

技能表		ウィザード	クレリック	ソーサラー	ドルイド	バード	バーバリアン	パラディン	ファイター	モンク	レンジャー	ローグ	未修得使用	対応能力	対抗判定	解説
〈言語〉					■	■							○	筋力	-	1ランクにつき1種類の言語を修得する。判定はない。荒れた水面を泳ぐ難易度は15、5以上失敗すると沈む。意識的に飛び降り、10feet分の衝撃を減らすには難易度15。斜面を登るときに。適度にある足場の場合、難易度20。
〈水泳〉				■	■	■		■	■	■	■	○				
〈跳躍〉					■	■							○	敏捷力	視認	鍵を開けるときに。平均的な錠前の難易度は25、最高で40。移動速度半分ならペナルティなし。サイズ毎に±4。落下距離軽減や機会攻撃範囲突破には難易度15。乗騎に攻撃させる、障害跳びには難易度15。
〈登攀〉					■	■						○				
〈解錠〉						■							○	敏捷力	聞き耳 縄使い 視認 脱出術	半分の移動速度ならペナルティなし。通常速度なら-5。縛られたり、組み付き状態から抜けるときに。硬貨をくすねるには難易度10、小さな物品は難易度20。縄を結ぶ。片手で結ぶには難易度15。
〈隠れ身〉						■						○				
〈軽業〉													○	耐久力		細い場所を渡るときに。5~15cmの場合難易度15。馬の速駆けなどの激しい揺れへの難易度は15+呪文レベル。暗号に限らず、わからない文章を解説する。基本は25。難易度12で誤差10%。希少な品は難易度15以上。
〈騎乗〉					■	■						○				
〈忍び足〉					■	■							○	知力	偽造	特定個人の物でなければ+8、サンプルがあれば+4。呪文の知識。発動中の呪文識別は15+呪文レベル。鍛冶、製本、大工、宝石加工、織物、絵描き、革細工など。物質やポーシジョンの識別、陽光棒や雷石製作は難易度25。
〈脱出術〉					■	■						○				
〈手先の早業〉					■	■							○	知力		一般的な隠し扉や罠に気付くには難易度20以上。罠やその他の単純な機械を無力化する。貴族、王族の知識。建築、工学の知識。建築物や装置の構造を理解する。
〈縄使い〉						■						○				
〈平衡感覚〉						■							○	知力		アストラル、次元界に関わる呪文、 <b>来訪者</b> 、 <b>エレメンタル</b> の知識。季節と周期、 <b>動物</b> 、 <b>フェイ</b> 、 <b>巨人</b> 、 <b>人怪</b> 、 <b>植物</b> 、 <b>蟲</b> の知識。神話、宗教諸教会派、シンボル、 <b>神</b> 、 <b>女神</b> 、 <b>アンデッド</b> の知識。古代の謎、魔術の諸流派、 <b>人造</b> 、 <b>竜</b> 、 <b>魔獣</b> の知識。
〈精神集中〉	■	■	■	■		■						○				
〈解読〉	■					■							○	知力		洞窟、地下探検、 <b>異形</b> 、 <b>粘体</b> の知識。伝説、有名人、法律、しきたり、住民、 <b>人型生物</b> の知識。諸国、地形、気候、民族の知識。王族、戦争、植民地、移民、都市の設立の知識。
〈鑑定〉	■					■						○				
〈偽造〉													○	知力		一般的な隠し扉や罠に気付くには難易度20以上。罠やその他の単純な機械を無力化する。貴族、王族の知識。建築、工学の知識。建築物や装置の構造を理解する。
〈呪文学〉	■	■	■	■	■							○				
〈製作〉	■	■	■	■	■	■							○	知力		アストラル、次元界に関わる呪文、 <b>来訪者</b> 、 <b>エレメンタル</b> の知識。季節と周期、 <b>動物</b> 、 <b>フェイ</b> 、 <b>巨人</b> 、 <b>人怪</b> 、 <b>植物</b> 、 <b>蟲</b> の知識。神話、宗教諸教会派、シンボル、 <b>神</b> 、 <b>女神</b> 、 <b>アンデッド</b> の知識。古代の謎、魔術の諸流派、 <b>人造</b> 、 <b>竜</b> 、 <b>魔獣</b> の知識。
〈製作(錬金術)〉	■	■	■	■	■	■						○				
〈搜索〉													○	知力		洞窟、地下探検、 <b>異形</b> 、 <b>粘体</b> の知識。伝説、有名人、法律、しきたり、住民、 <b>人型生物</b> の知識。諸国、地形、気候、民族の知識。王族、戦争、植民地、移民、都市の設立の知識。
〈装置無力化〉												○				
〈知識(貴族・王族)〉	■					■							○	知力		アストラル、次元界に関わる呪文、 <b>来訪者</b> 、 <b>エレメンタル</b> の知識。季節と周期、 <b>動物</b> 、 <b>フェイ</b> 、 <b>巨人</b> 、 <b>人怪</b> 、 <b>植物</b> 、 <b>蟲</b> の知識。神話、宗教諸教会派、シンボル、 <b>神</b> 、 <b>女神</b> 、 <b>アンデッド</b> の知識。古代の謎、魔術の諸流派、 <b>人造</b> 、 <b>竜</b> 、 <b>魔獣</b> の知識。
〈知識(建築術・工学)〉	■					■						○				
