

一技能の使用方法一覧 [PHB, etc] (3.5e) (『プレイヤーズハンドブック 第3.5版』、他)

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(どれでも)	状況	有利な状況か不利な状況	判定に+2ないし-2の状況修正、または難易度に+2ないし-2	PHB p64
	援護	仲間へ援護を与える (+2の状況ボーナスを与える)	難易度10	PHB p65
		相乗効果による援護を与える (相乗効果を与える技能によって上記の援護を行う)	難易度10	CAd p96
		一大きな援護を与える (援護に成功した際に、10を上回る10点につき、追加で+1の状況ボーナスを与える)	難易度に+10以上で成功た追加で (※5ランク以上が必要)	CAd p96
		仲間の技能判定を助ける (仲間の技能判定に+2の状況ボーナスを与えながら、自身もその技能判定を行う)	判定に-4のペナルティ (※5ランク以上が必要; 本文中の技能のみ)	CAd p96
		仲間の技能判定を大きく助ける (仲間の技能判定に+5の状況ボーナスを与えながら、自身もその技能判定を行う)	判定に-10のペナルティ (※15ランク以上が必要; 本文中の技能のみ)	CAd p96
	その他	ロールなし判定 (出目10および出目20)	—	PHB p65, DMG p33
選択ルール	技能の決定的成功 (ロールの出目が20の場合、追加で再判定を行う)	難易度は同様 (※選択ルール)	DMG p34	
	技能の決定的失敗 (ロールの出目が1の場合、追加で再判定を行う)	難易度は同様 (※選択ルール)	DMG p34	
(どれでも)	チームワーク	チーム作業の巧み(リーダー-8、《技能熟練》、メンバー1) (※いずれの“チームワークの利益”も、リーダーは[知力]8以上が必要; 最もHDが低いメンバーの4HDにつき1種類を習得できる; チーム登録に関しては、本文参照)	—	PH2 p162
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(威圧)	用途(1)	威圧する (その場のNPCの態度を一時的に変化させる)	特殊な対抗判定	PHB p66
	(1)修正	士気をくじく (戦闘中に“威圧する”を行った場合の効果)	特殊な対抗判定	PHB p66
		一威圧しようとする相手とサイズ分類に差がある	1段階につき、判定に+4ないし-4の修正	PHB p66
	用途(2)	群衆を操る (群衆全体を、特定の方向に移動させる; 《交渉》判定でも類似のアクションが可)	難易度20、競合時は同時に対抗判定	DMG p98
	用途(3)	安全な通行 (武器を抜いた状態である場合、治安が悪い街区で鯉魚やちんぴらからの手出しを受けない)	難易度15	Sh p60
	用途(4)	竜の育ての親 (孵化したばかりの竜に、自分を育ての親として受け入れさせる; 《交渉》判定でも可; 本文参照)	(真意看破)と対抗判定、難易度に+15(=相手の対抗判定に修正) (※DMが秘密裏に判定)	Dra p13
用途(5)	BoVD 式の拷問を行う (拷問前に、追加のボーナスを得るための(はったり)判定を行っても良い; 拷問に成功すると(真意看破)判定が必要となる)	難易度は相手のHD +10	BoVD p37	
	(5)修正	拷問前の(はったり)判定に成功	拷問用具のボーナスが1.5倍(+50%)	BoVD p37
	拷問によって0hp以下にしてから、治癒を行って再び拷問を行う	拷問用具のボーナスが2倍(+100%)	BoVD p37	
用途(6)	FC2 式の拷問を行う (拷問用具、はったり、再挑戦によるボーナスの記載はないが、(真意看破)判定は不要; 併記されている“拷問の強度”は、殺傷目的や墮落ポイントの獲得以外では意味なし(拷問の結果には関与しない))	意志セーブと対抗判定(無防備状態になってから12時間以内だと意志セーブに+4; 6時間以内に再挑戦だと意志セーブに+4)	FC2 p22	
(威圧)	技能の離れ業	袋叩き知らず[対話](8) (※いずれの“技能の離れ業”も、各レベル上昇につき1種類、合計1種類/2lvまで習得できる; 1週回につき1回か、他の状況では1分につき1回だけ使用できる)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(うつつの夢)	用途(1)	夢を見ている事に気付く	難易度10	MotP p202
	用途(2)	夢の中で自身の外見を変化させる	難易度20	MotP p202
	用途(3)	夢の中でドリームスケープの模様を変化させる	—	MotP p202
		自分のドリームスケープ	難易度15	MotP p202
	用途(4)	他人のドリームスケープ	難易度20	MotP p202
		夢の中でドリームスケープから移動する	—	MotP p202
		別のドリームスケープに移動する	難易度15	MotP p202
ドリームハードに移動する		難易度25	MotP p202	
用途(5)	ドリームハードを脱出する	難易度20	MotP p202	
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(開錠)	用途(1)	錠前を開錠する	—	PHB p67
		特定の錠前	難易度はさまざま	各シナリオ
		非常に単純な錠前	難易度20	PHB p67
		平均的な錠前	難易度25	PHB p67
		良い錠前	難易度30	PHB p67
	(1)修正	非常に良い錠前	難易度40	PHB p67
		一迅速な開錠 (“一蹴りだけで開錠する”とも)	難易度に+20	PHB p65, CAd p97
用途(2)	一盗賊道具一式を持っていない	判定に-2のペナルティ	PHB p67	
(開錠)	技能の離れ業	叩けば開く[操作](12)、間に合わせ屋[操作](《開錠》5+《装置無力化》5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(解読)	用途(1)	文章を解読する (古代の形式、断片的、不完全、よく知らないなどの文章を解読する)	— (※DMが秘密裏に判定)	PHB p67
		特定の文章	難易度はさまざま	各シナリオ
		単純な文章	難易度20	PHB p67
		普通の文章	難易度25	PHB p67, DMG p32
	(1)付随	特殊な文章、非常に古い文章、複雑な文章 (例: 古代の箴語)	難易度30	PHB p67, DMG p32
		一解読には失敗したが、誤った結論は導かない (追加の【判断力】判定(難易度5)が必要)	判定に失敗だと追加で (※DMが秘密裏に判定)	PHB p67
	用途(2)	RoD 式の暗号を作成する (本文参照)	判定結果が、同時に解読用の難易度となる	RoD p147
		単純な暗号	難易度20	RoD p147
		普通の暗号	難易度25	RoD p147
	(2)対抗	非常に長い暗号、複雑な暗号	難易度30以上	RoD p147
CAd 式の暗号を作成する (本文参照)		自動成功、出目10で解読用の難易度を決定	CAd p97	
	暗号を解読する (解読方法を知っていれば自動成功; 解読に失敗した場合、通常の解読と同様)	難易度は作成者の (解読)判定結果 (※DMが秘密裏に判定)	CAd p97	
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(隠れ身)	用途(1)	隠れ身を行う	(視認)と対抗判定	PHB p67
		人ごみにまぎれる (本文参照)	(視認)と対抗判定	CAd p97
	用途(2)	場所から場所へと移動する (隠れている場所から、通常の空間を横切つて別の隠れられる場所に移動する; または隠れている場所から他の相手に忍び寄る; この技能の1ランク毎に距離1ftまで移動可)	(視認)と対抗判定、5ftの通常の空間につき判定に-5のペナルティ (※5ランク以上が必要)	CAd p97
	用途(3)	狙撃する (遠隔攻撃1回を行った後、もう一度身を潜める)	(視認)と対抗判定、判定に-20のペナルティ	PHB p67
	用途(4)	隙を突いた隠れ身 ((はったり)判定の“隙を作る”に成功した直後に、(隠れ身)判定を行う; この技能の1ランク毎に距離1ftまで移動可)	(視認)と対抗判定、判定に-10のペナルティ	PHB p67
	用途(5)	尾行する (発見された場合でも、無害な通りすがりを装うための(はったり)判定を行える)	(視認)と対抗判定	CAd p97
	(1~2)修正	一可視状態で判定中	判定に-20のペナルティ	PHB p67
