

〈威圧〉	
〈威圧〉と1d20+HD+【判】(ペナルティは無視する)+【恐怖】に対する修正の抵抗判定。	
勝利時、相手の態度を一緒にいる間(及び別れてから1d6×10分)、友好的にできる。この期間が終わると非友好的、または(元の態度が非友好的であれば)敵対的になる。	
判定に5差以上で失敗した場合、何らかの形で妨害をしてくる。	
相手の態度を変える行為は1分間のアクションを必要とする。	
士気をくじく: 戦闘中、機会攻撃範囲内かつ君を見ることのできる敵1体に対し、上記の判定に行い、それに勝つことで相手を、怯え状態にすることができる。標準アクション。	
再挑戦: 可能だが多くは無駄になる。	
〈威圧〉対象よりサイズ分類が1段階大きいごとに+4のボーナスを得、小さいごとに-4のペナルティを受ける。	
【恐怖】に対する完全耐性を持つクリーチャーおよび知性を持たないクリーチャーには〈威圧〉することはできない。	

〈解錠〉	
錠前	難易度
非常に簡単な錠前	20
平均的な錠前	25
良い錠前	30
素晴らしい錠前	40
道具	難易度修正
簡単な道具	-2
盗賊道具(高品質)	+2
〈解錠〉の際、最低でも簡単な道具が必要。	
〈解錠〉を行うのは1全ラウンド・アクション。	

〈解読〉	
文章	難易度
単純なメッセージ	20
標準的な文章	25
複雑/特殊/古い文字	30以上
〈解読〉判定失敗時、難易度5の【判】判定を行う。失敗時、単に読めなかっただけでなく間違った結論を出す。	
〈解読〉判定、【判】判定はDMが密かに行う。	
1ページ分の文章の〈解読〉を行うのに、1分(10回の連続した全ラウンド・アクション)かかる。	

〈隠れ身〉	
〈隠れ身〉を行うには遮蔽または視認困難が必要。〈視認〉との対抗判定。	
各種修正	難易度修正
通常の1/2までの移動速度	—
1/2を超えて通常までの移動速度	-5
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: 目標から10フィート以上離れ、〈隠れ身〉成功時、遠隔攻撃後、再度〈隠れ身〉可能。その際〈隠れ身〉に-20。	
〈はったり〉成功時、周囲の注意をそらし〈隠れ身〉を行うことができる。	
17レベル以上のレンジャーは何らかの自然の地形にいる場合、遮蔽や視認困難がなくても〈隠れ身〉を行うことができ、17レベルのレンジャーは他者の目があるときでもこれを行える。	
〈隠れ身〉は移動の一部であり、独立したアクションではない。ただし狙撃後の〈隠れ身〉には1回の移動相当アクションである。	

〈軽業〉	
作業	難易度
落下距離を10フィート縮める。	15
機会攻撃を受けずに、通常の1/2の移動速度で移動。失敗時、機会攻撃を誘発。複数の敵がいる場合、1体ごとに難易度+2ずつ上昇して判定を行う。	15
機会攻撃を受けずに、通常の1/2の移動速度で敵の接敵面内を移動。失敗時、敵の接敵面前で停止し、機会攻撃を誘発。複数の敵がいる場合、1体ごとに難易度+2ずつ上昇して判定を行う。	25
足場の状況他の修正	難易度修正
少し障害物がある	+2
大いに障害物がある	+5
少し滑りやすい	+2
覆いに滑りやすい	+5
傾いている	+2
通常の移動速度での〈軽業〉	-10
〈軽業〉は移動の一部であり、独立したアクションではない。	
再挑戦: 不可	
〈軽業〉が5ランク以上で防御的戦闘を行った場合、ACへの修正が+3の回避ボーナスになる。	
〈軽業〉が5ランク以上で標準アクションで防御専念を行った場合、ACへの修正が+6の回避ボーナスになる。	

〈鑑定〉	
鑑定	難易度
一般的な物品	12
特殊/希少なアイテム	15以上
成功時、価値判断に誤差がある。失敗時、価値を50%~150%の間で見誤る。	
虫メガネは宝石など小さい物を、商人の天秤は貴金属などをそれぞれ〈鑑定〉する際に+2の状況ボーナスを与える。これらのボーナスは累積する。	
ドワーフは石や金属でできたアイテムの〈鑑定〉に+2の種族ボーナスを得る。	
レイヴンの使い魔を持つウィザードは〈鑑定〉判定に+3のボーナスを得る。	
再挑戦: 不可	
1つのアイテムを〈鑑定〉するのに、1分(10回の連続した全ラウンド・アクション)かかる。	

