td><td>1 分</td></tr></table>	変装	時間	ちょっとした外見のみ	1 全ラウンド・アクション	異性への変装	1 分	異種族への変装	1 分	異なる年齢段階への変装	1 分	異なるサイズへの変装	1 分	APG
変装	時間															
ちょっとした外見のみ	1 全ラウンド・アクション															
異性への変装	1 分															
異種族への変装	1 分															
異なる年齢段階への変装	1 分															
異なるサイズへの変装	1 分															
迅速なる罠師	(変則)		1回の全ラウンド・アクションとして、この技を有するローグはローグレベルの1/2以下の脅威度しか持たない単純な罠を設置することができる。これを行うためには、ローグはその材料を手に入れてあらかじめ罠を作るために必要な時間をかけておき、そしてその材料を手元にもっていなければならない。この方法で作ることができる罠の種類はGMの決定に従う。	APG												
慎重な観察者	(変則)		この技を有するローグは、会話の詳細を聞き取るため、または隠された物体(ドアや罠を含む)を発見するための〈知覚〉判定を行う際に+4のボーナスを得る。	APG												

素早き開錠	(変則)		この技を有するローグは、鍵を開けるための〈装置無力化〉判定を全ラウンド・アクションではなく標準アクションで行うことができる。	APG
素早き毒使い	(変則)		この技を有するローグは標準アクションではなく移動アクションとして武器に毒を塗ることができる。	APG
素早き指	(変則)		1日1回、この技を有するローグは〈手先の早技〉判定で2つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈手先の早技〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグレベルを5レベル取るごとに、この技の1日の使用回数を追加で1回得る。	APG
生存技術	—		この技を有するローグは〈治療〉と〈生存〉をクラス技能のリストに加える。	APG
戦場のかっぱらい	—		この技を選んだローグはボーナス特技として《盗み取り強化》を得る。	APG
戦闘技術	—		この技を選択したローグは、ボーナス戦闘特技(特技を参照)を1つ得る。	Core
狙撃手の目	(変則)		この技を有するローグは急所攻撃ダメージを30フィート以内にいる視認困難の利益を得ている敵を目標とした遠隔攻撃にも与えることができる。完全視認困難を持つ敵はやはり急所攻撃を行うことはできない。	APG
巧みな引き金	(変則)		この技を有するローグは30フィート以内にある、自分が作成した罠1つを発動させることができる。	APG
騙され難さ	(変則)		1日1回、この技を有するローグは〈真意看破〉判定で2つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈真意看破〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグ・レベル5ごとに、この技の1日の使用回数を追加で1回得る。	APG
力強い泳法	(変則)		この技を取得したローグは〈水泳〉判定の際に2回ロールを行い、良い結果を取ることができる。既に他の能力または効果によって〈水泳〉判定を2回ロールしている場合、ローグは代わりにそれらのロールの双方に+2洞察ボーナスを得る。ローグが2回ロールして悪い結果を取る呪文が能力の影響下にある場合、〈水泳〉判定の際には1回しかロールする必要はない。	UC
地形体得	(変則)		この技を取得したローグは同名のレンジャー能力と同様の得意な地形1つを得るが、得意な地形はレンジャー能力のようにレベルに応じて増加しない。ローグはこの能力を複数回取得することができ、適用することができ、そのたびに新しい地形1つにこれを適用し、その他の得意な地形すべての得意な地形ボーナスを+2増加する。	UC
跳躍の達人	(変則)		跳躍のための〈軽業〉判定を行う場合、ローグは常に助走を行っているものと見なす。また、意図的に飛び降りた場合、難易度15の〈軽業〉判定に成功すれば落下の最初の10フィートではなく最初の20フィートを無視することができる。	APG