		一可視状態で「完全な移動速度を超える」~「疾走未満の速度」で移動中 (おそらく完全な移動速度の2倍移動を含む)	判定に-10のペナルティ	CAd p97
		一可視状態で「1/2を超える」~「完全な移動速度」で移動中	判定に-5のペナルティ	PHB p67
		一可視状態で「1/2以下の移動速度」に落としての移動中 (この速度に落としての2倍移動を含む)	判定に修正なし	PHB p67
		一可視状態でじっとしている	判定に修正なし	PHB p67
	(1~5)修正	一サイズ分類が中型サイズより小さいか大きい	1段階につき、判定に+4ないし-4の修正	PHB p67
		一不可視状態で移動中	判定に+20のボーナス	PHB p67, DMG p297
		一不可視状態でじっとしている	判定に+40のボーナス	PHB p67
	(隠れ身)	その他	シャドウ・フォーム呪文(SpC, CAdに収録)によって獲得できる能力にこの技能のランク数が関連	—
(隠れ身)	チームワーク	巧みな待ち伏せ(リーダー(隠れ身)8、(聞き耳)8、メンバー(隠れ身)1)	—	PH2 p162
(隠れ身)	技能の離れ業	巧みな待ち伏せ強化(リーダー(隠れ身)12、(聞き耳)12、メンバー(隠れ身)3)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(軽業)	用途(1)	機会攻撃を避けて移動する (機会攻撃を受けずに1/2の移動速度で移動する; 判定に失敗するとその時点で停止)	難易度15、2体目以降それまでの1体につき難易度に+2	PHB p68
		敵が占めているマス目を通過する (機会攻撃を受けずに1/2の移動速度で敵が占めているマス目を通過する; 判定に失敗するとその時点で停止)	難易度25、2体目以降それまでの1体につき難易度に+2	PHB p68
	(1~2)修正	一少し障害物がある	難易度に+2	PHB p68
		一少し滑りやすい	難易度に+2	PHB p68
		一大いに障害物がある	難易度に+5	PHB p68
		一大いに滑りやすい (例: 氷の上)	難易度に+5	PHB p68
	用途(3)	一傾いている (例: 急な階段)	難易度に+5	PHB p68
		一高速軽業 (完全な移動速度で移動する)	判定に-10のペナルティ	PHB p68
	用途(4)	一疾走しての軽業 (疾走して移動する)	判定に-20のペナルティ	CAd p98
		軽業での立ち上がり (1回のフリー・アクションで伏せ状態から立ち上がる)	難易度35	CAd p98
(4)付随	地面の落下ダメージを軽減する (自発的に飛び降りたかどうかに関わらず、有効落下距離を10ftぶん減少する; 自発的に飛び降りた場合、1d6点ぶんが非致傷ダメージとなる; また、落ちた地面が乗らぬ表面の場合、さらに1d6点ぶんが非致傷ダメージとなる(DMG p304参照); 《跳躍》判定の“飛び降り”も参照)	難易度15	PHB p68	
(4)付随	一有効落下距離をさらに10ftぶん軽減する	判定結果が難易度を15上回って成功する毎に	CAd p98	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(軽業)	用途(5)	水の落下ダメージを軽減する(水に落ちた有効落下距離を可能なだけ減少する;水深の3倍まで減少可;水泳判定でも可)	難易度15	DMG p304
	(5)修正	—50ft以上の高さから水に落下する	落下距離の50ftにつき難易度に+5	DMG p304
	用途(6)	軽業での上演を行う(芸能判定と同様に、アクロバットなどで上演する)	難易度はさまざま(芸能判定を参照)	PHB p70
(軽業)	技能の離れ業	軽業襲撃[移動](12)、軽快な進み[移動](5)、隙なき立ち上がり[移動](8)、立ち直り[移動](12)、壁歩き[移動](軽業)5+(登攀)12)、屈曲突撃[移動](軽業)5+(平衡感覚)5)、すり抜ける[移動](軽業)5+(脱出術)5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(鑑定)	用途(1)	物品を鑑定する	— (※DMが秘密裏に判定)	PHB p68
		一般的な物品(未修得者は失敗すると判断できない)(例:家畜、交易品、非魔法のアイテムなど)	難易度12	PHB p68, RoS p98
		希少な物品(これ以上、習得者でも失敗すると判断できない;未修得者は成功しても正確に判断される)(例:芸術品、上質の衣服、宝石、未加工の貴金属など)	難易度15	PHB p68, RoS p98
		特殊な物品(例:呪文の焦点具、呪文の物質要素、装身具、マイナーな宗教に関する物品、珍しい宝石など)	難易度20	PHB p68, RoS p98
		唯一無二の物品(例:王冠、王侯の宝石、芸術品の名作など)	難易度25	PHB p68, RoS p98
	(1)修正	一瞬早い値踏み(“手早く鑑定する”とも;判定に失敗すると、一般的な物品でも判断できない)	難易度に+5 (一般的な物品は+3)	RoS p129, CAAd p98
用途(2)	芸術作品を鑑定する(芸能判定を見て、どの程度の上演か判断する;または、楽曲や詩作などの芸術の価値を判断する;本文参照)	物品の鑑定と同様	RoS p129	
用途(3)	ドワーフ造りの鑑定(アイテム1つが“ドワーフ造り”かどうかを識別する;そうであると識別できた場合、同時に製作された国や共同体を識別できる)	難易度10	RoS p130	
用途(4)	用途の拡張(魔具鑑定)特技(CAdに収録)によって、この技能の使用方法が拡張;本文参照)	—	CAAd p111	
(鑑定)	技能の離れ業	魔法のアイテム鑑定[精神](鑑定)5+(呪文学)12+(知識:神秘学)5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(聞き耳)	用途(1)	聞き耳を行う	—	PHB p68
		特定の音声	難易度はさまざま	各シナリオ
		激しい戦いの物音	難易度—10	PHB p68, DMG p31
		話している人物	難易度0	PHB p68
		忍び足で歩く、鎧を着用していないコモナー	難易度10(平均)	PHB p68
		囁き合う人物	難易度15	PHB p68
		忍び足で歩くキャット	難易度16(平均)	PHB p68
		忍び足で滑空するアウル	難易度27(平均)	PHB p68
	(1)修正	足音や音声を聞き付ける(不可視状態の相手に対しては、DMG p297を参照;基本的には通常の対抗判定と同様)	(忍び足)と対抗判定	PHB p68
		不可視状態で戦闘を行っている人物に気付く	難易度0	DMG p297
		一障害物の向こうにいる(例:通常の扉1枚など)	障害物1つにつき難易度に+5	PHB p68
		一厚い障害物の向こうにいる(例:石の扉1枚など)	障害物1つにつき難易度に+15	PHB p68
		一距離が10ft以上離れたいる	距離の10ftにつき判定に—1のペナルティ	PHB p68
		一恍惚状態である(反射的応答による(聞き耳)判定の場合のみ)	判定に—4のペナルティ	PHB p68
		一注意がそれている	判定に—5のペナルティ	PHB p68
(1)付随	一音声の正確な位置を知覚する(不可視状態の相手の場合、完全視認困難は残る)	判定結果が難易度+20以上で成功だと自動的に	PHB p68, DMG p32	
	一音声の大きな方向と距離を知覚する	判定結果が難易度+10以上で成功だと自動的に	DMG p32	
	一眠っている際に聞き付け目を覚ます	判定結果が難易度+10以上で成功だと自動的に	PHB p68	
	一会話の内容を聞き分ける(自分に向かって話しているのではない会話の内容を聞き分ける)	判定結果が難易度を追加した以上で成功だと自動的に	PHB p68, RoD o147	
	酒場の隣のボックス	難易度に+2	RoD o147	
	混雑した都市の街路	難易度に+5	RoD o147	
	賑やかな酒場	難易度に+10	PHB p68, RoD o147	
用途(2)	混雑した市場	難易度に+15	RoD o147	
	暴動	難易度に+20	RoD o147	
(聞き耳)	その他	反響による位置の特定(その音声までの直線的距離を誤差10%以内で感知する;通常の判定とは異なり、反射的応答としては行えず、1回の全ラウンド・アクションが必要)	難易度25	RoS p130
(聞き耳)		リスニング・ロアコール呪文(SpC, CAAdに収録)によって獲得できる能力にこの技能のランク数が関連	—	CAAd p158, SpC p231