〈知識(次元界)〉	■	■			■								○	知力		洞窟、地下探検、 <b>異形</b> 、 <b>粘体</b> の知識。伝説、有名人、法律、しきたり、住民、 <b>人型生物</b> の知識。諸国、地形、気候、民族の知識。王族、戦争、植民地、移民、都市の設立の知識。
〈知識(自然)〉	■	■			■							○				
〈知識(宗教)〉	■	■			■								○	知力		アストラル、次元界に関わる呪文、 <b>来訪者</b> 、 <b>エレメンタル</b> の知識。季節と周期、 <b>動物</b> 、 <b>フェイ</b> 、 <b>巨人</b> 、 <b>人怪</b> 、 <b>植物</b> 、 <b>蟲</b> の知識。神話、宗教諸教会派、シンボル、 <b>神</b> 、 <b>女神</b> 、 <b>アンデッド</b> の知識。古代の謎、魔術の諸流派、 <b>人造</b> 、 <b>竜</b> 、 <b>魔獣</b> の知識。
〈知識(神秘学)〉	■	■			■							○				
〈知識(ダンジョン探検)〉	■												○	知力		アストラル、次元界に関わる呪文、 <b>来訪者</b> 、 <b>エレメンタル</b> の知識。季節と周期、 <b>動物</b> 、 <b>フェイ</b> 、 <b>巨人</b> 、 <b>人怪</b> 、 <b>植物</b> 、 <b>蟲</b> の知識。神話、宗教諸教会派、シンボル、 <b>神</b> 、 <b>女神</b> 、 <b>アンデッド</b> の知識。古代の謎、魔術の諸流派、 <b>人造</b> 、 <b>竜</b> 、 <b>魔獣</b> の知識。
〈知識(地域)〉	■											○				
〈知識(地理)〉	■												○	知力		アストラル、次元界に関わる呪文、 <b>来訪者</b> 、 <b>エレメンタル</b> の知識。季節と周期、 <b>動物</b> 、 <b>フェイ</b> 、 <b>巨人</b> 、 <b>人怪</b> 、 <b>植物</b> 、 <b>蟲</b> の知識。神話、宗教諸教会派、シンボル、 <b>神</b> 、 <b>女神</b> 、 <b>アンデッド</b> の知識。古代の謎、魔術の諸流派、 <b>人造</b> 、 <b>竜</b> 、 <b>魔獣</b> の知識。
〈知識(歴史)〉	■	■										○				
〈知識(その他)〉	■												○	知力		アストラル、次元界に関わる呪文、 <b>来訪者</b> 、 <b>エレメンタル</b> の知識。季節と周期、 <b>動物</b> 、 <b>フェイ</b> 、 <b>巨人</b> 、 <b>人怪</b> 、 <b>植物</b> 、 <b>蟲</b> の知識。神話、宗教諸教会派、シンボル、 <b>神</b> 、 <b>女神</b> 、 <b>アンデッド</b> の知識。古代の謎、魔術の諸流派、 <b>人造</b> 、 <b>竜</b> 、 <b>魔獣</b> の知識。
〈聞き耳〉					■	■						○				
〈視認〉					■	■							○	判断力	忍び足 各種	該当の知識。忍び寄る猫の難易度は19。扉を一枚隔ると+5。視覚により何かを発見する。気がそれている場合-5。菓草師、書記、料理人、漁師、鉱夫、伐採人、執事など。
〈職能〉	■	■	■		■	■						○				
〈真意看破〉					■	■							○	判断力	はったり	嘘やはたりの感知には難易度20、心術の感知は25。1/2速度の行軍+補給の難易度は10、+2毎に食料1人分。瀕死状態を小康状態にしたり、毒や病気を治療する。右記参照 1d20+HD+【判断力】+【恐怖】耐性との対抗。
〈生存〉					■	■						○				
〈治療〉		■			■	■							○	判断力		記憶に残る上演には難易度25。高品質な楽器で+2。礼儀作法、優雅さ、如才なさ、敏感さが含まれる。特定の嗜であれば15~25、あるいはそれ以上となる。動物に技を仕込んだり、忠実なペットにする。
〈威圧〉					■	■						○				
〈芸能〉													○	魅力	交渉	記憶に残る上演には難易度25。高品質な楽器で+2。礼儀作法、優雅さ、如才なさ、敏感さが含まれる。特定の嗜であれば15~25、あるいはそれ以上となる。動物に技を仕込んだり、忠実なペットにする。
〈交渉〉		■			■	■						○				
〈情報収集〉					■	■							○	魅力	真意看破 視認	演技、言いくるめ。半疑を信じさせるには難易度+10。性別、種族、年齢段階が異なる毎に-2修正。呪文能力を真似るには難易度20。-20をした値が術者レベル。
〈動物使い〉					■	■						○				
〈はったり〉													○	魅力		演技、言いくるめ。半疑を信じさせるには難易度+10。性別、種族、年齢段階が異なる毎に-2修正。呪文能力を真似るには難易度20。-20をした値が術者レベル。
〈変装〉												○				
〈魔法装置使用〉													○	魅力		演技、言いくるめ。半疑を信じさせるには難易度+10。性別、種族、年齢段階が異なる毎に-2修正。呪文能力を真似るには難易度20。-20をした値が術者レベル。
												○				