強い印象	—		この業を選んだローグはボーナス特技として《腕力による威圧》を得る。	APG
手がかりを追え	(変則)		この技を有するローグは痕跡を辿るために〈生存〉技能の代わりに〈知覚〉を使うことができる。	APG
鉄の胃	(変則)		この技を取得したローグは鋼鉄製の胃を持っているか、あるいはそのように自身を訓練をして毒、とりわけ摂取毒に耐える。ローグは摂取毒に対するすべてのセーブへの+1ボーナス、ローグに吐き気がする状態または不調状態を起こすすべての呪文および効果に対するセーブへの+4ボーナスを得る。	UC
逃走の名人	(変則)		この技を取得したローグはクラス技能リストに〈飛行〉、〈動物使い〉、および〈騎乗〉を加え、すべての操縦判定に+2ボーナスを得る。	UC
長持ちする毒	(変則)		この技を持つローグは、1回ではなく2回の命中した攻撃で効果を持つような方法で武器に毒を塗ることができる。しかし、毒は効果を減じ、この毒に対するセーブは+2の状況ボーナスを得る。この方法で毒を塗るのは全ラウンド・アクション、ローグが素早き毒使いの技を持つなら標準アクションを必要とする。	APG
縄使い	(変則)		この能力を有するローグはロープを使用した〈登攀〉判定を行うとき、通常の移動速度で移動することができ、狭い表面を移動する(軽業)に危険であるか気がそらされている場合でさえ目10を使用することができ、またクリーチャーを拘束するときに拘束から脱出するための DC を決定する際に+4ボーナスを得る。	UC
鈍らせ*	(変則)		ローグの急所攻撃によりダメージを負った敵は、1ラウンドの間機会攻撃を行うことができなくなる。	Core
忍術	(変則)		この技を取得したローグは忍術リストから忍術1つを選択する。選択自体は可能だが、気プールを有していない限り、気ポイントを必要とする忍術は使用できない。ローグはこの技を複数回選択できる。	UC
抜き撃ち	(変則)		この技を有するローグは不意打ちラウンドの間、実際のイニシアチブに関わらず、イニシアチブ判定を20として扱うことができるが、遠隔武器による攻撃アクションしかとることができない。その通常のイニシアチブロールはそれ以降のラウンドに使用される。2人以上のローグがこの能力を持っている場合、そのイニシアチブによって彼らが行動する順番を決定するが、彼ら全てが他のクリーチャーより先に行動する。ローグが不意打ちラウンドに行動できない場合、この技は効果を持たない。	APG
這い進み	(変則)		この能力を持つローグは、伏せ状態のまま、通常の半分のスピードで移動できる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この技を持つローグは這い進みで5フィート・ステップを行うことができる。	Core
迫真の嘘	(変則)		この技を取得したローグは嘘をつくときに他人にそれを真実として納得させるための作り話をを行う。この技を取得したローグが真実を言っていることを誰かに納得させるための〈はったり〉判定を使用して成功し、別の人物がその文や内容について後から質問を受けた場合、その人物は質問者を納得させるために自身のものではなくローグの〈はったり〉技能の修正値を使用する。その人物の〈はったり〉技能の修正値がローグのものより高い場合、その人物は自身の修正値を使用し、他人に嘘を信じ込ませるための判定に+2ボーナスを得ることができる。この効果はローグ・レベルの1/2+ローグの【魅力】修正値に等しい日数まで持続する。	UC

跳ね起き	(変則)		この能力を持つローグは、フリー・アクションで伏せ状態から立ち上がることができる。これは通常通り機会攻撃を誘発する。	Core
人たらし	(変則)		1日1回、ローグは〈交渉〉判定で2つのダイスを振り、高い出目を使うことができる。この技は〈交渉〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグ・レベル5ごとに、この技の1日の使用回数を1回追加で獲得する。	APG
比類なき身のこなし	(変則)		1日1回、この技を有するローグは〈軽業〉判定で2つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈軽業〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグレベルを5レベル取るごとに、この技の1日の使用回数を追加で1回得る。	APG
敏捷なる登攀者	(変則)		この技を有するローグが〈登攀〉判定を5以上の差で失敗した場合、即座に壁の難易度+10の難易度の〈登攀〉判定をもう一度行うことができる。成功した場合は壁にぶら下がり落下を止めることになる。このやり方で落下を止めた場合、ローグは落下ダメージを受けることはない。	APG
不意打ち攻撃	(変則)		この能力を持つローグは、不意打ちラウンドの間、敵がすでに行動していた後であっても相手を立ちすくみ状態とみなすことができる。	Core
武器訓練	—		この技を選択したローグは、ボーナス特技として《武器熟練》を得る。	Core
変位攻撃	(変則)		1日1回、この技を有するローグがクリーチャーに近接攻撃を命中させた場合、機会攻撃を誘発せずに30フィートまで移動することができる。この移動は近接攻撃を命中させたクリーチャーに隣接する位置で終了しなければならない。	APG
蜜のような言葉	(変則)		1日1回、この技を有するローグは〈はったり〉判定で2つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈はったり〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグレベルを5レベル取るごとに、この技の1日の使用回数を追加で1回得る。	APG
屋根歩き	(変則)		この能力を持つローグは、〈軽業〉技能を使いながら狭い表面の上をペナルティ無しで通常の方法で移動できる。加えて〈軽業〉技能を使いながら狭い表面の上を移動しても、立ちすくみ状態にならない。	Core