〈聞き耳〉	
音	難易度
戦いの物音	-10
話してる人々*1	0
音を立てないように、中装鎧を着て、ゆっくりと(1ラウンド/10フィート)歩いている人物	5
音を立てないように、鎧を着用せず、ゆっくりと(1ラウンド/10フィート)歩いている人物	10
ささやき合っている人々*1	15
*1: 10以上の差で判定に成功し、なおかつ、その言語を理解できるなら、話の内容まで聞き取れる。	

状況		難易度修正
扉を1枚隔てるごとに		+5
石の壁を1枚隔てるごとに		+15
聞き手から10フィート離れるごとに		+1
聞き手の注意がそれている場合		+5
反射的な〈聞き耳〉は特にアクションはない。再挑戦の場合は移動アクションを使用する。		
再挑戦: 可		
眠っているキャラクターは〈聞き耳〉に-10のペナルティを受ける。成功時目を覚ます。		

〈騎乗〉	
作業	難易度
膝で操る*1	5
鞍に留まる*1	5
ウォーホースと共に戦う*1	10
遮蔽をとる*1	15
軟着陸*1	15
障害跳び*2	15
乗騎に拍車を当てる*3	15
戦闘中に乗騎を操る*3	20
素早く乗り降りする*4	20*5
*1: 反射的アクション、フリーアクションなどであり乗り手の行動を消費しない。	
*2: 移動の一部であり、独立したアクションではない。	
*3: 乗り手の1回の移動アクションを使用する。	
*4: 〈騎乗〉判定成功時、フリーアクション。失敗時、乗り手の移動アクションを使用。	
*5: 鎧の判定ペナルティを適用する。	
膝で操る: 判定失敗時、片手使用不可。	
鞍に留まる: 失敗時、乗騎から落下。	
ウォーホースと共に戦う: 乗騎に攻撃を指示した場合に、自分も通常の攻撃を行う。	
遮蔽をとる: この行動時、攻撃および呪文の発動不可。失敗時、遮蔽の利益を得ない。	
軟着陸: 失敗時、落下。1d6ダメージを受ける。	
障害跳び: 乗り手の〈騎乗〉か乗騎の〈跳躍〉低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を受ける。	
乗騎に拍車を当てる: 乗り手の1回の移動アクション使用。〈騎乗〉判定成功時、乗騎は1ダメージを受け、移動速度10フィート上昇。連続して行うごとに、乗騎は倍々のダメージを受ける。	
戦闘中に乗騎を操る: 乗り手の1回の移動アクション使用。戦闘訓練を受けてない乗騎を操る。失敗時、乗り手は他に行動不可。	
素早く乗り降りする: 乗り手とに対し乗騎のサイズが1段階大きいかそれ以下であり、かつ乗り手に移動アクションが残っているなら、〈騎乗〉判定に成功することでフリーアクションで降りる。失敗時、乗り手の移動アクションを使用する。	
乗騎に鞍なし: 〈騎乗〉判定-5	
乗騎に軍用鞍: 〈騎乗〉+2の状況ボーナスを得る。	
〈偽造〉	
〈偽造〉との対抗判定。	
作業	判定修正
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
読み手が知らない種類の書類	+2
読み手が知らない筆跡	-2
読み手がある程度知ってる筆跡	±0
読み手がよく知ってる筆跡	+2
読み手が書類をざっと見ただけ	-2
筆跡が特定個人のものではない書類	+8
特定個人のサインの偽造(模写すべき人物のサインが必要)	+4
材料や見本が必要になる場合がある。	
判定はDMが行う。	
短く単純な書類の偽造に1分、より長く複雑なものは1ページあたり1d4分かかる。	
再挑戦: 基本的に不可	

