〈威圧〉 Intimidate

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【魅力】

1d20+〈威圧〉⇔10+目標HD+【判】修正

『威圧』:1d6×10分間相手の態度が*友好的*に変化。終了後*非友好的*に変化

5以上の差で失敗した場合は何らかの形で妨害

1分間以上の会話の実施が前提

『士気をくじく』:戦闘中、30'以内、視線通し、声が聞こえる相手が対象。標準アクション。成功すると1ラウンド*怯え状態*。DCを5上回るごとに+1ラウンド。

再挑戦:DC+5。1時間経過するとペナルティなし

相手とのサイズ差がある場合±4。《説得力》特技によりボーナス。

〈隠密〉 Stealth

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	○	【敏捷力】

遮蔽や視認困難獲得時に〈知覚〉と対抗

各種修正	DC修正
移動速度1/2	―
1/2～通常移動速度	-5
攻撃／疾走／突撃	〈隠密〉不可
極小サイズ	+16
微小サイズ	+12
超小型サイズ	+8
小型サイズ	+4
大型サイズ	-4
超大型サイズ	-8
巨大サイズ	-12
超巨大サイズ	-16
周りの注意が君からそれている時に、急いで物陰に隠れる	-10
不可視状態でじっとしている	+40
不可視状態で移動している	+20

『狙撃』:〈隠密〉状態で目標から10フィート以上離れている場合、1回の遠隔攻撃の後-20ペナルティで再度〈隠密〉可能

〈はったり〉:〈はったり〉技能に成功することで〈隠密〉判定のための隙を作り出せる

アクション:〈隠密〉は通常は移動アクションの一部であり独立アクションではない。『狙撃』後の〈隠密〉は1移動アクションとして扱う。

自分の得意な地形(種別不問)にいる間、クラス・レベル17以上のレンジャーは、衆人環視の中でも〈隠密〉技能を使用できる

〈真意看破〉 Sense Motive

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【判断力】

〈はったり〉への対抗、対人関係での直感、相手の値踏み、相手が心術の影響を受けているか判断

作業	DC
直感	20
心術感知	25または15
ひそかなメッセージの判別	さまざま

『心術感知』:目標が支配(*ドミネイト・パーソン*など)されている場合はDCは15に下がる。

『ひそかなメッセージ』:伝達元の〈はったり〉の対抗。メッセージに関する情報が1つ抜けるごとに-2修正。
4差以下で成功時、具体的な内容はわからないがひそかなメッセージの存在に気づく。5差以上で成功時、内容を理解する。4差以下で失敗時、意思疎通に気づかない。5差以上で失敗時、誤った情報を得る。

アクション:1分以上。一晩使って周辺情報の取得可。

再挑戦不可。複数の〈はったり〉への対抗は1回ずつ可。

《鋭敏感覚》特技によりボーナス。レンジャーは得意な敵に対する〈真意看破〉にボーナス。

〈はったり〉 Bluff

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【魅力】

1d20+〈はったり〉⇔1d20+〈真意看破〉

状況	〈はったり〉修正値
対象が君を信じたがっている	+5
その嘘は信じられるものである	+0
その嘘は眉唾ものである	-5
その嘘にはかなりの無理がある	-10
その嘘はおよそあり得ない	-20
目標が酔っているか障害がある	+5
君が説得力のある証拠を持っている	+10

『フェイント』:(10+基本攻撃ボーナス+【判】修正値)か(10+〈真意看破〉ボーナス)の高い方で対抗。フェイント実行者の次の攻撃に対して【敏】修正を加算不可。

相手が人型でないクリーチャーの場合-4。【知力】が1～2の動物クリーチャーの場合-8。【知力】を持たないクリーチャーにはフェイント不可能。

『ひそかなメッセージ』:単純メッセージはDC[15]、複雑なメッセージはDC[20]で伝える。5差以上で失敗した場合間違った情報が伝わる。対象意外のクリーチャーは〈真意看破〉に成功すると内容を理解する。

アクション:最低1ラウンド。戦闘時フェイントは1標準アクション。ひそかにメッセージを送る場合、伝わるのに2倍の時間がかかる。

再挑戦:欺き失敗時の再挑戦は-10ペナルティ(GM裁量で再挑戦自体NGもあり得る)。フェイント、ひそかなメッセージは再挑戦ペナルティなし。

使い魔がヴァイパー(蛇)である呪文の使い手は判定+3ボーナス。特技《欺きの名人》によってもボーナス有り。

〈交渉〉 Diplomacy

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【魅力】

説得、議論、情報収集。効果は1d4時間持続。

最初の態度	〈交渉〉DC
敵対的	25+クリーチャーの【魅力】修正値
非友好的	20+クリーチャーの【魅力】修正値
中立的	15+クリーチャーの【魅力】修正値
友好的	10+クリーチャーの【魅力】修正値
協力的	0+クリーチャーの【魅力】修正値

判定成功により相手の態度が1段階改善。5差以上で成功した場合は2段階改善。以降はGM判断。

4差以下で失敗しても相手の態度は変化しない。5差以上で失敗すると1段階悪化。

知力3以下のクリーチャーには〈交渉〉不可。戦闘中や害意のある相手にはあまり役に立たない。

『要請』:中立～協力的な相手には要請可。現在の態度をベースに以下の修正によりDC決定。

要請内容	DC修正値
簡単な助言や指示	-5
詳しい助言	+0
簡単な援助	+0
ささいな秘密を明かす	+5
長期間、あるいは面倒な援助	+5
危険な援助	+10
重要な秘密を明かす	+10以上
処罰されかねないような援助	+15以上
追加の要請	要請1つにつき+5