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(聞き耳)	チームワーク	警戒(リーダー(聞き耳)12、(視認)12、メンバーどちらか2) 巧妙なる待ち伏せ(リーダー(隠れ身)8、(聞き耳)8、メンバー(隠れ身)1) 巧妙なる待ち伏せ強化(リーダー(隠れ身)12、(聞き耳)12、メンバー(隠れ身)3)	—	PH2 p162
(聞き耳)	技能の離れ業	こう聞こえたんだが[精神](5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(騎乗)	用途(1)	膝で操る(自身のターンの間に両手を使用できる)	難易度5	PHB p69
	用途(2)	敷に留まる(乗騎が立ち上がりたり走り出した際に落下しない)	難易度5	PHB p69
	用途(3)	同乗時に行動する(騎手以外の同乗者が、自身のアクションを行う)	難易度5	A&EG p80
	用途(4)	乗騎と共に戦う(訓練を受けた乗騎の攻撃の後に自身も攻撃する)	難易度10	PHB p69
	用途(5)	遮蔽を取る(乗騎の片側にぶら下がって遮蔽を得る)	難易度15	PHB p69
	用途(6)	軟着陸(乗騎が殺害されたり倒れた際に、落下ダメージを受けずに着地する)	難易度15	PHB p69
	用途(7)	障害飛び(乗騎に“幅跳び”させる;この判定に成功した場合、乗騎の(跳躍)判定が、騎手の(騎乗)判定のどちらか低い方で幅跳びする)	難易度15	PHB p69
	用途(8)	乗騎に拍車を当てる(乗騎の移動速度を+10ftさせる;本文参照)	難易度15	PHB p69
	用途(9)	戦闘中に操る(戦闘用に訓練されていない乗騎を、戦闘中に操る)	難易度20	PHB p69
	用途(10)	素早く乗り降りする(本文参照)	難易度20	PHB p69
	用途(11)	異なる環境で操る(地下などの通常とは異なる環境で乗騎を扱う)	難易度はさまざま(※選択ルール)	RoS p131
(1~11)修正	一乗騎用に適していないクリーチャーに騎乗する(二足歩行のクリーチャーなど)	判定に—5のペナルティ	PHB p69	
	一乗用鞍を着けていないクリーチャーに騎乗する(一件間と一緒に乗る(本文参照))	判定に—5のペナルティ	A&EG p80	
(騎乗)	技能の離れ業	乗騎からの飛び降り攻撃[移動](5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録	
(偽造)	用途(1)	偽造を行う	読む側の(偽造と)対抗判定、以下修正	PHB p69	
		特定個人用のもではない文書(例:お触れ書き、公的な文書、商店の帳簿など;以前に見た事があるもののみ)	判定に+8のボーナス	PHB p69	
		手元に見本があるサイン	判定に+4のボーナス	PHB p69	
		通常の文書(例:地図、手紙、日記、譜面、本、メモなど)	判定に修正なし	PHB p69	
		技能判定にボーナスを得るための特定の文書(威圧)、(交渉)、(はったり)のいずれかの判定1回に+2の状況ボーナスを得るための文書;見破られた場合、その技能判定も失敗する)	判定に修正なし	CAAd p98	
		魔法の文書(例:呪文書、魔法のスクロールなど)	判定に—5のペナルティ	MaoF p20	
		他人のアーケイン・マーク呪文のルーン文字か印(アーケイン・マーク呪文が必要;発動時間が10分に上昇;FRでは、悪意を持って使用するとミストラの呪いを受ける(FRCS p14を参照))	判定に—10のペナルティ	ECS p46	
		用途(2)	偽造を見破る	偽造する側の(偽造と)対抗判定、以下修正	PHB p69
			ざっと見ただけ	判定に—2のペナルティ	PHB p69
			知らない種類	判定に—2のペナルティ	PHB p69
	知らない筆跡		判定に—2のペナルティ	PHB p69	
	ある程度知っている種類		判定に修正なし	PHB p69	
	(メモ)	ある程度知っている筆跡	判定に修正なし	PHB p69	
		よく知っている種類	判定に+2のボーナス	PHB p69	
		よく知っている筆跡	判定に+2のボーナス	PHB p69	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(芸能: どれか1つ)	用途(1)	上演を行う(難易度、または判定結果による上演の内容;上演による豊かな街内での見物物の獲得は、本文参照;Sh p14に、相当するランクの舞台の例が記載)	—	PHB p70, Sh p14
		退屈な上演、大道芸レパル	難易度10	PHB p70
		楽しめる上演、プロの芸	難易度15	PHB p70
		素晴らしい上演、名人芸	難易度20	PHB p70
		記憶に残る上演、名演	難易度25	PHB p70
		並外れた上演、歴史的名演	難易度30	PHB p70
(芸能: 演舞)	用途(1)	演舞の上を行う(難易度は通常と同様)	難易度はさまざま、判定に基本攻撃ボーナスの1/2の状況ボーナス	CW p122
	用途(2)	観客に良い印象を与える(剣闘士の試合中に、観客に良い印象を与えてNPCの態度を変化させる;再挑戦時には、難易度が2上昇する;詳細はCW p131参照)	PHB p71と同様、判定に基本攻撃ボーナスの1/2の状況ボーナス	CW p122

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(芸能: どれか1つ)	その他	呪歌のクラス能力の前提条件としてこの技能が必要	—	PHB p39
(芸能: 舞踊)	技能の離れ業	とばりの舞い[操作]((隠れ身)8)+(芸能:舞踊)5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(言語)	用途(1)	言語を習得する	—	PHB p70
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(交渉)	用途(1)	交渉する(NPCの態度を変化させる)	難易度はさまざま(PHB p71 下表参照)	PHB p70
	(1)修正	自分を捕まえたクリーチャーに対して、自分を逃がすと得があると説得する(敵対的から中立的に変化させる事に成功した例だと思われる)	難易度25	PHB p70
		一非常に急いで交渉する(非常に急いで交渉をまとめたり、差し迫った喧嘩を仲裁する)	判定に-10のペナルティ	PHB p70
		一厚く遇している捕虜から情報を引き出す	判定に+2のボーナス	BoED p28
	用途(2)	グループや組織同士を調停する	本文参照	CAAd p98
	(2)修正	一非常に急いで調停する(非常に短時間で調停したり、差し迫った闘争を未然に防ぐ)	判定に-10のペナルティ	CAAd p98
	用途(3)	群衆を操る(群衆全体を、特定の方向に移動させる; 威圧)判定でも類似のアクションが可	難易度15、競合時は同時に対抗判定	DMG p98
	用途(4)	改心させる(捕虜としているクリーチャーを、1段階"改心"させる; 7日連続で判定に成功する必要がある)	相手のHD+意志セーブの判定結果と対抗判定	BoED p28
	(4)修正	—"常に"特定の属性で、なおかつ属性の副種別を持つ相手(悪の来訪者など)	自動失敗(=相手の意志セーブは自動成功)	BoED p28
		—"常に"特定の属性で、その属性の副種別を持たない相手	難易度に+4(=相手の意志セーブに修正)	BoED p28
一属性が変化するとクラス能力を失う相手		難易度に+4(=相手の意志セーブに修正)	BoED p28	
一現時点で悪ではない中立の属性の相手		難易度に-2(=相手の意志セーブに修正)	BoED p28	
一厚く遇している捕虜を改心させる		判定に+2のボーナス	BoED p28	
一真に格別に厚く遇している捕虜を改心させる		判定に+6のボーナス	BoED p28	
用途(5)	竜の育ての親(孵化したばかりの竜に、自分を育ての親として受け入れさせる; 威圧)判定でも可; 本文参照)	(真意看破)と対抗判定、難易度に+15(=相手の対抗判定に修正)(※DMが秘密裏に判定)	Dra p13	
用途(6)	商品やサービスを値切る	本文参照	CAAd p98	
用途(7)	警備兵を味方に付ける(※(はったり)判定でも可; 各グループの代表1人が判定; 本文参照)	他のグループの代表の(交渉)または(はったり)と対抗判定	Sh p126	
(交渉)	技能の離れ業	社会的失地回復[対話]((交渉)5+(はったり)8)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(サイオニック学)	用途(1)	魔法陣1つを描く(サイオニック・ディメンショナル・アンカーのパワーのために、魔法陣1つを描く)	難易度20(※DMが秘密裏に判定)	XP p36