※未修得の〈知識〉判定は、【知力】判定をおこなう。ただし最大でも10(一般的な知識)までしかわからない。

※モンスターの判別難易度は一般に10+HD。+5につき1つ、役立つ情報を得られるかもしれない。

技能の相乗効果 (p62-76)	
5ランクで	+2ボーナス
〈軽業〉	〈跳躍〉(平衡感覚)
〈真意看破〉	〈交渉〉
〈生存〉	〈知識(自然)〉
〈知識(貴族・王族)〉	〈交渉〉
〈知識(神秘学)〉	〈呪文学〉
〈知識(地域)〉	〈情報収集〉
〈跳躍〉	〈軽業〉
〈動物使い〉	〈騎乗〉
〈はったり〉	〈交渉〉(威圧) (手先の早業)

特殊な状況での技能の相乗効果 (p62-76)		
5ランクで	+2ボーナス	状況
〈解読〉	〈魔法装置使用〉	巻物に関する事項
〈呪文学〉	〈魔法装置使用〉	巻物に関する事項
〈製作〉	〈鑑定〉	自分の製作できる分野
〈搜索〉	〈生存〉	痕跡をたどる
〈脱出術〉	〈縄使い〉	何かを縛る
〈知識(建築術・工学)〉	〈搜索〉	隠し扉の搜索
〈知識(各種)〉	〈生存〉	関連する地形、分野
〈縄使い〉	〈脱出術〉	ロープからの脱出
〈縄使い〉	〈登攀〉	ロープで登攀する
〈はったり〉	〈変装〉	特定個人になりすます
〈魔法装置使用〉	〈呪文学〉	巻物を解読する

技能以外への相乗効果 (p62-76)	
5ランクで	+2ボーナス
〈知識(宗教)〉	〈アンデッド退散〉
〈知識(歴史)〉	〈バードの知識〉
〈動物使い〉	〈野生動物との共感〉