『情報収集』:特定の話題/個人について地元の酒場等で情報収集。情報のあいまいさによるが周知の事実、噂レベルでDC[10]、秘密の知識はDC[20]以上。

アクション:態度に影響を与えるためには1分以上。要請は1ラウンド以上。情報収集には1d4時間が必要。

態度変化の再挑戦は24時間経過後。同じ要請は不可。情報収集は再挑戦可能。

《説得力》特技によりボーナス。

〈軽業〉 Acrobatics

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	○	【敏捷力】

表面の広さ	基本DC
3フィート超	0
幅1～3フィート	5
幅7～11インチ	10
幅2～6インチ	15
2インチ未満	20

状況	基本DC
機会攻撃範囲をすり抜ける	敵のCMD
敵のマスを通過する	5+敵のCMD

幅跳び	基本DC
5、10、15、20フィート	5,10,15,20
20フィート超	5フィートごとに+5

高跳び	基本DC
1、2、3、4フィート	4,8,12,16
4フィート超	1フィートごとに+4

状況	修正値
少し障害物がある(砂利、砂地)	+2
大いに障害物がある(洞窟、瓦礫)	+5
少しすべりやすい(濡れている)	+2
大いにすべりやすい(凍っている)	+5
緩やかな傾斜(<45°)	+2
かなりの傾斜(>45°)	+5
少し足場が悪い(荒れた水面のボート)	+2
中程度に足場が悪い(大荒れの水面のボート)	+5
大いに足場が悪い(地震)	+10
狭い/足場が悪い表面を通常速度で移動	+5

判定(1回/ラウンド)に成功することで狭い/足場の悪い地面/機会攻撃範囲内を1/2速度で移動できる。

〈軽業〉使用中は立ちすくみ状態、ダメージを受けた場合は即座に同じ難易度で再判定が必要。

DC+10で機会攻撃範囲内を通常速度で移動可能。抜け対象の敵1体増加ごとにDC+2。

幅跳び/高跳びは10フィートの助走距離がないとDC2倍。判定差-4以下の失敗時はDC[20]の反応セーヴ成功で端に手がかかる。-5以上失敗時は落下。高跳び時は伏せ状態。

意図的な落下時、10フィート分を無視(DC[15])。

3ランク以上の場合、防御的戦闘時にAC+3、防御専念時にAC+6。《軽業師》特技からボーナスを得る。

アクション:なし(状況への対応)

〈手先の早業〉 Sleight of Hand

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	○	【敏捷力】

作業	〈手先の早業〉修正値
小さな物品(軽い武器やダーツ、スリング、ハンド・クロスボウ含む)を隠す*	0
ダガーを隠す	+2
非常に小さな物品を隠す	+4
厚着やかさばる衣類(外套など)着用時	+2

*:監視・検査者は〈知覚〉判定に+4ボーナス

作業	DC
硬貨サイズの物品をくすねる。硬貨を消してみせる	10
人から小さな物品を盗む	20

厳重な監視下では監視者の〈知覚〉判定との対抗判定。相手は〈知覚〉で対抗判定し成功時は気づく。対象が実施者の存在に気づいている場合の戦闘中の技能使用は不可。

隠していた武器を抜くのは機会攻撃なし標準アクション。

アクション:1標準アクション。-20でフリー・アクション。

再挑戦時、最初の朝鮮失敗後、対象に気づかれた後、監視有の2回目はDC+10。

未修得時【敏】判定。DC[10]以下のみ可。隠しは例外。

《器用な指先》特技によりボーナス。

〈変装〉 Disguise

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【魅力】

〈知覚〉判定と対抗。注意を引かなければ〈知覚〉判定なし。監視している衛兵などは〈知覚〉で出目10実施。

変装	〈変装〉判定修正値
大きな変化を加えない	+5
異なる性別に変装している*	-2
異なる種族に変装している*	-2
異なる年齢段階に変装している*	-2
異なるサイズ分類に変装している*	-10**

*:該当すべて。累積 **:年齢段階1つごとに

特定個人に返送した場合、その知人は〈知覚〉判定にボーナスを得て常に対抗判定。最初の判定後1時間ごとに判定。

親しさ	〈知覚〉判定修正値
見覚えがある	+4
知人、同僚	+6
親しい友人	+8
親友、恋人、肉親	+10

アクション:変装には1d3×10分を要する。*ディスガイズ・セルフ*呪文を使用する場合は発動時間のみ。

再挑戦可能。

オルター・セルフ、*シェイプチェンジ*、*ディスガイズ・セルフ*、*ポリモーフ*は〈知覚〉判定に+10。*トゥルー・シーイング*など幻影を見通す魔法は魔法による変装部分のみ見破ることが可能。

*シミュレイクラム*使用時は〈変装〉判定が必要。

《欺きの名人》特技によりボーナス。

〈装置無力化〉 Disable Device

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	○	【敏捷力】

罠や錠前の解除。単純な機械仕掛装置への仕掛け。

	作業	DC
簡単	錠前を開かなくする 錠前を閉まらなくする	10 1R
厄介	馬車の車輪に仕掛けをする	15 1d4R
難物	罠を解除する 罠をもう一度作動するようにする	20 2d4R
悪辣	複雑な罠を解除する 機械仕掛の装置に仕掛けをする	25 2d4R