	用途(2)	タトゥーを識別する(サイオニック・タトゥー1つに込められたパワーの内容を識別する)	難易度25	XP p36
	用途(3)	サイオニクス場所を識別する(特殊なサイオニクス場所1カ所の詳細を識別する)	難易度30以上	XP p36
	用途(4)	付随現象を識別する(付随現象を持つパワーがどれだけ稼働しているかを識別する)	難易度10+付随現象を持つパワーの数	XP p58
	用途(5)	発現しているパワーを識別する(付随現象が何らかの効果を知覚して、発現されているパワー1つが何なのかを識別する)	難易度15+パワー・レベル	XP p36
	用途(6)	オーラの分野を識別する(サイオニクスのオーラを見て、その分野を識別する; パワーの効果ではない場合、難易度は15+発現者レベルの1/2)	通常は難易度15+パワー・レベル(※ディテック・サイオニクスのパワーが必要)	XP p36
	用途(7)	パワー・ストーンを識別する(パワー・ストーン1つに込められたパワーの内容を識別する; (サイオニック装置使用)判定でも難易度+5で代用可)	難易度15+パワー・レベル	XP p36
	用途(8)	接続を試みる(パワー・ストーン1つか、同意するサイオニック能力者1体に対して、精神的に"接続"して、自身が連続できる最大レベル以下の全てのパワーを認識する)	難易度15+最大のパワー・レベル	XP p64
		接続した相手から発現する("接続"している相手が発現できるパワーのうち、自身のクラスのリストに含まれていて習得していないもの1つを、自前のパワー・ポイントで発現する)	難易度15+最大のパワー・レベル	XP p64
	用途(9)	効果を及ぼしているパワーを識別する(すでに効果を及ぼしている、効果を見るか何らかの方法で知覚したパワー1つの詳細を識別する)	難易度20+パワー・レベル	XP p36
用途(10)	目標になったパワーを識別する(自身を目標にしたパワーを受け、(必要ならば)そのセーブを行った後で、何のパワーを受けたのかを識別する)	難易度25+パワー・レベル	XP p36	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(サイオニック装置使用)	用途(1)	やみくもに起動させる(正しい使用方法を知らずに起動を試みる)	難易度25(※以下のいずれの用途も目1で、かつ失敗すると24時間は再判定不可)	XP p36
	(1)修正	一以前に起動に成功した事がある	判定に+2	XP p36
	(1)付随	一判定に失敗したが、脳爆暴走は引き起こさずに済ませる	判定結果が難易度-9までで失敗だと自動的に	XP p36
		一判定に失敗して、脳爆暴走を引き起こす(本文参照)	判定結果が難易度-10以下で失敗だと自動的に	XP p36
	用途(2)	パワー・ストーンを解析する(パワー・ストーンを解析するための(サイオニック学)判定を、(サイオニック装置使用)判定で代用する)	難易度20+パワー・レベル、難易度+5	XP p36
	用途(3)	種族を真似る(種族による起動条件を満たす)	難易度25	XP p36
		属性を真似る(秩序にして善などの属性1つを真似る; ずっと真似続けている場合、1時間につき判定1回が必要)	難易度30	XP p36
		能力値を真似る(能力値による起動条件を満たす)	難易度はさまざま(判定結果-15が有効能力値となる)	XP p36
	用途(4)	クラスの特徴を真似る(クラスの特徴による起動条件を満たす)	難易度はさまざま(判定結果-20が有効クラス・レベルとなる)	XP p36
		パワー・ストーンを使用する(その他のパワー完成型アイテムも、この判定を用いる; 必要能力値を満たしていない場合、別途に能力値を真似る必要がある)	難易度20+最低発現者レベル	XP p36
用途(5)	ドルジェを使用する(その他のパワー開放型アイテムも、この判定を用いる; 能力値を真似る必要はない)	難易度20	XP p36	
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(自己催眠)	用途(1)	記憶する(非サイオニックの文章を約1ページぶんまで記憶する(240文字以下の文字や数字、図形や印など); 思い出す場合にも同一の判定が必要; 1ページを超える場合、個別に判定する必要がある; おそらく(精神集中)判定でも代用可; リード・マジック呪文などでは、1ページは約750文字とされているので注意)	難易度15	XP p37
	用途(2)	忘却術(過去に読むか聞いたメッセージ1つを、約3.3ページぶんまで完全に忘却する(800文字以下の文字); この量を超える場合、個別に判定する必要がある; (精神集中)判定でも難易度+2で代用可)	難易度15	Dr p50
	用途(3)	まきびしによる真偽を無視する(足の負傷による移動速度の低下を無視する)	難易度18	XP p37
	用途(4)	気力をふりしぼる(満身創痍状態の際に、hpを失わずに激しいアクションを行う)	難易度20	XP p37
	用途(5)	死にあらがう(瀕死状態の際に、容態安定状態になるためのd%のロールの代わりに、この技能判定を行う)	難易度20	XP p37
	用途(6)	[恐怖]に対して抵抗する([恐怖]効果を受けた場合、次のラウンドに、この技能によって再セーブを行える)	[恐怖]効果のセーブ難易度と同じ	XP p37
	用途(7)	毒に耐える(毒の予後効果のみに対して、セーブ結果または(自己催眠)判定結果のどちらか高い方を使用する)	毒のセーブ難易度と同じ	XP p37
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(視認)	用途(1)	視認を行う	(隠れ身)と対抗判定	PHB p71
	(1)付随	一不可視状態の相手がいる事に気付く(単に気付くのみで、相手の位置は特定できない)	—	PHB p71、DMG p297
		不可視状態で動いている相手	(視認)判定結果が20以上だと自動的に	PHB p71、DMG p297
		不可視状態で動かずにいる相手	(視認)判定結果が30以上だと自動的に	DMG p297
		不可視状態で全く動かない相手(物体を含む)	(視認)判定結果が40以上だと自動的に	DMG p297
	(3)修正	一不可視状態の相手の現在のマスを特定する(おそらく、対抗判定に成功するか難易度を上回るかのどちらかでも満たせば、相手のマスを特定できると思われる; ただし、対抗判定の難易度の平均値の可能性もある; (隠れ身)技能も参照)	—	PHB p310
		前のラウンドに移動した相手の現在の位置	(視認)判定結果が30以上だと自動的に	PHB p310
		前のラウンドに移動していない相手の現在の位置	(視認)判定結果が50以上だと自動的に	PHB p310
	用途(2)	手杖や手品を見破る(警戒したり注目している場合しか判定できない)	(手先の早業)と対抗判定	PHB p71
		スリに気付く(自身に対して行われたスリに気付く; スリ自体の成否とは個別に判定を行う)	(手先の早業)と対抗判定	PHB p71
用途(3)	変装を見破る(通常は目10で行う; 一定時間毎に、再判定を行える; 本文参照)	(変装)と対抗判定	PHB p71	
(4)修正	一見覚えがある	判定に+4のボーナス	PHB p83	
	一知人、同僚	判定に+6のボーナス	PHB p83	
	一親しい友人	判定に+8のボーナス	PHB p83	
用途(4)	一親友、恋人、肉親	判定に+10のボーナス	PHB p83	
	ガス化形態を見破る(ガス化形態のクリーチャーを、自然の霧ではないと見破る)	難易度15	DMG p291	
(4)修正	一ガス化形態のクリーチャーが霧や煙の中にある	難易度に+20	DMG p291	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈視認〉	用途(5)	尾行に気付く (尾行しているかもしれない相手に気付く; 発見した場合でも、無害な通りすがりかどうかを見抜くための〈真意看破〉判定が必要となる)	〈隠れ身〉と対抗判定	CAAd p97
	(1~5)修正	一距離が10ft以上離れている	距離の10ftにつき判定に-1のペナルティ	PHB p71
		一恍惚状態である (反射的反応による〈視認〉判定の場合のみ)	判定に-4のペナルティ	PHB p71
		一注意がそれている	判定に-5のペナルティ	PHB p71