〈芸能〉	
上演	難易度
退屈な上演。人前での上演は物乞いと同じ。1d10cp/日を得る。	10
楽しめる上演。豊かな街では1d10sp/日を得る。	15
素晴らしい上演。豊かな街では3d10sp/日を得る。	20
記憶に残る上演。豊かな街では1d6gp/日を得る。	25
並はずれた上演。豊かな街では3d6gp/日を得る。	30
再挑戦: 可。過去に感銘を受けなかった聴衆に対しては1回の失敗ごとに難易度+2	
*: バードの呪歌を使用する際に、呪歌それぞれに対応した〈芸能〉ランクが必要となる。	
〈言語〉	
1技能ポイントで1つの言語の会話、読み書きを習得する。	
言語	文字
エルフ語	エルフ語
オーク語	ドワーフ語
火界語	竜語
巨人語	ドワーフ語
ゴブリン語	ドワーフ語
地獄語(インファナル)	地獄語
水界語	エルフ語
地界語	ドワーフ語
地下共通語	エルフ語
天上語(セレスチャル)	天上語
ドルイド語	ドルイド語
ドワーフ語	ドワーフ語
奈落語(アビスル)	地獄語
ノーム語	ドワーフ語
ノール語	共通語
ハーフリング語	共通語
風界語	竜語
森語	エルフ語
竜語	竜語
バーバリアンは技能ポイントを1ポイント言語に割り振ることで、読み書きを習得できる。	
〈交渉〉	
他者の態度を変えるためには〈交渉〉判定。他者との交渉事で優位に立つには〈交渉〉の対抗判定。	
NPCの態度は別表参照。	
他者の態度を変えるには少なくとも1分(10回の連続した全ラウンド・アクション)を要する。これは状況により大幅に増加することがある。	
〈交渉〉判定に-10のペナルティを受けることで1回の全ラウンド・アクションで〈交渉〉することもできる。	
再挑戦: 可能だが多くは無駄になる。	

〈視認〉	
基本として〈隠れ身〉との対抗判定。	
隠れていないが見るのが難しいものに気づくのも〈視認〉判定を行う。判定結果が20以上で近くにいる不可視状態のクリーチャーに気づくが、実際に目に見るわけではない。	
〈変装〉を見破る為に対抗判定に用いられる。遭遇距離の決定にも使用される。	
状況	ペナルティ
距離10フィートにつき	-1
視認しようとしている者の注意がそれている。	-5
読唇術: 話し手から30フィート以内で、その言語が理解できなければならない。口火つに視線が通ってなければならない。	
基本難易度は15。不明瞭、複雑な会話はさらに難易度が上がる。	
読唇術の為の〈視認〉判定成功時には、1分相当の会話の大きな内容がわかる。	
4差以下の失敗で会話内容不明。5差以上の失敗で間違った結論を導き出す。	
判定はDMが行う。	
〈忍び足〉	
基本として〈聞き耳〉との対抗判定。	
各種修正	難易度修正
通常の1/2までの移動速度	—
1/2を超えて通常までの移動速度	-5
疾走、突撃中	-20
足場が物音がする	-2
足場が大きな物音がする	-5
〈忍び足〉は移動の一部であり、独立したアクションではない。	

〈呪文学〉	
作業	難易度
リードマジックを使って、グリフ・オヴ・ウォーディングを識別する。 ^{*1}	13
発動されようとしている呪文を識別する。音声要素を聞いたり動作要素を見る必要あり。 ^{*1*2}	15 + 呪文レベル
呪文書や巻物から呪文を学ぶ(ウィザードのみ)。8時間必要。 ^{*3}	15 + 呪文レベル
借りた呪文書から呪文を準備(ウィザードのみ)。1日1回挑戦可。余計な時間はかからない。	15 + 呪文レベル
ディテクト・マジックを使って、系統の識別。 ^{*1}	15+ 呪文レベル
リード・マジックを使ってシンボルを識別する。 ^{*1}	19
マジック・サークル呪文にディメンショナル・アンカーをかけるために魔法陣を描く。10分かかかる。DMが判定。 ^{*2}	20
すでにかかっている効果のある呪文の効果を確認する。 ^{*1*2}	20+ 呪文レベル
魔法によって生み出されたり、形成された材質を識別する。 ^{*1*2}	20 + 呪文レベル
書かれた呪文をリード・マジックを使わずに解釈する。1日1回挑戦可。1全ラウンド・アクション。	20+ 呪文レベル
ポーションを鑑定する。1分かかかる。 ^{*2}	25
かけられた呪文に対するセーブ後に、その呪文を識別する。 ^{*1*2}	25 + 呪文レベル
珍しい(独特の)呪文の効果を確認。時間はさまざま。 ^{*2}	30
^{*1} : アクション不要	
^{*2} : 再挑戦不可	
^{*3} : 技能ランクが1上昇するまで再挑戦不可。	