操作した形跡を残したくなければ難易度+5。4差以下の失敗は再挑戦可。5差以上の失敗は罠の動作、無効化したと思い込むなど。1d4Rないし分遅延する仕掛けの設置も可能。

錠前の質	DC
単純	20
平均的	25
良い	30
高級	40

盗賊道具一式がない場合は難易度+10。

アクション:簡単な装置無力化は1全ラウンド・アクション。込み入った装置は1d4ないし2d4ラウンド。1個の錠前の解除は1全ラウンド・アクション。

再挑戦:場合による。罠解除4差以下失敗は可能。解錠は常に可能。

《器用な指先》特技でボーナス。DCを10差以上で成功した場合は罠の特性を理解し、解除なしに味方も通過できるように操作できる。

*罠探し*能力有の場合は魔法の罠の解除が可能(DC[罠を作成した呪文lv+25])。*グリフ・オブ・ウォーディング*、*シンボル*、*テレポーテーション・サークル*、*ファイアー・トラップ*による罠も解除可能。*スパイク・グロウス*、*スパイク・ストーンズ*による魔法の障害は不可。

〈知覚〉 Perception

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【判断力】

五感による気づき。様々な技能への対抗判定。

詳細	〈知覚〉DC
戦いの音を聞きつける	-10
腐敗した生ゴミの悪臭に気づく	-10
煙の臭いに気づく	0
会話の細部を聞き取る	0
目に見えるクリーチャーに気づく	0
食料がいたんでいるかどうか判断する	5
歩いているクリーチャーの音を聞きつける	10
囁き合っている会話の細部を聞き取る	15
平均的な隠し扉を発見する	15
錠前の中で鍵が回る音を聞きつける	20
平均的な秘密の扉を発見する	20
弓が引き絞られるのを聞きつける	25
足元でクリーチャーが穴を掘っているのを感じ取る	25
すりに気づく	〈手先の早業〉
〈隠密〉を使っているクリーチャーに気づく	〈隠密〉
隠された罠を発見する	罠レベル
味でポーションのパワーを識別する	15+POT術者lv

〈知覚〉への修正(状況)	〈知覚〉DC修正
発生源や物体、クリーチャーからの距離	+1/10'
閉じた扉を1枚隔てるごと	+5
壁を1枚隔てるごと	+10/厚さ1'
有利な状況*	-2
不利な状況*	+2
困難な状況**	+5
判定者の注意が逸れている	+5
判定者が眠っている	+10
クリーチャーや物体が不可視である	+20

*:使用する感覚と状況による。眩しい光・月光・雑踏

**:より程度の悪い不利な状況。蝋燭程度で視覚など。

アクション:ほとんどの〈知覚〉判定は反射的反応。意図的に探る場合は1移動アクション

再挑戦可能。

種族や各種特性によりボーナス。ホーク(鷹)やアウル(フクロウ)を使い魔に持っている呪文の使い手は+3ボーナス。《鋭敏感覚》特技によりボーナス。

〈脱出術〉 Escape Artist

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	○	【敏捷力】

対象	〈脱出術〉DC
ロープ/束縛*	縛り手CMB+20
ネット、*アニメイト・ロープ*、*エンタングル*、*コマンド・プランツ*、*コントロール・プランツ***	20
スネア*	23
枷*	30
狭い場所***	30
高品質の枷*	35
組みつき状態/押さえ込まれ状態**	相手のCMB

アクション:*:1分間 **:全ラウンド・アクション ***:最低1分間

再挑戦:状況次第。複数回判定の狭い場所通り抜けは可。その他積極的に対抗するものがなければ可で出目20も可。

《隠密》特技によりボーナス。

〈魔法装置使用〉 Use Magic Device

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	―	【魅力】

作業	〈魔法装置使用〉CMB
やみくもに起動させる	25
書かれた呪文を解読する	25+呪文lv
巻物を使う	20+術者lv
ワンド(呪文開放型アイテム)を使う	20
クラスの特徴を真似る	20
能力値を真似る	本文参照
種族を真似る	25
属性を真似る	30

やみくもに起動させる:以前に一度以上起動させていれば+2。失敗時9差以内起動せず。10差以上事故。

書かれた呪文を解読する:1分間の精神集中

能力値を真似る:巻物を使用する際に呪文に対応する能力値が不足する場合、判定結果-15をその能力値として扱う。

属性を真似る:効果が属性に依存するアイテムを使用する際に属性を1つだけ真似られる。

クラスの特徴を真似る:起動にクラス特徴が必要なアイテムを使用する際に判定結果-20をクラス・レベルとして扱う。

種族を真似る:種族特性を持つアイテムの能力を引き出す。1度に真似られる種族は1つだけ。

巻物を使う:自分のクラス呪文リストにない呪文の巻物を使用可能。起動する呪文の要求最低能力値を満たしていること。満たしていない場合は『能力値を真似る』でも可。その他呪文完成型魔法アイテムにも適用可。