	用途(6)	読唇術を行う (相手と共通の言語が必要)	通常は難易度15 (※DMが秘密裏に判定)	PHB p71
	(6)付随	一読唇術に失敗したが、その事に気付く	判定結果が難易度-4 までで失敗だと自動的に	PHB p71
		一読唇術に失敗した事に気付かず、追加で誤った解釈を導き出す	判定結果が難易度-5 以下で失敗だと自動的に	PHB p71
	用途(7)	ヴォイドマインド・クリーチャーを識別する	本文参照	MM3 p24
		エフィジー・クリーチャーを識別する	難易度20	CAr p151
	用途(8)	力の秘印を特定する (イルミリアンの頭の秘印の中から、どれが"力の秘印"かを特定する; 詳細の識別には別途に〈知識: 神秘学〉判定(難易度15)が必要)	難易度10	RoD p53
用途(9)	目印を見つける (本文参照; 〈生存〉判定でも可)	難易度10 (上下する場合もある)	RotW p145	
〈視認〉	その他	ラプターズ・サイト呪文(RotWに収録)によって獲得できる能力にこの技能のランク数が関連	—	RotW p175
〈視認〉	チームワーク	間接射撃(リーダー基本攻撃ボーナス+3、〈精密射撃〉、メンバー3) 警戒(リーダー〈聞き耳〉12、〈視認〉12、メンバーどちらか2)	—	PH2 p162
〈視認〉	技能の離れ業	あれを見ろ[精神](8)、弱点を見破る[精神](12)、明確な視力[精神](12)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈忍び足〉	用途(1)	忍び足を行う	〈聞き耳〉と対抗判定	PHB p71
	(1)修正	一疾走中	判定に-20のペナルティ	PHB p71
		一「完全な移動速度を超える」~「疾走未満の速度で移動中(おそらく完全な移動速度の2倍移動を含む)」	判定に-10のペナルティ	CAAd p97
		一「1/2を超える」~「完全な移動速度」で移動中	判定に-5のペナルティ	PHB p71
		一「1/2以下の移動速度」に落としての移動中(この速度に落としての2倍移動を含む)	判定に修正なし	PHB p71
		一大きな移動音や物音がする地面	判定に-5のペナルティ	PHB p71
		一移動音や物音がする地面	判定に-2のペナルティ	PHB p71
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈呪文学〉	用途(1)	グリフ・オヴ・ウオーディング呪文を識別する (この呪文の設定条件や、基本的な性質を識別する; おそらく魔法の裏として発見してからのみ)	難易度13 (※ディテック・マジック呪文が必要)	PHB p72
	用途(2)	シンボルス系呪文を識別する (この呪文の設定条件や、基本的な性質を識別する; おそらく魔法の裏として発見してからのみ)	難易度19 (※ディテック・マジック呪文が必要)	PHB p72
	用途(3)	魔法陣を描く (マジック・サークル系呪文の"内向きの効果"のために、魔法陣1つを描く)	難易度20 (※DMが秘密裏に判定)	PHB p72, p286
	用途(4)	自己の能力を教えてくれる魔法のアイテムの能力を同時に明らかにする	難易度20	Maof p20, p138
	用途(5)	アイテム作成のための材質を判断する (材質1種類が、特定の魔法のアイテム1つの作成に適用できるかを判断する)	難易度20	Maof p20
	用途(6)	影織アイテムを識別する 魔法のアイテム1つが"影織"アイテム(FRCS p57, Maof p175)であるかどうかを識別する)	難易度20 (※ディテック・マジック呪文が必要)	Maof p20
	用途(7)	ポジションを識別する (ポジション1つに込められた呪文を識別する)	難易度25	PHB p72
	用途(8)	発見した材料を判断する (発見した材料が、何の魔法のアイテムの作成のために準備されたものかを判断する)	難易度25	Maof p20
	用途(9)	魔法暴発地帯の境界線を識別する (魔法暴発地域(FRCS p54)の正確な境界線を識別する; 3ラウンドの観察が必要)	難易度25	Maof p20
		フェアスレス内で"大失敗"せずに瞬間移動する	—	Und p48
		"大失敗"する可能性が通常はない呪文 (例: グレーター・テレポート呪文)	難易度25	Und p48
	用途(10)	"大失敗"する可能性が元々ある呪文 (例: テレポート呪文)	難易度35	Und p48
		魔法の場所を識別する (特殊な魔法の場所1カ所の詳細を識別する)	難易度30以上	PHB p72
	用途(11)	発動している呪文を識別する (音声要素か動作要素を見て、発動されている呪文1つが何なのかを識別する)	難易度15+呪文レベル	PHB p72
	用途(12)	呪文を書き写す (魔法のスクロールや他人の呪文書から、呪文1つを書き写して習得する; 魔法のスクロールは、成功すると消費される)	難易度15+呪文レベル (※呪文書を使用するクラスのみ)	PHB p72
	用途(13)	呪文を準備する (他人の呪文書から呪文を準備する)	難易度15+呪文レベル (※呪文書を使用するクラスのみ)	PHB p72
用途(14)	オーラの系統を識別する (魔法のオーラを見て系統を識別する; 呪文の効果ではない場合、難易度は15+術者レベルの1/2)	難易度15+呪文レベル (※ディテック・マジック呪文が必要)	PHB p72	
用途(15)	ルーン魔法を識別する (ルーン魔法1つに刻印された呪文の内容を識別する; おそらく魔法の裏として発見してからのみ)	難易度15+呪文レベル	Maof p20	
用途(16)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈呪文学〉	用途(17)	効果を及ぼしている呪文を識別する (すでに効果を及ぼしている、効果を見るか何らかの方法で知覚した呪文1つの詳細を識別する)	難易度20+呪文レベル	PHB p72
	用途(18)	魔法による物体に気付く (魔法によって作成または創造された物体に、それと気付く)	難易度20+呪文レベル	PHB p72
	用途(19)	書かれた呪文を解読する (呪文書、魔法のスクロールなどの呪文1つが、何の呪文なのかを解読する; 〈魔法装置使用〉判定でも難易度+5で代用可)	難易度20+呪文レベル (※リード・マジック呪文か、書いた本人の助けで自動成功)	PHB p72, CAr p140
	用途(20)	目標になった呪文を識別する (自身を目標にした呪文を受け、(必要ならば)そのセーブを行った後で、何の呪文を受けたのかを識別する)	難易度25+呪文レベル	PHB p72
	用途(21)	他人の呪文書を自家薬箱中のものとする (人物1人の呪文書の表記法をマスターして、自身の呪文書と同様に扱えるようにする)	難易度25+最大の呪文レベル	Maof p20, p173, CAr p140
	用途(22)	ルーン円陣の効果を識別する (あらかじめ魔法のものを知っている必要がある)	難易度10+術者レベル (※リード・マジック呪文が必要)	RoS p130
	用途(23)	術者レベルを上昇させるための魔法円を描く (詳細不明)	難易度20+5×上昇させる術者レベル	Maof p20
	用途(24)	ドラゴンマークの種類や疑似呪文能力を識別する (同じ氏族ならば自動成功; PGtE p114も参照)	—	ECS p46, PGtE p114
		特異型	難易度18	ECS p46
		真正の最下級	難易度15	ECS p46
真正の下級		難易度20	ECS p46	
真正の上級		難易度25	ECS p46	
(1~24)修正	シベイ(エア・オヴ・シベイのクラス能力)	難易度30	ECS p46	
	一専門系統	判定に+2のボーナス	PHB p72	
	一禁止系統	判定に-5のペナルティ (またはこのクラスでは全く学習できない)	PHB p72	
	一師匠の呪文書から呪文を書き写す、準備する、解読する	判定に+2のボーナス	CAr p140	
〈呪文学〉	その他	一建造物に記された呪文を書き写す、準備する、解読する	判定に-5のペナルティ	CAr p185
	スベルキャストーズ・ベイン呪文(CMに収録)によって獲得できる能力にこの技能のランク数が関連	—	CM p105	
〈呪文学〉	技能の離れ業	偽装魔法[操作](呪文学)8+(手先の早業)または[はったり]12、呪文発動隠蔽[操作](呪文学)1+(精神集中)1+(手先の早業)5、魔法のアイテム鑑定[精神](鑑定)5+(呪文学)12+(知識: 神秘学)5	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈情報収集〉	用途(1)	情報を集める (判定結果よりも低い難易度の情報は、基本的に全て得られる)	—	PHB p72