〈情報収集〉

1d4+1時間と金貨数枚を消費して噂話などを仕入れる(1時間ごとに1GPでも可)。

作業	難易度
情報を手に入れる	10以上
地図などを手に入れる	15以上
難易度を5上回るごとに正しい(詳しい)情報、地図を手に入れることができる。	
再挑戦: 可能だが、時間とお金がかかる。	

〈真意看破〉	
作業	難易度
直感	20
心術感知	15または20
ひそかなメッセージの判別	さまざま
直感: 直感的にその場の状況を判別	
心術感知: 相手の行動が呪文の[精神作用]に影響されているか、見破ることができる。	
ひそかなメッセージの判別: <はったり>との対抗判定。メッセージによって語られていることに関して情報が1つ抜けているごとに-2のペナルティを受ける。	
5差以上で勝利: ひそかな意思疎通に気づき、内容も理解する。	
4差以下で勝利: ひそかな意思疎通に気づく。	
4差以下で敗北: ひそかな意思疎通に気づかない	
5差以上で敗北: 誤った情報を得る。	

〈水泳〉

水面の状態	難易度
静かな水面	10
荒れた水面	15
大荒れの水面	20*

*: 出目10を選択できない。
1時間泳ぐごとに難易度20の<水泳>判定。失敗時1D6の非致傷ダメージを受ける。
1度<水泳>判定に成功するごとに、移動アクションとして移動速度の1/4として泳ぐか1全ラウンド・アクションとして移動速度の1/2として泳ぐことができる。
水中移動速度のあるクリーチャーは<水泳>判定なしで、そのままの速度で水中を移動できる。いかなる時でも<水泳>判定で出目10を選択できる。水中で疾走アクションを選択できるがまっすぐ移動せねばならない。

〈精神集中〉	
精神集中を乱す状況 ^{*1}	難易度
行動中 ^{*2} にダメージを受けた	10+ 受けたダメージ
行動中に持続ダメージを受けている場合 ^{*3}	10+ 最後に受けた持続ダメージの半分
ダメージのない呪文で精神集中を邪魔されそうになった。 ^{*4}	集中を乱す呪文のセーブ難易度
移動する乗騎の上、揺れる馬車などの激しい揺れ	10
馬で速駆け、激しく揺れる馬車などの非常に激しい揺れ	15
極度に激しい揺れ(地震)	20
からみつかれた状態	15
組み付き状態、押さえ込まれた状態	20
目を開けていられないほどの雨やみぞれが降る気象	5
風に乗ってひょうや土ほこりが舞う気象	10
ストーム・オヴ・ヴェンジャンスのような呪文による気象 ^{*4}	集中を乱す呪文のセーブ難易度
防御的発動	15+ 呪文レベル

*1: 呪文の集中であった場合には難易度に呪文レベルを加える。
*2: 全ラウンド・アクション、呪文発動時の機会攻撃、複数ラウンドの呪文の集中など。
*3: メルプス・アシッド・アロー呪文などで
*4: 呪文がセーブ不可であった場合、その呪文がセーブ可能であった場合のセーブ難易度を使うこと。
この技能はアクションでない。自ら行う場合には他のアクションに組み込まれる。
再挑戦: 可能だが以前の失敗が取り消されるわけではない。失敗した時点で精神集中が中断される。

〈生存〉

作業	難易度
荒野で暮らす。狩猟や採集を行いつつ(食料や水の補給の必要なく)野外移動速度の半分まで移動する。 ^{*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頑健セーブに+2、移動しなければ+4のボーナスを得る。 ^{*2}	15
道に迷わずに済む。あるいは自然災害を避ける。	15
24時間あとの天候を予測する。 ^{*3}	15
痕跡をたどる(「追跡」特技を参照)。	さまざま

*1: 判定結果が10を2上回るごとに、自分以外のもの1人分の食料と水を供給できる。
*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5上回るごとに、さらに1日後までの天候を予測できる。
アクション: さまざま
再挑戦: さまざま
<生存>が5ランク以上で北がわかる。