ワンド(呪文開放型アイテム)を使う:自分のクラス呪文リストに無くても使用可能。

アクション:なし。起動アクションの一部に含む。

再挑戦:可。前回失敗時の出目が1の場合、失敗から24時間以内の再挑戦は不可。

出目10は不可。援護を受けられない。《魔法の才》特技によりボーナス。

〈呪文学〉 Spellcraft

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	―	【知力】

作業	〈呪文学〉DC
発動されようとしている呪文を識別*	15+呪文lv
呪文書や巻物から呪文を学ぶ**	15+呪文lv
借りた呪文書から呪文を準備する***	15+呪文lv
*ディテクト・マジック*を用いて魔法のアイテムの特性を識別する****	15+アイテム術者lv
巻物を解読する	20+呪文lv
魔法のアイテムを作成する	さまざま

*:呪文の発動のはっきりした目視が必要。阻害要因存在時は〈知覚〉判定同様のペナルティ。再挑戦不可。

**:1時間/呪文lv。0レベル呪文は30分。失敗時は再挑戦まで最低1週間必要。

***:通常と同様最大1時間、最低15分。失敗時は翌日まで再挑戦不可。

****:1個/3R。失敗時は翌日までは同じ結果になる。

専門家ウィザードは専門系統対象時に+2。禁止系統対象時は-5。エルフは魔法アイテム識別に+2。《魔法の才》特技によりボーナス。

〈鑑定〉 Appraise

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【知力】

一般的な品物の価値を見積もる。成功時は魔法特性を持っているかどうか判別できる。

対象	DC
一般的な価値の品物*	20
希少な、あるいは特殊なアイテム*	25～
宝の山から価値が最大のアイテムを探索**	20
大きな宝の山から探索**	30

*:1標準アクション **:1全ラウンド・アクション

4差以内での失敗時、実際価値±20%で見積もる。
5差以上での失敗時、GM裁量による誤差。

再挑戦不可(同じ結果)。

レイヴン(大烏)を使い魔に持っている呪文の使い手は〈鑑定〉判定に+3ボーナス。

〈芸能〉 Perform

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【魅力】

上演	〈芸能〉DC
退屈な上演。公衆の前で上演で金を得るのは物乞いと同等。1d10cp/日。	10
楽しめる上演。豊かな街で1d10sp/日。	15
素晴らしい上演。豊かな街で3d10sp/日。	20
記憶に残る上演。豊かな街で1d6gp/日。	25
並外れた上演。豊かな街で3d6gp/日。	30

高品質の楽器の使用により+2ボーナス。

アクション:さまざま。公衆の面前で金を稼ぐ場合一晩～丸一日要する。

再挑戦可能。以前の失敗は取り消されない。過去の失敗1回につきDC+2。

バード呪芸に特定分野の〈芸能〉が必要なものがある。

〈治療〉 Heal

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【判断力】

作業	〈治療〉DC
応急手当	15
長期的な看護	15
まきびし、*スパイク・グロウス*、*スパイク・ストーンズ*による負傷の治療	15
傷の治療	20
毒の治療	毒のセーヴDC
病気の治療	病気のセーヴDC

応急手当:瀕死状態のキャラクターの容態安定化。出血によるHP損失の停止。

長期的な看護:通常日2hp/lv・能力値2p、完全休息日4hp/lv・能力値4pに回復速度を上げる。最大6人まで。自分自身は不可。包帯や軟膏等が必要。

まきびしなどによる負傷の治療:移動ペナルティ除去。

傷の治療:対象のHP回復。1hp/対象のlv。5差以上での成功時は治療者の【判】修正値を加算。負傷から24H以内、1回/日の対象にのみ実施可。治療用具の使用回数を2回消費。治療用具不所持は-2判定。

毒の治療:毒を受けた者のST時に〈治療〉判定に成功すると、対象はSTに+4ボーナス。

病気の治療:病気を受けた者のST時に〈治療〉判定に成功すると、対象はSTに+4ボーナス。

アクション:応急手当、まきびし等治療、毒の治療は標準アクション。病気の治療、*スパイク・グロウス*や*スパイク・ストーンズ*による負傷の治療は10分。傷の治療は1時間。長期的な看護は8時間要する。

再挑戦:最初の判定失敗判明後に実施。応急手当は相手が生きていれば常に再挑戦可能。

治療用具保持で+2。《自力生存》特技によりボーナス。

〈騎乗〉 Ride

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	○	【敏捷力】

作業	〈騎乗〉DC
膝で操る*1	5
鞍に留まる*1	5
戦闘訓練を受けた乗騎とともに戦う*1	10
遮蔽を取る*1	15
軟着陸*1	15
障害跳び*2	15
乗騎に拍車をあてる*3	15
戦闘中に乗騎を操る*3	20
素早く乗り降りする*4	20

*1:非アクション
*2:乗騎の移動アクション
*3:乗り手の移動アクション
*4:判定成功時フリー・アクション。失敗時移動アクション。

膝で操る:判定失敗時、片手使用不可

鞍に留まる:判定失敗時、乗騎から落下

戦闘訓練を受けた乗騎とともに戦う:乗騎の攻撃に加えて自分自身の攻撃を行える。

遮蔽を取る:攻撃、呪文発動不可。復帰時は移動アクション。

軟着陸:失敗時落下ダメージ1d6。伏せ状態。

障害跳び:乗り手の<騎乗>か乗騎の<跳躍>低い方で判定し跳躍距離を調べる。判定後<乗騎>判定、失敗時落下ダメージ1d6。

乗騎に拍車をあてる:判定成功時、10ft速度上昇(1R)、乗騎に1d3ダメージ。毎ラウンド実行可。乗騎の【耐】ラウンド経過後に*疲労状態*になる。*疲労状態*の乗騎には使用不可。