		必要だっさり役立つかもしれない特定の情報	難易度はさまざま	各シナリオ
		情報提供者を探し出す、一般に流通している噂を聞き出す	難易度10	PHB p72
		特定の人物1人が陰で行った犯罪を突き止める	難易度20	DMG p31
		都市の住人の中から、どこに誰が真の黒幕なのかを突き止める	難易度25	DMG p31
		特定の噂を聞き出す、特定のアイテムに関する情報を聞き出す、その地域の地図を手に入れる(おそらく地図が販売していない場合)	難易度15~25、またはそれ以上	PHB p72
		雇い人を探す (それにふさわしい場所で雇い人を探す)	難易度10	A&EG p60
		店を探す (同じ地域や街区にあると解っている店1軒を探す)	難易度10	Sh p24
		店やサービスの運営者を探す (指定した店やサービスの運営者がいる場所を探す)	難易度15~20	Sh p25
		潜伏場所を探す (同じ地域や街区にいてと解っている人物1人の潜伏場所を突き止める)	難易度20~30、またはそれ以上	Sh p23
	(1)修正	一行きつけの酒場がある地域で行う	判定に+2の状況ボーナス	Sh p17
		一同じ店の常連客に関して行う	判定に+3の状況ボーナス	Sh p17
	用途(2)	組織を調べる (最高指導者や士官は誰か、最高指導者から新入部員までいくつかの階級や指揮系統があるか、階級を識別する方法、各階級の権限など)	—	RoD p148
		周知の組織 (例: 地元政府、地元ギルド)	難易度10	RoD p148
		内輪の組織 (例: 高級クラブ、軍隊)	難易度15	RoD p148
		排他的な組織 (例: 会員制クラブ、地元の犯罪組織)	難易度20	RoD p148
秘密主義の組織 (例: スパイ・グループ、犯罪カルテル)		難易度25	RoD p148	
正体不明の組織 (例: 影の政府、地下カルト)		難易度30	RoD p148	
一特定のメンバー1人の名前を調べる		難易度に+10	RoD p148	
(2)修正	一特定のメンバー1人の名前と居場所を調べる	難易度に+15	RoD p148	
	用途(3)	用途の拡張 (《都市追跡》特技(RoD, ECSに収録)によって、この技能の使用方法が拡張; 本文参照)	—	ECS p58, RoD p152
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録	
(精神集中)	用途(8)	技能の防衛的判定を行う	難易度15	PHB p75	
		呪文の防衛的発動を行う	難易度15+呪文レベル	PHB p75、p168	
		擬似呪文能力の防衛的判定を行う	難易度15+呪文レベル	PHB p75、p168	
		パワーの防衛的発現を行う	難易度15+パワー・レベル	XPB p39	
		擬似サイオニック能力の防衛的判定を行う	難易度15+パワー・レベル	XPB p39	
	用途(9)	付随現象を出さずパワーの発現を試みる(判定に失敗しても発現は失敗しない; 効果自体が付随現象のものはおそらく判定不可)	難易度15+パワー・レベル	XPB p38、p58	
	用途(10)	サイオニック収束を得る	難易度20	XPB p38	
	用途(11)	記憶する(非魔法の文章を約1ページぶんまで記憶する(240文字以下の文字や数字、図形や印など); 思い出す場合にも同一の判定が必要; 1ページを超える場合、個別に判定が必要; (自己催眠)判定の代用法; リード・マジック呪文などでは、1ページは約750文字とされているので注意)	難易度15、難易度+2	XPB p37、Dr p50	
	用途(12)	忘却術(過去に読むか聞いたメッセージ1つを、約3.3ページぶんまで完全に忘却する(800文字以下の文字); この量を超える場合、個別に判定が必要; (自己催眠)判定の代用法)	難易度15、難易度+2	Dr p50	
	用途(13)	上流中の野次に耐える、(本文参照)	(はったり)と対抗判定	RoS p130	
	(精神集中)	チームワーク	集団トランス(リーダー「エルフの血」の能力またはエルフ、メンバー1)、断固たる決意(リーダー8、《鋼の意志》、メンバー基本セーブ+2)	—	PH2 p162
	(精神集中)	技能の離れ業	即時精神集中[精神](12)、呪文発動隠蔽[操作](《祝文学》1+(精神集中)1+(手先の早業)5)	—	CS p82
	(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(生存)	用途(1)	荒野で暮らす(野外移動速度の1/2で移動しつつ自活する; 10を上回る2点につき、他の人物1人ぶんの水と食料を用意できる)	難易度10	PHB p75
		地下で暮らす(荒野で暮らす場合と同様)	難易度10	RoS p131
		都市で暮らす(金銭を払わずに、比較的新鮮な食料と清潔な水を調達する; 10を上回る2点につき、他の人物1人ぶんの水と食料を用意できる)	難易度10	RoD p148
	用途(2)	荒野で耐える(荒野を野外移動速度の1/2以下で移動しつつ、悪天候に対する頑健セーブに+2のボーナスを得る(移動しなければ+4); 15を上回る1点につき、他の人物1人にこのボーナスを与えられる)	難易度15	PHB p75
		地下で耐える(荒野で暮らす場合と同様だが、悪環境に対する頑健セーブにボーナスを得る)	難易度15	RoS p131
	用途(3)	荒野での先導(自身を含めた4人までの野外移動速度を、+1/4ぶん上昇させる; 最大4/4)	難易度15	CAAd p99
	(3)修正	—5人以上の人数を先導する(自分を含めて)	4人を超える+3人につき難易度に+2(3人単位で切り上げ)	CAAd p99
	用途(4)	荒野の危険の回避(流砂や、その他の自然の危険を回避して行動する)	難易度15	PHB p75
		都市のねぐらの確保(都市内で一時的に留まれる、無料の比較的暖かい乾燥した場所を発見する)	難易度15	RoD p148
	用途(5)	野外で道に迷わずに済ませる(※いずれもDMが秘密裏に判定; 1時間ごとにリーダー1人の判定が必要)	—	PHB p75、DMG p85
		丘陵、ムア	難易度10	DMG p85
		山岳	難易度12	DMG p85
		基本的な地形、森林	難易度15	PHB p75、DMG p85
狭い視界(霧やその他の視界を制限する効果; 地図無効; おそらく上記の地形とは別途に判定)		難易度12	DMG p85	
アンダーダークで道に迷わずに済ませる		—	Und p112	
海、峡谷、断層、湖		難易度14	Und p112	
地下室、洞窟		難易度16	Und p112	
奈落		難易度18	Und p112	
迷宮洞窟		難易度20	Und p112	
都市で道に迷わずに済ませる(ごちゃごちゃした都市の土地鑑のない街路で迷わずに済ませる)		難易度15	RoD p148	
道に迷った事に気づく(メンバー全員が判定を行う)		難易度20、それまでのランダムな1時間の移動ごとに判定に-1のペナルティ	DMG p85	
新しい道路を定める(1時間ごとに、該当する“道に迷わずに済ませる”と同様の判定を行う; 急に霧が晴れたなどで状況が改善された場合、+4のボーナスで再判定可)		難易度15、それまでのランダムな1時間の移動ごとに難易度に+2	DMG p85	
「あつちだ」「いやちがらあつちだ」(パーティが分割した場合、そのパーティごとに“新しい道路を定める”と同様の判定を行う)	難易度は道に迷わずに済ませると同様	DMG p85		
(5)修正	—地図を持っている	難易度に-4	DMG p85	
	—アンダーダークで地図を持っている	難易度に-6	Und p112	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録	
(生存)	用途(6)	天候の予測(以後24時間ぶんの天候の変化を、正確に予測する; 15を上回る5点につき、追加で24時間ぶんの天候の変化を予測できる)	難易度15	PHB p75	
	用途(7)	痕跡を辿る(PHB p95の《追跡》特技を参照)	難易度はさまざま	PHB p75、RoD p148	
	用途(8)	目印を残す(石や枝などでメッセージを残す)	—(※おそらくDMが秘密裏に判定)	RotW p145	
		簡単なメッセージ(日本語にして12文字以内)(例:この道を行け、この道を行くななど)	難易度10	RotW p145	