〈搜索〉	
作業	難易度
宝箱いっぱいのがらくたの中から特定の物を見つける	10
一般的な隠し扉や罠に気づく	20
魔法によらない難しい罠に気づく(ローグのみ*1)	21以上
魔法の罠を発見する(ローグのみ*1)	25+罠に使用した呪文レベル
巧妙に隠された隠し扉に気づく	20
足跡に気づく	さまざま*2
*1:ドワーフはローグでなくとも右に組み込んだ罠や、石造りの罠を発見するために〈搜索〉を使用することができる。 *2:〈搜索〉判定に成功すれば、足跡などクリチャーの通った跡を発見できるが、痕跡がどこへ通じているか、痕跡を辿ったりできるわけではない。難易度については「追跡」特技参照。 アクション:5フィート×5フィートの平面、あるいは5フィートの立方体の中に収まる物品(宝箱など)を〈搜索〉するのは1全ラウンド・アクションである。 再挑戦:可能。出目20で2分かかる。 24時間以上、互いに10フィート以内で稼働中の複数の防御呪文の位置を突き止めるためには〈搜索〉に+4のボーナスを得る。	
〈装置無力化〉	
作業	難易度
簡単 錠前を開かなくする	10
錠前を閉まらなくする	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	20
罠を作動するようにする	2d4R
悪辣 複雑な罠を解除する	25
装置に仕掛けをする	2d4R
いじった形跡を残さないためには難易度に5加えること。 アクション:作業内容によって異なる。簡単な装置なら1全ラウンド・アクション、複雑な装置なら1d4ないし2d4ラウンドかかる。 4差以下の失敗なら、判定に失敗したが再挑戦できる。5差以上の失敗なら、罠の作動、解除と誤認、装置の破損などが起こる。 罠の難易度を10以上上回った場合、仕掛けを理解し、解除しないで罠を作動させないように(仲間とともに)通り抜けることができる。 単純な装置(馬車の車輪など)をしばらく(1d4R後か1d4分後)正常に作動させた後、破損するように仕掛けることができる。	

〈脱出術〉	
作業	難易度
ロープ	縛り手の〈縛使い〉+10
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
組み付いてる相手	相手の組み付きの判定結果
ロープ、枷などの拘束からの脱出には1分。 ネットや、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・プランツの呪文からの脱出は1全ラウンド・アクション。 狭い場所を通るには最低1分以上。	
〈知識〉	
作業	難易度
簡単な問題	10
基本的な問題	15
難しい問題	20~30
クリーチャー知識(名前+α)	10+HD
クリーチャー知識(MM参照)	15+HD
アクション:アクションは必要としない 再挑戦:不可	

〈跳躍〉	
幅跳びの距離	難易度
5フィート	5
10フィート	10
15フィート	15
20フィート	20
25フィート	25
30フィート	30
20フィートの助走がない場合、難易度2倍。	
跳躍の高さは中間地点で頂点(水平移動距離の1/4)となる。	
4差以下で失敗したなら難易度15で淵に手をかけることができる。よじ登るには1回の移動相当アクション。	
高跳びの距離	難易度
1フィート	4
2フィート	8
3フィート	12
4フィート	16
5フィート	24
6フィート	28
7フィート	25
8フィート	30
20フィートの助走がない場合、難易度2倍。	
成功すればその高さに手が届いたことになる。そこからよじ登るには1回の移動相当アクション。失敗すれば、その跳躍もとに着地する。	
移動速度による修正	修正
30フィートより10フィート低いごと	-6
30フィート	15
30フィートより10フィート高いごと	4
20フィートの助走がない場合、難易度2倍。	
〈跳躍〉技能にランクがあって、判定に成功した場合、立ったまま着地できる。未修得の場合、5差以上で成功しないと伏せ状態で着地する。	
飛び乗り:難易度10の〈跳躍〉判定に成功すれば、腰の高さまでの岩やテーブルなどに飛び乗ることができる。10フィートの移動として扱われる。助走は必要ない。	
飛び降り:難易度15の〈跳躍〉判定に成功すれば、落下距離が実際より10フィート少ないものとしてダメージを算出できる。助走は必要ない。	
アクション:移動に含まれる。移動速度を超えてしまったら、次のアクションも移動にしなければならない。	
再挑戦:さまざま	
〈治療〉	
作業	難易度
応急手当	15
長期的な看護	15
まきびし、スパイク・グローズ、スパイク・ストーンズによる負傷の治療	15
毒の治療	毒のセーブ難易度
病気の治療	病気のセーブ難易度
アクション:応急手当、まきびしなどの治療、毒の治療には標準アクション、病気の治療、スパイク・グローズ、スパイク・ストーンズの治療には10分かかる。長期的な看護は8時間かかる。	
再挑戦:対象が生きてるなら常に可能。	