戦闘中に乗騎を操る:戦闘訓練を受けていない乗騎を操る。移動アクション消費。失敗時はそのラウンド中行動不可。

素早く乗り降りする:乗騎が乗り手のサイズ分類+1以下、乗り手の移動アクションがっていれば判定可能。失敗時は移動アクションを消費。乗り手のサイズ+2以上の場合は不可。

鞍なし騎乗時、判定に-5。《動物の友》特技でボーナス。軍用鞍使用時、"鞍に留まる"際の判定に+2。

〈職能〉 Profession

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	―	【判断力】

問題	〈職能〉DC
簡単な問題	10
複雑な問題	15～

1週間仕事に打ち込むと、〈職能〉判定結果の半分のgpを稼ぐ。

再挑戦:収入を得るための1週間の判定は不可。ある特定の作業の遂行時は通常再挑戦可能。

技能の未修得者や助手は平均1sp/日を稼ぐ。

ノームは選択した対象について種族ボーナスを得る。

〈登攀〉 Climb

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	○	【筋力】

表面または活動の例	〈登攀〉DC
普通に歩くには急すぎる傾斜。足を踏ん張る壁と、結び目のあるロープの組み合わせ。	0
足を踏ん張る壁とロープ。結び目のあるロープ。*ロープ・トリック*の呪文のかかったロープ。	5
取りついたり上に立てる出っ張りのある表面。非常にでこぼこした壁や船の索具など。	10
適度な手がかり足がかりのある表面。非常にでこぼこした自然石の表面や木、結び目のないロープなど。	15
わずかな手がかり足がかりとなる凹凸のある表面。ダンジョンの典型的な壁など。	20
ざらざらとした表面。自然石の表面やレンガ造りの壁など。	25
手がかりはあるが、足をかけるところのないオーバーハングや天井。	30
完全に滑らかで平らな垂直面(あるいは天井)を登ることはできない。	―

表面または活動の例	DC修正値
煙突や岩の縦の裂け目、あるいはその他の、向き合った2つの面に足を踏ん張ることのできる場所を登る。	-10
直角に交わる2つの面に足を踏ん張ることのできるコーナー部を登る。	-5
表面が滑りやすい。 ＊難易度修正は全て累積する＊	+5

〈登攀〉判定に成功することで坂や壁その他急斜面(手がかりがあれば天井も)通常移動速度の1/4で移動できる。

4差以上で失敗すると移動不可、5差以上で失敗すると落下して落下ダメージ。

登攀時は両手が自由であること。片手で可能な作業(呪文含む)は実施可能。ACへの【敏】修正は失う。

盾は使用不可。ダメージを受けた場合〈登攀〉判定を実施し、失敗したら落下して落下ダメージを受ける。

-5ペナルティで判定成功すると移動速度の1/2で移動できる。

自分で手がかりや足がかりを作る:壁にピトン(くさび)を打ち込んで、手がかりや足がかりを作ることもできる。1分/ピトン1本、1本/5フィート(約150cm)が必要。ピトンの打ち込まれた壁の難易度は、手がかりや足がかりのあるすべての表面と同様、15である。同様に、ハンドアックスやそれに類する道具を持った登り手は、氷壁に手がかりを刻むことができる。

落下中にしがみついたり踏みとどまったりする:落下中に"壁"にしがみつくのはほとんど不可能だが、この難しい行為を試みるならば、難易度+20で〈登攀〉判定する。"坂"で落下中に踏みとどまる際は難易度+10で判定する。非アクション。

落下するキャラクターをつかまえる:落下中のキャラクターが手の届く範囲にいるなら、落下するキャラクターに対して近接接触攻撃を行う。落下するキャラクターはACへの【敏】修正を使わなくてもよい。成功したら、即座に+10難易度で〈登攀〉判定を行なう。相手の装備込み総重量が自分の重荷重上限以下であること。超過の場合、二人とも自動的に落下する。4差以下失敗時、自分自身は落ちない。5差以上失敗時は自分も落ちる。非アクション。

ロープを用いた上げ下ろしは持ち上げのルール参照。
登攀移動速度を持つクリーチャーについてはルール参照。

《運動能力》特技によりボーナスを得る。

〈水泳〉 Swim

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	○	【筋力】

水の状態	〈水泳〉DC
静かな水面	10
荒れた水面	15
大荒れの水面	20*

*:出目10不可

1回/Rの判定が必要。成功時移動速度の1/4(移動アクション)か1/2(全ラウンド・アクション)で泳げる。
4差以内失敗は移動不可。5差以上失敗は沈む。

水面下では移動アクションとフリー・アクションのみ行っている場合に限り【耐久力】の2倍ラウンドの間息を止めていられる。

標準アクション、全ラウンド・アクションを1回行う度、息を止めていられるラウンドが-1される。この期間終了後、毎ラウンド難易度10の【耐】判定を行い、失敗すると溺れ始める。難易度は毎ラウンド+1する。