		複雑なメッセージ(日本語にして30文字以内)(例:西行3日後に行き当たった崖で左折など)	難易度15	RotW p145	
	(8)付随	—メッセージの作成に失敗したが、その事に気付く	判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に	RotW p145	
		—メッセージの作成に失敗して、その事に気付かない(意味のないメッセージが残る)	判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に	RotW p145	
	用途(9)	目印を見付ける(本文参照; <視認>判定でも可)	難易度10(上下する場合もある)	RotW p145	
	用途(10)	目印を読み解く(本文参照)	難易度はさまざま(※おそらくDMが秘密裏に判定)	RotW p146	
		—メッセージの解読に失敗したが、その事に気付く	判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に	RotW p145	
		—メッセージを誤って解読して、その事に気付かない	判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に	RotW p145	
	(生存)	チームワーク	仇敵狩り(リーダー“得意な敵(+4)”の能力、メンバー1、基本攻撃ボーナス+4)、チーム急行(リーダー8、《持久力》、メンバー1)、野営手順(リーダー8または《自力生存》、メンバー1)	—	PH2 p162
	(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(探索)	用途(1)	捜索を行う(部屋の中から、価値がありそうな物品を探し出す; 判定結果よりも低い難易度のものは全て発見できる)	難易度はさまざま	各シナリオ
		特定の物品を探す(ガラクタの山や散らかった部屋の中から、指定した種類の物品を探し出す)	難易度10	PHB p75
		隠し扉を発見する	—	PHB p75
		普通に作られた隠し扉	難易度20(隠し扉)	PHB p75
		巧妙に作られた隠し扉	難易度30(隠し扉)	PHB p75
		罠を発見する	—	PHB p75
		簡単な罠(難易度21未満のもの)	難易度20以下(罠)	PHB p75
		難しい罠(難易度21以上のもの; “石工の勘”の能力があるならば、石関連の罠のみは発見できる)	難易度21以上(罠)(※“異探しのクラス能力が必要)	PHB p75
		魔法の罠	難易度25+呪文レベル(罠)(※“異探しのクラス能力が必要)	PHB p75
		隠された魔法のポータルを発見する	難易度20(※ポータルの領域特典が必要)	MaoF p21
	足跡に気付く	難易度はさまざま	PHB p75	
	隠し収納を発見する	難易度はさまざま	CS p109	
	仕込み武器を発見する	難易度15	CS p109	
(1)修正	—24時間以上連続して、互いに10ft以内にある、防衛術効果を発見する	判定に+4のボーナス	PHB p75	
用途(2)	身体検査を行う(身体に隠された小さな物品(軽い武器を含む)を、身体検査によって発見する)	(手先の早業)と対抗判定、判定に+4のボーナス	PHB p78	
用途(3)	用途の拡張(《捜査》特技(ECSに収録)によって、この技能の使用方法が拡張; 本文参照)	—	ECS p66	
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(装置無力化)	用途(1)	罠を無力化する	—(※いずれもDMが秘密裏に判定)	PHB p76
		特定の罠	難易度はさまざま(罠)	各シナリオ
		通常の罠	難易度20(罠)	PHB p76
		複雑な罠	難易度25(罠)	PHB p76
		魔法の罠	難易度25+呪文レベル(罠)	PHB p76
		ルーン魔法を無力化する(呪文が刻印されたルーン魔法1つを無力化する)	難易度25+呪文レベル(罠)	MaoF p21
		装置を無力化する	—	PHB p76
		特定の装置(特定の装置1つに対して、無力化する、動かなくする、何らかの仕掛けをするなどの細工を行う)	難易度はさまざま(装置)	各シナリオ
		簡単な装置(例:錠前を開かなくする、錠前を閉まらなくする)	難易度10(装置)	PHB p76
		厄介な装置(例:馬車の車輪が一定時間後に壊れるか外れ落ちるようにする)	難易度15(装置)	PHB p76
	難物な装置(例:罠があてて再作動するようにする)	難易度20(装置)	PHB p76	
	悪辣な装置(例:機械仕掛けの装置に巧妙な細工をする)	難易度25(装置)	PHB p76	
	(1)修正	—迅速な装置無力化	難易度に+20	CAAd p101
	—盗賊道具一式を持っていない	判定に-2のペナルティ	PHB p76	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈装置無力化〉	(1)付随	一いじつた痕跡を残さない	判定結果が難易度+5以上で成功だと任意で	PHB p76
		「翼は次の1回だけ作動しない」、「その翼の主な機能を破壊する」、「その翼を完全に破壊する」、「その翼を完全に見極める(翼がどう機能するのかを理解して、解除せずに通過できる)」、「その翼に通り抜け方法を残す(翼がどう機能するのかを理解して、ちょっとした細工をして作動しないようにする: CAAd p101参照)」のいずれから1つ選択	判定結果が難易度+10以上で成功だと1つ選択	PHB p76, DMG p69, CAAd p101
		「翼は次の1回だけ作動しない」、「その翼の主な機能を破壊する」、「その翼を完全に破壊する(修理が必要となる)」のいずれから1つ選択	判定結果が難易度+7以上で成功だと1つ選択	DMG p69
		「翼は次の1回だけ作動しない」、「その翼の主な機能を破壊する(自動的には再準備しない)」のいずれから1つ選択	判定結果が難易度+4以上で成功だと1つ選択	DMG p69
		「翼は次の1回だけ作動しない(それに降に通ずる場合、再度の判定が必要)」となる	判定結果が成功だと自動的に	DMG p69
		無力化には失敗したが、それに気付いてそれ以上はまずい事を引き起こさない	判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に	PHB p76
		無力化に失敗した事に気付かず、誤作動させたり何かまずい事を引き起こす	判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に	PHB p76
〈装置無力化〉	技能の離れ業	間に合わせ屋[操作](\times 開錠)5+〈装置無力化〉5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈脱出術〉	用途(1)	脱出する	—	PHB p76
		ネット	難易度20	PHB p76
		通常のカギ	難易度30	PHB p76
		高品質のカギ	難易度35	PHB p76
		捕縛されたロープ	難易度は縛った相手の(縛り)判定結果+10	PHB p76
		呪文から脱出する (例: アニメイト・ロープ呪文、エンタングル呪文、コマンド・ブランチ呪文、コントロール・ブランチ呪文)	難易度20	PHB p76
		スネア呪文から脱出する	おそらく難易度は20+呪文レベル	PHB p76
		組みつきから脱出する (押さ込まれた状態から組みつき状態に軽減するか、組みつき状態から脱出する)	組みつき相手の組みつき判定と対抗判定	PHB p76
		無理やり通り抜ける (頭が入る程度の狭い場所を無理やり通り抜ける)	難易度30	PHB p76
		(1~2)修正	一迅速な脱出	難易度に+10
〈脱出術〉	技能の離れ業	即行脱出[操作](12)、脱出攻撃[移動](8)、たやすく脱出[移動](8)、ずり抜ける[移動](\times 軽業)5+〈脱出術〉5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈知識:どれでも〉	用途(1)	特定の事柄について詳しく知っている (研究内容にある特定の事柄について、解答や詳細を知っている)	— (\times 判定結果よりも低い難易度の情報は全て得られる)	PHB p76
		本当に簡単 (未修得の場合、「本当に簡単」以下しか知っている可能性がない)	難易度10	PHB p76
		基本的	難易度15	PHB p76
		本当に難しい	難易度20~30、またはそれ以上	PHB p76
	用途(2)	上級クラスや組織の有益な情報を知っている (\times 知識)判定以外が必要となる場合もある)	難易度はさまざま	各サブメント