闇市場の人脈	(変則)	<p>この技を取得したローグは闇市場の人脈から魔法のアイテムをより簡単に入手することができる。ローグは販売アイテムの基本価格の gp 上限を決定する目的において、各居住地を1段階大きいものと見なす。その居住地における下級、中級、および上級の魔法のアイテムの購入可能数についても同様である。居住地が既に巨大都市であった場合、すべての下級および中級の魔法のアイテム、および3d8個の上級の魔法のアイテムが入手可能である。〈交渉〉判定に成功することで、ローグは居住地を2段階大きいものと見なすことができる。居住地が既に巨大都市で判定に成功している場合、すべての魔法のアイテムが入手可能である。居住地が既に大きな都市で判定に成功している場合、すべての下級および中級の魔法のアイテム、および3d8個の上級の魔法のアイテムが入手可能である。判定に成功することで、ローグはまた闇市場において盗品を販売することができる。判定に5以上失敗した場合、ローグは市場に何らかの恫喝を行い、1週間の間都市を通常通りに扱う。さらに、闇市場をコントロールする者たちは市場の恫喝への報復行為としてか、あるいは彼らの不法行為から注意をそらすために、ローグの存在を関係当局に通報するかもしれない。判定の DC は居住地のサイズにより、以下の表に示されている。</p> <table><tr><td>共同体のサイズ</td><td>DC</td></tr><tr><td>集落</td><td>10</td></tr><tr><td>小村</td><td>12</td></tr><tr><td>村</td><td>15</td></tr><tr><td>小さな町</td><td>18</td></tr><tr><td>大きな町</td><td>20</td></tr><tr><td>小さな都市</td><td>25</td></tr><tr><td>大きな都市</td><td>30</td></tr><tr><td>巨大都市</td><td>35</td></tr></table>	共同体のサイズ	DC	集落	10	小村	12	村	15	小さな町	18	大きな町	20	小さな都市	25	大きな都市	30	巨大都市	35	UC
共同体のサイズ	DC																				
集落	10																				
小村	12																				
村	15																				
小さな町	18																				
大きな町	20																				
小さな都市	25																				
大きな都市	30																				
巨大都市	35																				
要領の良い多言語者	(変則)	<p>この技を有するローグは〈言語学〉を最低1ランク得ている場合、4つの追加の言語を得る。この技を有するローグが〈言語学〉のランクを持たないなら、2つの追加の言語を得、後に〈言語学〉のランクを得たならば2つの追加言語を得、〈言語学〉技能自体で与えられる以外に合計4個の追加言語を持つようになる。</p>	APG																		
ローグの妙技	—	<p>この技を選択したローグは、ボーナス特技として《武器の妙技》を得る。</p>	Core																		
罨見抜き	(変則)	<p>この技を持つローグは、罨から10フィート以内を通りかかっただけで、即座に罨を感知するための〈知覚〉判定を行うことができる。この判定はGMが密かに行うべきである。</p>	Core																		