水泳移動速度を持つクリーチャーについてはルール参照。

《運動能力》特技によりボーナスを得る。

〈言語学〉 Linguistics

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	―	【知力】

解読:よく知らない言語で書かれたものや、不完全な文書、古代の形式で書かれた文書を解読できる。

解読したい文章	〈言語学〉DC
単純なメッセージ	20
標準的な文章	25
複雑/特殊/非常に古い文字	30～

〈言語学〉判定失敗時には難易度5の【判】判定を行う。失敗時は誤読する。
いずれの判定もGMが密かに行う。

偽造書類の作成と判別:書類に合わせた筆記具が必要。筆跡が特定個人のものでなく同様の書類を見たことがあれば+8。サイン偽造のため本人サインがあれば+4。特定人物の長い書類を寄贈するためには豊富な筆跡見本が必要。

偽造者の〈言語学〉判定に偽造書類の信憑性を確認する者の〈言語学〉判定で対向する。読み手の状況によって以下の修正。

状況	判定修正値
読み手が知らない種類の書類	-2
読み手がある程度知っている種類の書類	+0
読み手がよく知っている種類の書類	+2
読み手が知らない筆跡	-2
読み手がある程度知っている筆跡	+0
読み手がよく知っている筆跡	+2
読み手が書類をざっと見ただけ	-2
書類が命令や知識と矛盾している	+2

いずれの判定もGMが密かに行う。

言語の習得:技能ランクを1上げるごとに会話、読み書き可能な新しい言語を1つ学ぶ。言語情報はルール参照。

アクション:さまざま。1ページ分文章の判読は1分(連続する10R)。偽造文書の作成は1d4分/ページ。偽造書類の看破には1ラウンド/ページ必要。

再挑戦可能。

〈生存〉 Survival

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【判断力】

作業	〈生存〉DC
荒野で暮らす。狩猟や採集を行ないつつ(食糧も水も補給の必要なく)、野外移動速度の半分まで移動。*1	10
野外移動速度の半分までで移動しながら、悪天候に対するすべての頑健セーヴに+2のボーナスを得る。移動しなければ+4のボーナスを得る。*2	15
道に迷わずにすむ、あるいは、流砂のような自然災害を避ける。	15
24時間あとまでの天候を予測する。*3	15
痕跡を辿る	記述参照

*1:判定結果が10を2上回るごとに、自分以外の者1人分の食糧と水を供給できる。

*2:判定結果が15を1上回るごとに、自分以外のキャラクター1人に同じボーナスを与えることができる。

*3:判定結果が15を1上回るごとに、さらに1日後までの天候を予測する。

痕跡のある地面	追跡時〈生存〉DC
非常に柔らかい地面	5
柔らかい地面	10
硬い地面	15
非常に硬い地面	20

状況	追跡時〈生存〉DC修正
追跡される集団にいるクリーチャー3体ごとに	-1
追跡されるクリーチャーのサイズ: *1	
極小	+8
微小	+4
超小型	+2
小型	+1
中型	+0
大型	-1
超大型	-2
巨大	-4
超巨大	-8
痕跡ができてから24時間ごとに	+1
痕跡ができてから雨が1時間降るごとに	+1
痕跡ができてから新雪が積もった	+10
貧弱な視界: *2	
曇った夜、月のない夜	+6
月明かり	+3
霧または降雨	+3
追跡される一団が痕跡を隠している(移動速度の半分で移動しながら)	+5

*1:複数のサイズ分類が混在している場合は最大のサイズ分類の修正値のみ適用

*2:この分類中の最大修正値のみ適用

痕跡を辿る:痕跡の発見、1マイル追跡するために〈生存〉判定が必要。追跡難易度が上がる度、追加で判定が必要。

技能未修得キャラクタは痕跡発見は可能だが辿れるのは難易度10まで。

追跡中は通常移動速度の1/2。判定-5ペナルティで通常移動速度、-20で通常移動速度の倍で移動可。

アクション:さまざま。痕跡発見は少なくとも1全ラウンド・アクションになる。

再挑戦:さまざま。荒野で暮らす、頑健セーヴボーナス獲得は1回/24時間。道に迷わぬようにしたり自然災害の回避は必要に応じていつでも。ただし特定状況では再挑戦不可。痕跡発見の場合、屋外なら1時間、屋内なら10分後に再挑戦可。

〈生存〉修得者は北の方角が自動的にわかる。

レンジャーは"得意な敵"の痕跡発見/追跡にボーナスを得る。

《自力生存》特技によりボーナスを得る。

〈制作〉 Craft

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	―	【知力】

アイテム	〈制作〉DC
錬金術	
酸	15
発煙棒、火おこし棒、錬金術師の火	20
足留め袋、耐毒剤、陽光棒、雷石	25
鎧	
鎧、盾	10+ACボーナス
弓	
ロングボウ、ショートボウ、アロー	12
コンポジット・ロングボウ/ショートボウ	15
【筋力】等級の高いコンポジット・ロングボウ/ショートボウ	15+(2x【筋力】等級)
罠	
機械的な罠	さまざま*
武器	
クロスボウ、ボルト	15
単純近接武器、単純遠隔武器	12
軍用近接武器、軍用遠隔武器	15
特殊近接武器、特殊遠隔武器	18
さまざま	
非常に単純なアイテム(木の匙など)	5
標準的なアイテム(鉄製の鍋など)	10
質の良いアイテム(鐘など)	15
複雑または高級なアイテム(錠前など)	20