〈手先の早業〉	
作業	難易度
硬貨サイズの物品をくすねる	10
硬貨を消してみせる	10
人から小さな物品を盗む	15
武器を隠す	15
武器を隠す場合、〈視認〉か〈搜索〉と対抗判定。ダガーを隠す場合、〈手先の早業〉に+2、小さな物品、シュリケン、指輪などを隠す際には+4、外套を着ていたり、厚着の場合には+2される。	
アクション：標準アクション。判定に-20のペナルティを付ければフリーアクションで〈手先の早業〉判定可能。隠していた武器を抜くのは標準アクション。機会攻撃は誘発しない。	
再挑戦：可能。最初の判定に失敗してたり、試みに気づかれている場合、難易度は最初の試みに+10される。	

〈登攀〉	
表面または活動例	難易度
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
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、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。ダンジョンや廃墟の典型的な壁など。	5
ざらざらした表面。自然石の表面やレンガ造りの壁など。	10
手がかりはあるが足がかりのないオーバーハングや天井など。	10
完全に滑らかで平らな垂直面を登ることはできない。	10

表面または活動例	難易度修正
煙突や盾の裂け目、向き合った2つの面に足を踏ん張ることができる場所を登る。	-10
直角に交わる二つの面に足を踏ん張ることのできるコーナー部分を登る。	-5
移動速度の1/2で登攀する。	-5
表面が滑りやすい。	+5
これらの修正値は累積する。当てはまるものをすべて加算すること。	
登攀には両手が自由でなければならない。ただし片方の手で壁に掴まり、もう片手で作業をすることは可能。	
登攀中はACへの【敏捷】ボーナスを失う。登攀中に盾を使うことはできない(アニメイテッド化されたシールドは使用可能)。	
登攀中にダメージを受けた場合、現在の登攀している場所の難易度に対して〈登攀〉判定を行う。失敗した場合、その時点での高さから落ち、落下ダメージを被る。	
〈登攀〉判定に成功すれば手がかりのある壁や坂、天井などを移動速度の1/4で移動できる。〈登攀〉は移動の一部である。	
4差以下の失敗で移動できなかったことになり、5差以上の失敗でその場から落下となり、落下ダメージを受ける。	

自分で手がかりや足がかりを作る：壁にピンを打ちこんで手がかり足がかりにできる。ピンを打ち込むのに1本当たり1分かかる。3フィートごとに1本のピンが必要である。ピンが打ちこまれた壁の難易度は15である。ピンを打ちこむのは大きな音を発生させる(戦いの物音同じ)。また使用したピンは回収することはできない(または回収できて再再利用できない)。

落下中に掴まる：落下中に壁にしがみつくには壁の難易度+20で〈登攀〉判定に成功する必要がある。坂にしがみつくには坂の難易度+10の〈登攀〉判定に成功する必要がある。

落下中に捕まる：落下中のキャラクターが君の手の届く範囲にいるなら、落下しているキャラクターのACIに対して近接接触攻撃を行う。成功した場合、壁の難易度+10の〈登攀〉判定を行う。相手の装備重量が自分の重荷重を超えてはならない。超えていれば自動的に2人も落下する。4差以下の失敗で落下中のキャラクターだけ落下する。5差以上の失敗で自分も落ちる。

〈動物使い〉	
作業	難易度
動物を扱う	10
動物を“せきたてる”	25
動物に芸を仕込む	15か20*1
動物を特定用途のために訓練	15か20*1
野生動物を育てる	15+HD
用途	難易度
演技	15
騎乗	15
重労働	15
狩猟	20
戦闘	20
戦闘騎乗	20
番	20

動物を扱う：判定に成功することで、仕込まれている芸をさせたり、訓練された動物に戦闘を行わせる。HP、非致傷、能力値ダメージを受けていたら難易度に+2される。

動物を“せきたてる”：動物が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など。HP、非致傷、能力値ダメージを受けていたら難易度に+2される。

動物に芸を仕込む：特定の1つの芸を仕込むには1週間作業を行い、以下の難易度で判定に成功する必要がある。知力1のクリーチャーには3つの芸を、知力2の動物には6つの芸を仕込むことができる。「後に続け」(難易度15)：動物は君の後を付いてくる。

「演技しろ」(難易度15)：動物は横転する、吠えるなどさまざまな簡単な演技をする。

「来い」(難易度15)：動物は普段来ない場所でも君のもとにやってくる。

「攻撃しろ」(難易度20)：明らかに敵と分かるものを攻撃する。人型生物、人怪、巨人、動物に対してのみ攻撃する。あらゆるクリーチャーを攻撃させるには芸2つ分に相当する。