■ 上級ローグの技

ローグの技名	種別	前提条件	利益	出展
ありふれた風景への隠れ身	(変則)		この技を取得したローグはレンジャーの得意な地形リストから1つの地形を選択できる。ローグはその地形に身を隠すことに体得しており、その地形内にいる間、ローグは注目されている場合でさえ隠れ身のための〈隠密〉判定を使用することができる。ローグはこの上級の技を複数回取得し、そのたびにレンジャーの得意な地形リストから異なる地形1つを選択することができる。	UC
打ち倒す一撃	(変則)		1日1回、ローグは急所攻撃ダメージを諦めて敵を打ち倒そうとすることができる。攻撃を行う前に打ち倒す一撃の使用を宣言しなければならない。攻撃が命中した場合、通常のダメージを与え、急所攻撃ダメージ(そして急所攻撃ダメージを与えることをトリガーとするあらゆる効果)のかわりに目標を1d4ラウンドの間気絶状態にする。頑健セーブに成功すれば、この効果は1ラウンドのよめき状態に減じる。セーブ難易度は10+ローグ・レベルの1/2+【知力】修正値に等しい。	APG
追い討ち	(変則)		ローグは1ラウンドに1回、敵が他のキャラクターからの近接攻撃でダメージを受けた直後に、その敵に対して機会攻撃を行うことができる。この攻撃は、そのラウンドにおけるローグの機会攻撃の回数に数えられる。《迎え討ち》の特技を持つローグでも、追い討ちの能力を1ラウンドに2回以上使用することはできない。	Core
解呪攻撃*	超常	“上級魔法使用”のローグの技	この能力を持つローグから急所攻撃のダメージを受けた敵は、その敵に作用しているうちで最低のレベルの呪文を目標とした、目標型ディスペル・マジックの効果を受ける。この能力の術者レベルはローグ・レベルに等しい。解呪攻撃を選択するローグは上級魔法使用を持っていないなければならない。	Core
狩人の奇襲	(変則)		1日1回、この技を有するローグは自分に隣接する敵1体を獲物として指定することができる。自分の次のターンの終わりまで、挟撃していなくても相手が立ちすくみ状態であっても、その獲物に対して行う攻撃全てに急所攻撃ダメージを加えることができる。	APG
危険なカクテル	(変則)		この技を有するローグは1回に2服の毒を武器に塗ることができる。これらは別種の毒でもよく、その場合は目標は個々に両方の効果を受ける。2服が同種の毒である場合は、毒の頻度が50%延長され、セーブ難易度が+2上昇する。この技は致傷毒は1回に1服しか与えることとはできないというルール of の例外である。	APG
技能体得	—		ローグはある特定の技能の使用に関して揺るぎない自信を持つに至り、不利な状況にあっても確実に技能を使うことができる。この能力を獲得したローグは、3+【知力】修正値に等しい数の技能を選択する。ローグは選択した技能の判定を行う際、たとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、技能判定で”出目10”をとることができるようになる。ローグは技能体得を複数回得ることにより、さらに多くの技能にこの能力を適用することができる。	Core

御し難い	(変則)		この技を取得したローグは[精神作用]効果が効きにくくなる。ターンの開始時に既にいずれかの[精神作用]呪文か効果の対象となっている場合、ローグはその効果のレベルの標準の DC で意志セーヴィング・スローを行うことができ、その判定に成功した場合、ローグはもはやその[精神作用]効果の影響を受けない。ローグは通常はセーヴィング・スローを許さない[精神作用]効果にさえこのセーヴィング・スローを行うことができる。この場合、呪文か効果がセーヴィング・スロー可能であるかのようにセーヴィング・スローを生成する。	UC
儉約家の罫師	(変則)		この技を有するローグが機械式の罫を作る場合、通常の価格の75%を払うだけでよい。	APG
幻惑の刃*	(変則)		この技を取得したローグが急所攻撃のダメージを与える近接武器を命中させた場合、その目標は次の目標のターンの開始時まで機会攻撃を行うことができない。	UC
攻撃そらし	(変則)		1日1回、この技を有するローグに近接攻撃が命中した場合、1回のフリー・アクションとして隣接するクリーチャーに攻撃を向け直すことができる。目標となったクリーチャーはローグに命中した近接攻撃の間合いのうちにいなければならない。ローグに攻撃したクリーチャーは新しい目標に対して改めて攻撃ロールをしなければならない。	APG
高速軽業	(変則)		この技を有するローグが機会攻撃範囲を機会攻撃を誘発せずに通常の移動速度で移動するための〈軽業〉を使用する場合、〈軽業〉の難易度は10上昇しない。	APG
静かなる狙撃手	(変則)		この技を有するローグが狙撃のための〈隠密〉技能を用いる場合、〈隠密〉判定に－20のペナルティの代わりに－10のペナルティしか被らない。	APG
弱体化打撃*	(変則)		この能力を持つローグの急所攻撃は正確無比であり、打撃を受けて敵の動きを鈍らせ弱体化することができる。急所攻撃によりダメージを受けた敵は、さらに2ポイントの【筋力】ダメージを受ける。	Core
熟慮による再検討	(変則)		1日1回、この技を有するローグは新しい、あるいはよりよい情報を得るために1回の〈知識〉、または〈真意看破〉、〈知覚〉技能判定を振り直すことができる。この振り直しは元となる判定と同じ日の間ならいつでも行うことができる。	APG
心術破り	(変則)		この能力により、ローグは魔法的效果による支配や強制力から逃れることができる。心術破りの能力を持つローグが心術の呪文や効果の作用を受け、セーヴィング・スローに失敗した場合、1ラウンド後に同じDCで再度セーブを行うことができる。追加でセーヴィング・スローを行う機会は、この1回のみである。	Core
束縛の刃*	(変則)		この技を持つローグがクリーチャーに急所攻撃ダメージを与える近接攻撃を命中させた場合、目標はローグの次のターンが始まるまで5フィート・ステップを行うことができない。	APG