*:『罠』のルールを参照。

職人道具/錬金術実験用具	〈制作〉修正値
持っている	±0
間に合わせの道具で代用する	-2
高品質の道具がある	+2

作成するアイテムの価格を銀貨で求め、DCを上記表から決定し、アイテム価格の1/3を原材料費として支払った後、1週間の仕事の〈制作〉判定を行う。

判定結果×DCが、アイテム価格(銀貨換算)に達したらアイテムは完成。価格のn倍であった場合1/nの時間で完成する。価格に達しなかった場合は1週間の作業量を示すことになり、次の週に再度判定を行う。判定結果の合計が価格に達するまでアイテムは完成しない。
4差以下で失敗した場合は進捗なし。5差以上で失敗した場合は原材料の半分を無駄にし、原材料費の1/2を支払う。
1日単位の判定にする場合は判定結果×難易度を1週間の日数で分割する。

高品質のアイテム:高品質のアイテムを作成するには、対象のアイテムと別に"高品質"という概念的なアイテムを作成する。各アイテムの高品質な場合の価格とDC[20]で作成判定を行う。"高品質"のコストは"高品質"価格の1/3である。

アイテムの修理:作成と同じ難易度で修理可能。費用は価格の1/5。

仕事:1週間仕事をすると判定結果×1/2のgpを稼ぐ。

再挑戦:可能だが5差以上で失敗するたびに原材料費の半分を再び支払う。

〈制作:錬金術〉での作成には錬金術用具が必要。
難易度+10でより速やかに作成可能。
ノームは選択した技能に種族ボーナスを得る。

〈知識：＊〉 Knowledge(*)

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	―	【知力】

特定分野に関する学問、知識。

分野	対象例
神秘学	古代の謎、魔術の諸流派、秘術的な象徴、人造、竜、魔獣
ダンジョン探検	異形、洞窟、粘体、地下探検
工学	建築、水道、橋、城塞
地理	諸国、地形、気候、民族
歴史	戦争、植民地、移民。都市の成立
地域	伝説、名士、住民、法律、しきたり、伝統、人型生物
自然	動物、フェイ、人怪、植物、季節と周期、天候、蟲
貴族	家柄、紋章、著名人、王族
次元界	内方次元界、外方次元界、アストラル界、エーテル界、来訪者、次元間魔法
宗教	神/女神、神話の歴史、宗教諸会派、聖印、アンデッド

問題	〈知識〉DC
本当に簡単な問題	10
基本的な問題	15
本当に難しい問題	20～30

作業	〈知識〉DC
神秘学	
ディテクト・マジックによりオーラを識別	15+呪文lv
その場にある呪文効果を識別	20+呪文lv
魔法によって生み出された材質の識別	20+呪文lv
今まさに君を目標とした呪文を識別	25+呪文lv
特定の物質構成要素を用いて発動された呪文を識別する	20
ダンジョン探検	
地下における自然災害を識別	15+自然災害脅威度
鉱物、岩石、金属を識別	10
傾斜を測定	15
地下の深さを知る	20
工学	
建造物の危険箇所を識別	10
構造物の様式や年代を知る	15
構造物の弱い箇所を見つける	20
地理	
クリーチャーの民族性やなまりを識別	10
地域の地形的特徴を識別	15
最も近い集落や有名な場所の知識	20
歴史	
現在ないし歴史上の重要な出来事	10
特定の出来事の大まかな日付	15
古代や一般的でない歴史上の出来事	20
地域	
地域の法律、統治者、評判の良い場所	10
一般的な噂や土地の伝承	15
隠された組織、支配者、所在地	20
自然	
自然災害を識別	15+自然災害脅威度
一般的な動植物を識別	10
普通でない天候現象を識別	15
自然の中の不自然な特徴を見分ける	20
貴族	
現在の統治者とその紋章の知識	10
適切な礼儀作法の知識	15
継承順位の知識	20
次元界	
諸次元界の名称の知識	10
現在の次元界の識別	15
クリーチャーの出身次元界の識別	20
宗教	
一般的な神々の印や聖職者の識別	10
一般的な神話や教義の知識	15
一般的でない神々の印や聖職者の識別	20
さまざま	
モンスターの能力や弱点を知る*	10+モンスター脅威度

*：一般的なモンスターは難易度5、稀なモンスターはDC[15]。DCを5上回るごとに有益な情報を追加で思い出す。

アクション：通常なし。

再挑戦不可。

未修得時はDC[10]以上の判定は不可。対象の内容を扱う大きな図書館で1d4時間調査する場合は例外。蔵書の質・量によっては判定ボーナスもありうる。

〈飛行〉 Fly

未修得	判定ペナルティ	対応能力
○	○	【敏捷力】

通常の飛行：移動速度の1/2以上の距離の移動をした場合の飛行状態維持、5ft分消費しての45°までの方向転換、45°かつ移動速度の1/2での上昇、通常移動速度での下降は判定なしに行える。

〈飛行〉の動作	〈飛行〉DC
移動速度の半分以下で移動後に飛行状態を維持する	10
ホバリング	15
移動速度のうち5ft分を消費して45°を超える方向転換する	15
移動速度のうち10ft分を消費して180°方向転換する	20
45°以上の角度で上昇する	20