「下がれ」(難易度15)：戦闘をやめたり、戦闘以外のことから離れて、君の後ろに下がる。この芸を仕込まれていない動物は負傷や[恐怖]効果等によって敗走するか、相手を打ち負かすまで戦い続ける。

「調べろ」(難易度15)：動物はあるエリアに移動し、周囲を見回す(〈視認〉判定)。

「追跡しろ」(難易度20)：動物は支持された匂いを追跡する。動物が鋭敏感覚を持っている必要がある。

「取ってこい」(難易度15)：動物は物を取って来る。君が特定の物を指示しなかった場合、ランダムに持ってくる。

「働け」(難易度15)：中荷重、重荷重相当の荷物を押ししたり引いたりして運ぶ。

「番をしる」(難易度20)：一箇所に留まり、他の者が近づいて来るのを防ぐ、近づいてきたら騒ぐように仕込むこともできる。

「待て」(難易度15)：一箇所に留まり、君が戻るのを待つ。他のクリーチャーが来ても自ら攻撃することはないが、攻撃されれば身を守るために戦う。

「守れ」(難易度20)：動物は以後、君を守るために行動する。他の特定のキャラクターを守るように命令することもできる。

特定用途のための訓練：動物に芸のいくつかの組み合わせを仕込む。

アクション：動物を扱うは移動アクション、動物をせきたてるのは1全ラウンド・アクション、ドルイドやレンジャーが動物を扱うのはフリーアクション。訓練などはさらに時間がかかる。

再挑戦：可能。野生動物を育てる場合は不可能。

ドルイドやレンジャーは自分の動物の相棒に対する〈動物使い〉に+4の状況ボーナスを得る。加えてこれらの動物の相棒は追加で1つ以上の芸を知っている。追加の芸を仕込むのに訓練時間などはかからない。

〈縄使い〉

作業	難易度
しっかりと結び目を結ぶ	10
ひっかけ鉤を固定する	10*1
特殊な結び目	15
片手で自分にロープを結ぶ	15
2本のロープの組み継ぎ	15
キャラクターを縛る	さまざま
*1：ひっかけ鉤を10フィート投げるごとに難易度+2。最大50フィートまで投げることができる。4差以下で失敗すれば、何にも引っかけずにそのまま落ち、再挑戦可能。5差以上の失敗でうまくかかったように見えるが1d4ラウンドで緩む。	
アクション：ひっかけ鉤を投げるのは標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。結び目を作ったり、特殊な結び目を作ったり、片手で自分にロープを結ぶのは1全ラウンド・アクションで機会攻撃を誘発する。ロープの組み継ぎには5分かかる。キャラクターを縛るのは1分かかる。	

〈はったり〉	
状況の例	〈真意看破〉修正
対象が嘘を信じたがっている	15
その嘘は信じられるもので、対象にあまり影響はない。	±0
その嘘は多少信じにくい、対象にある程度のリスクを求める。	+5
その嘘は信じにくい、対象に大きなリスクを求める。	+10
その嘘は実にとんでもない、あまりにひどいのでほとんど考慮にも値しない。	+15
戦闘におけるフェイント: 君の〈はったり〉と相手の〈真意看破〉の対抗判定を行う。相手は〈真意看破〉に基本攻撃ボーナスを加えることができる。対抗判定に君が勝利した場合、君の次の攻撃に対して相手はACに【敏捷】ボーナスを加えることが出来ない。	
人型生物以外へのフェイントには〈はったり〉に-4のペナルティを受ける。相手が知性1か2の場合には〈はったり〉に-8のペナルティを受ける。知性のないクリーチャーにはフェイントを行うことが出来ない。	
隠れ身のための隙を作る: 〈はったり〉と〈真意看破〉の対抗判定に勝利すれば〈隠れ身〉判定を行うことができる。	
ひそかにメッセージを送る: 単純なメッセージなら難易度15、複雑だったり新しい情報を送るメッセージなら難易度20である。4差以下で失敗した場合、メッセージは伝わらない。5差以上で失敗した場合、間違った情報を伝える。	
アクション: 通常のやり取りの中で行われる〈はったり〉は、最低でも1全ラウンド・アクション。戦闘でのフェイントや隠れ身のための隙を作る〈はったり〉は1回の標準アクションである。ひそかにメッセージを送る場合特にアクションを必要としない。	
再挑戦: 同じ状況で同じ対象に〈はったり〉は不可能。戦闘におけるフェイントには再挑戦可能。ひそかにメッセージを送る場合、再挑戦は可能だが、1ラウンドに1回しか行えない。そのたびに誤解の可能性がある。	