打撃のいなし	(変則)		この上級の技を持つローグは、命取りになりかねない一撃を受けた時に体をひねってダメージを軽減することができる。1日1回、戦闘によるダメージ(これは武器やそのほかの打撃によるダメージであり、呪文や特殊能力によるダメージは含まない)を受けてヒット・ポイントが0以下に減少しそうになったローグは、そのダメージに対して、体をひねって打撃の力を逃そうと試みることができる。この能力の使用に当たって、ローグは受けたダメージをDCとする反応セーブを行わなければならない。セーブに成功した場合、ローグはその打撃から半分のダメージを受けるだけですむ。セーブに失敗した場合はそのままのダメージを受ける。打撃のいなしを行うためには、ローグはその攻撃に気付いていて、対応を取れる状態になければならない——つまり、ACへの【敏捷力】ボーナスを失った状態のときは、この能力を使用できない。この能力の効果は“普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃”には当てはまらないので、ローグの身かわし能力を打撃のいなしに適用することはできない。	Core
使い魔	(変則)	“上級魔法使用”のローグの技	この技を取得したローグはウィザードの“秘術の絆”クラス特徴の使い魔オプションと同様の使い魔を得る。この能力はちょうどクラス特徴の一部であるかのように機能するが、ローグの有効ウィザード・レベルはローグ・レベルー4である。ローグは下級魔法使用および上級魔法使用の技を取得していなければこの技を選択できない。	UC
デマ屋	(変則)		この技を取得したローグは〈はったり〉判定を行うことにより、小さな町以上の居住地に流言を広めるを試みることができる。ローグは1週間に自身の【魅力】修正値に等しい回数までそのような試みができる(最小0)。DCは共同体のサイズに基づき、流言が居住地に伝播するには1週間を要する。判定に成功した場合、その流言はその共同体内では事実として受け入れられる; DCを5以上超えて成功している場合、流言が伝播するために要する時間は1d4日になる。判定の失敗は流言が人々の気を引くことに失敗したことを意味し、5以上の失敗により流言の主題に関する真逆の流言がいくつかの対立点を持つ説が支持される。	UC
逃走の達人	(変則)	“逃走の名人”のローグの技	この技を取得したローグはすべての drive checks に+10ボーナスを得る。ローグは逃走の名人の技を取得していなければこの技を選択できない。	UC
特技	—		ローグはローグの技のかわりに前提条件を満たしている特技を1つ得る。	Core
致命的な急所攻撃*	(変則)	“強力急所攻撃”のローグの技	この技を有するローグが“強力急所攻撃”の技を使用した場合はいつでも、急所攻撃ダメージの1の目を3と見なすことができる。この技を選ぶローグは“強力急所攻撃”のローグの技を持っていなければならない。	APG
変装の達人	(変則)		1日1回、この技を有するローグは1回の〈変装〉判定に+10のボーナスを得る。	APG
また今度	(変則)		1日1回、ローグが近接攻撃でヒット・ポイントが0以下になってしまう場合、割り込みアクションとして5フィート・ステップを行うことができる。この移動によって攻撃の間合いの外に出た場合、攻撃からダメージを受けない。ローグはその次のターンに1ラウンドの間よろめき状態になる。	APG
身かわし強化	(変則)		この能力は身かわしと同様に働く。反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けなくなるという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のローグは身かわし強化の利益を得ることはできない。	Core

* これらのローグの技は、急所攻撃に何らかの効果が付与する。これらの技は1回の攻撃につき1種類しか適用することはできず、攻撃ロールの前にどの技を使用するか決定しなければならない。