飛行中に攻撃を受ける：ACは通常。飛行中にダメージを受けた場合、DC[10]で判定。失敗したら10ft高度を失う。機会攻撃は誘発せず移動にも含まない。

飛行中の衝突：自分サイズ以上の物体に衝突時、地面への墜落ダメージを避けるためDC[25]で判定。

落下ダメージの回避：飛行能力がある状態で落下した場合、ダメージを無効化するためDC[10]で判定。〈飛行〉判定失敗や衝突落下時はこの判定の対象外。

風力	風速	〈飛行〉修正値
微風	0～10マイル/h	―
軟風	11～20マイル/h	―
疾風	21～30マイル/h	-2
強風	31～50マイル/h	-4
暴風	51～74マイル/h	-8
台風	75～174マイル/h	-12
竜巻	175～マイル/h	-16

風力	釘付け状態	吹き飛ばされた状態
微風	―	―
軟風	―	―
疾風	超小型	―
強風	小型	超小型
暴風	中型	小型
台風	大型	中型
竜巻	超大型	大型

強い風：風の状態によって判定修正値を得る。風が持続する限り表で示したサイズ以下のクリーチャーはDC[20]の判定失敗で"釘付け状態"、DC[25]の判定失敗で2d6×10ft吹き飛ばされ、2d6の非致傷ダメージ。吹き飛ばされたクリーチャーは釘付け状態判定。

アクション：なし。

再挑戦：さまざま。5差以上で失敗した場合は墜落。

バット(コウモリ)を使い魔に持つ呪文の使い手は+3ボーナス。生得の飛行移動速度を持つ場合は機動性により判定修正。機動性を持たないクリーチャーは"標準"。

機動性	〈飛行〉修正値
劣悪	-8
貧弱	-4
標準	±0
良好	+4
完璧	+8

クリーチャーのサイズにより〈飛行〉判定値を修正。

サイズ	〈飛行〉修正値
極小	+8
微小	+6
超小型	+4
小型	+2
中型	±0
大型	-2
超大型	-4
巨大	-6
超巨大	-8

飛行、滑空手段が生得でなければ技能ランクの取得不可。呪文や特殊能力などを取得した場合は取得可。

《軽業師》特技によりボーナスを得る。

〈動物使い〉 Handle Animal

未修得	判定ペナルティ	対応能力
×	―	【魅力】

作業	〈動物使い〉DC
動物を扱う	10
動物を"せき立てる"	25
動物に芸を仕込む	15か20
動物を特定用途のために訓練する	15か20
野生動物を育てる	15+動物のHD

動物を扱う：すでに仕込まれている芸や仕事をさせる。その動物がHP、非致傷、能力値ダメージを負っている場合はDC+2。

動物を"せき立てる"：覚えていないが物理的に可能なことをさせる。強行軍や睡眠時間を削る等。HP、非致傷、能力値ダメージを負っている場合はDC+2。

動物に芸を仕込む：1週間の作業で特定1種類の芸を仕込む。【知力】1の動物は最大3つ、【知力】2の動物は最大6つまで。芸の詳細に関してはルール参照。

芸	〈動物使い〉DC
「後に続け」	15
「演技しろ」	15
「来い」	15
「攻撃しろ」	20
「下がれ」	15
「調べろ」	15
「追跡しろ」	20
「取ってこい」	15
「働け」	15
「番をしろ」	20
「待て」	15
「守れ」	20

動物を特定用途のために訓練する：特定用途のためにパッケージされた芸の集合。

パッケージ	DC	訓練期間/1体
演技	15	5週間
騎乗	15	3週間
重労働	15	2週間
狩猟	20	6週間
戦闘	20	3週間
戦闘騎乗	20	6週間*
番	20	4週間

パッケージ	含まれる芸
演技	「後に続け」、「演技しろ」、「来い」、「取ってこい」、「待て」
騎乗	「後に続け」、「来い」、「待て」
重労働	「来い」、「働け」
狩猟	「後に続け」、「攻撃しろ」、「下がれ」、「調べろ」、「追跡しろ」、「取ってこい」
戦闘	「攻撃しろ」、「下がれ」、「待て」
戦闘騎乗	「後に続け」、「来い」、「攻撃しろ」、「下がれ」、「番をしろ」、「守れ」
番	「攻撃しろ」、「下がれ」、「番をしろ」、「守れ」

*：騎乗用に訓練済みの動物の格上げならばDC[20]の判定で3週間。

野生動物を育てる：野生のクリーチャーを子供の頃から育てる。ルール参照。

アクション：動物を扱うのは移動アクション、"せき立てる"のは全ラウンド・アクション。ドルイドやレンジャーが動物の相棒を扱うのはフリー・アクション、せき立てるのは移動アクション。芸の仕込み/訓練は上記参照。

再挑戦：野生動物を育てるを除き可能。

【知力】1か2で動物でないクリーチャーに対しては難易度+5で〈動物使い〉を使用可能。

ドルイドやレンジャーは動物の相棒に関する〈動物使い〉判定に+4を得る。動物の相棒は芸の上限値とは別に1つ以上の芸を知っている。

未修得の場合【魅】判定で「動物を扱う」や、飼い慣らされた動物を"せき立てる"ことは可能。ドルイドやレンジャーも同様。

《動物の友》特技によりボーナスを得る。