〈平衡感覚〉	
狭い表面	難易度*1
幅7~12インチ(18~30cm)	10
幅2~6インチ(5~15cm)	15
幅2インチ(5cm)未満	20
狭い表面の状態	修正値*2
少し障害物がある	+2
大いに障害物がある	+5
少し滑りやすい	+2
大いに滑りやすい	+5
傾斜が付いている	+2
*1: 狭い表面の状態の修正を適用する	
*2: 当てはまる修正値をすべて適用すること。この修正値は累積する。	
判定に成功すれば、移動速度1/2で移動できる。4差以下の失敗で1ラウンド動けなかったことになる。5差以上の失敗で倒れる/落下する。移動の一部であり、特にアクションを必要としない。	
歩きづらい表面	難易度
でこぼこした石畳	10
岩盤の床	10
傾斜のついた床	10
疾走時や、突撃時のみ適用。4差以下で失時、疾走や突撃はできないが、その他の面では通常どおり行動できる。	
〈平衡感覚〉中に攻撃を受ける: 立ちすくみ状態となりACへの【敏捷】ボーナスを失う。〈平衡感覚〉>5ランクあれば立ちすくみ状態とはならない。〈平衡感覚〉使用中にダメージを受けた際には同じ難易度でもう1度判定を行い失敗すると立っていられなくなる(グリース呪文の効果範囲内でのダメージにも適用)。	
移動速度の上昇: 〈平衡感覚〉に-5のペナルティを付けて判定に成功すれば、移動アクションとして移動速度そのまま移動できる。1回の移動アクションにつき1回の判定が必要。2倍移動では2回判定を行う。同じく-5のペナルティを付ければ突撃を行うことも可能。移動速度分を移動するごとに1回の判定を行う。移動した距離は切り上げで判定する。	

〈変装〉	
変装	修正
うまく変装できたかは〈視認〉との対抗判定	
大きな変化を加えない	+5
異なる性別に変装している*1	-2
異なる種族に変装している*1	-2
異なる成長段階に変装している*1	-2
*1: 当てはまる修正値をすべて適用すること。この修正値は累積する。	
*2: キャラクターの実際の年齢段階と変装後の年齢段階(少年[成年より若い]、青年、中年、老年、古希)が1段階違うごとに。	
特定の個人への変装	〈視認〉修正*3
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
*3: 特定の人物に〈変装〉した場合、その特定の人物との関係のある人物の〈視認〉への修正。	
通常、出会ってすぐと、以降1時間ごとに1回〈視認〉との対抗判定が行われる。	
アクション: 変装を行うには1d3×10分の作業時間が必要。	
再挑戦: 可能。ただし、人々は誰かが変装を行ったと知ったら疑い深くなるだろう。	
〈魔法装置使用〉	
作業	難易度
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、1回でも起動させたことがあれば+2のボーナスを得る。9差以下の失敗で起動させることはできない。10差以上の失敗で事故が発生する。DMGp236参照。	
書かれた呪文を解読する: 巻物に書かれた呪文を〈呪文学〉で解読するのと同じ。1分間の精神集中が必要。	
巻物を使う: まず巻物を解読しなければならない。巻物から呪文を発動するには能力値が必要最低限の値を満たしている必要がある。能力値が足りないなら別に能力値を真似る必要がある。	
ワンドを使う: 自分の呪文リストにない呪文でも使用できる。	
クラスを真似る: 判定結果-20が真似た特定クラスのレベルとして扱われる。	
能力値を真似る: 判定結果-15が特定の能力値として扱われる。	
種族を真似る: 種族特性のある魔法のアイテムの能力を引き出す。	
種族を真似る: 種族特性のある魔法のアイテムの能力を引き出す。1度に真似ることができるのは1つの種族だけである。	
属性を真似る: 特定の属性で起動する魔法のアイテムを起動させる。一度に真似ることのできる属性は9つのうち1つだけである。	
アクション: なし。起動させるアクションに含まれる。	
再挑戦: 可能。ただしアイテムを起動させようとして、出目が1だった場合、そのアイテムは以降24時間再び起動させることはできない。	