		クリーチャーに関する基本的な情報を知っている (研究内容内の「クリーチャー1種類」について、有益な情報を知っている: この難易度に成功した場合、「名前と外見」、「主な生態」、「種族内での役割」、「クリーチャー種別による能力(人遣、来訪者、竜などの特徴: MM p303を参照)」の全ての情報を知っていると思われる: SoX p76を参照)	難易度はクリーチャーのHD+10 (\times SoX, F02では、おそらく脅威度+10に改定)	PHB p76, SoX p76
	(2)付随	クリーチャーに関する有益な情報を知っている (\times 各クリーチャーの判定の例は、同一の情報でも難易度が上下している事が非常に多いため、判定の例の中で最も低い難易度1つを記載しました: 特に有名な人物の場合、情報に関する通常の判定も可)	—	FC1 p27, SoX p76, FC2 p108
		一難易度±0の情報の例 「抵抗および完全耐性の種類(エネルギーのみ)」「副種別由来する特徴(悪、(水棲)、(火)、(パーフェクト)などの特徴: MM p303を参照)」「ダメージ減少の克服方法」、「得意な技能」、「能力の種類(パーフェクト由来で招来できるデーモンの種類、別形態で変身できる種類など)」、「他の種族との関係」、「種族の簡単な由来」	判定が成功だと、基本的な情報に加えて1~2個を選択 (\times おそらくDMが選択: 推測部分が多いので注意)	FC1 p27, SoX p76, FC2 p108
		一難易度+5の情報の例 「主要な戦闘方法(主な武器、主な攻撃能力、常時起動型の能力、回数無制限の能力など)」「戦闘の知的レベル、最初の戦法、得意な戦術」、「抵抗、完全耐性、脆弱性などの詳細(全て)」、「高速治癒や再生の有無」、「その他の弱点(移動速度が低い、視覚を持たない、アクションを行えない可能性があるなど)」、「このクリーチャーの創造種族に関する情報」、「これよりも低い難易度から選択」	判定が難易度+5以上で成功だと、この難易度から1~2個と、これ未満の各難易度から1~2個ずつを選択	FC1 p27, SoX p76, FC2 p108
		一難易度+10の情報の例 「高い危険度の能力(死亡時の爆発、無力化させる能力、使用回数制限がある能力など)」、「主な擬似呪文能力」、「知覚手段(暗視、擬似視覚、暗闇を見通す、振動感知、シー・インヴィジビリティなど)」、「突然変異や上級の個体だけが持つ能力」、「種族内のしきたり」、「種族の詳細な由来」、「これよりも低い難易度から選択」	判定が難易度+10以上で成功だと、この難易度から1~2個と、これ未満の各難易度から1~2個ずつを選択	FC1 p27, SoX p76, FC2 p108

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈知識:どれでも〉	(2)付随	一難易度+15の情報の例 「特定の状況のみで発揮する能力」、「意図的に隠蔽されている能力」、「非常に高い危険度の能力(瞬殺など)」、「ごく一部の固有の個体だけが持つ特有の能力」、「これよりも低い難易度から選択」	判定が難易度+15以上で成功だと、この難易度から1~2個と、これ未満の各難易度から1~2個ずつを選択	FC1 p27, SoX p76, FC2 p108
	用途(3)	モンスター図鑑 (研究内容内の「クリーチャー種別1種類」に属する比較的有名なクリーチャー数種類の、名前と特徴をあらかじめ知っている: PgtE p53を参照)	難易度10	PgtE p53
	用途(4)	用途の拡張 (\times 研究)特技(ECSに収録)によって、この技能の使用方法が拡張: 本文参照)	—	ECS p53
〈知識:貴族および王族〉	研究内容	※家柄、家計図、署名名、標語、紋章など	難易度はさまざま	PHB p76
	追加用途(1)	外国の紋章を識別する (紋章を見て、世界中のどの国、地域、都市出身であるかを識別する)	難易度25	CW p122
	追加用途(1)付随	一その紋章の、部隊の名称、貴族の家名などを追加で識別する	判定結果が難易度+5以上で成功だと自動的に	CW p122
	追加用途(2)	権力の構造の把握 (以後1週間、王室や政府などの特定の権力1つに関する(交渉)、(情報収集)、(はったり)判定に+2のボーナスを得る)	— (\times DMが秘密裏に判定)	RoD p148
		弱小貴族家	難易度15	RoD p148
		平均的な貴族家	難易度20	RoD p148
		主要貴族家	難易度25	RoD p148
	追加用途(2)修正	帝国または大王国	難易度30	RoD p148
	追加用途(2)付随	一判定者が貴族家のメンバー	難易度に-5	RoD p148
	追加用途(2)付随	一構造の把握に失敗したが、その事に気付く	判定が難易度-4までで失敗だと自動的に	RoD p148
追加用途(2)付随	一構造の把握に失敗して、その事に気付かない (上記の判定に-2のペナルティを受ける)	判定が難易度-5以下で失敗だと自動的に	RoD p148	
研究内容	※水道、建築、橋、城塞など	難易度はさまざま	PHB p76	
追加用途(1)	城塞の攻略 (特定の城塞1つを見渡せる場所から見て、防御が脆弱だったり、警備が手薄である場所を看破する)	難易度20	CW p122	
追加用途(1)修正	一その城塞の見取り図を持っている	判定に+5のボーナス	CW p122	
追加用途(1)付随	一その城塞について、追加で攻略する際の戦略的なヒント1つを看破する	判定結果が難易度を5以上回って成功する毎に	CW p122	
追加用途(2)	エフィジール・クリーチャーを修理する (10ランク以上か、《人造クリーチャー作成》の特技のどちらかが必要: 本文参照)	—	CAr p151	
研究内容	※古代の秘密、サイオニック能力の伝統、心霊的なシンボルなど: アストラル・コンストラクト、サイオニック能力者	難易度はさまざま	XPH p39	
研究内容	※アストラル界、エーテル界、外方次元界、次元界に関連する魔法、内方次元界など: エレメンタル、来訪者、憑依	難易度はさまざま	PHB p76	
追加用途(1)	訴求する権利 (パートルに望まれた自身の魂が、無罪だと訴求する権利を持っているかどうかを判断する: 〈知識: 宗教〉判定でも可)	難易度20	FC2 p24	
研究内容	※季節と周期、天候など: 巨人、植物、人怪、動物、フェイ、蟲	難易度はさまざま	PHB p76, FC1 p25	
研究内容	※神および女神、宗教の諸会派、神格の神話と歴史、神格の聖印または邪印など: アンデッド	難易度はさまざま	PHB p76	
追加用途(1)	宗教的なアイテムの識別 (宗教的な魔法のアイテム1つの神格を識別する)	難易度20	MaoF p21	
追加用途(2)	訴求する権利 (パートルに望まれた自身の魂が、無罪だと訴求する権利を持っているかどうかを判断する: 〈知識: 次元界〉判定でも可)	難易度20	FC2 p24	
追加用途(3)	生け贄 (本文参照)	難易度はさまざま	BoVD p26	
研究内容	※古代の謎、魔術の諸流派、秘術の象徴、神秘的な言い回しなど: 人造、魔獣、竜、憑依	難易度はさまざま	PHB p76, FC1 p25	
追加用途(1)	力の秘印を識別する (イルミアンの「力の秘印」の種類を識別する: どれが「力の秘印」かを特定するためには、別途に〈視認〉判定(難易度10)が必要)	難易度15	RoD p53	
追加用途(2)	個人の印を識別する (個人的なルーン文字や印が誰のものか識別する)	難易度20	MaoF p21	
追加用途(3)	宝石魔法を識別する (宝石魔法によって呪文が同調された宝石をそれと識別する: おそらく「魔探し」のクラス能力は不要)	難易度25	MaoF p21	
追加用途(4)	物質の特性を識別する (物質1つの特性(親和性、抵抗など)を識別する)	難易度25	MaoF p21	
追加用途(5)	ルーン魔法を識別する (ルーン魔法によって呪文が刻印されたルーン文字をそれと識別する: おそらく「魔探し」のクラス能力は不要)	難易度25	MaoF p21	
追加用途(6)	魔法のアイテムの合言葉を識別する (判定に失敗した場合でも、手がかりを得るための難易度25に再挑戦できる: 〈知識: 歴史〉判定でも可)	難易度30	DMG p209	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(知識:神祕学)	追加用途(7)	宗教団体の構造の把握 (以後1週間、協会やカ尔特などの特定の宗教団体1つに関する(交渉)、(情報収集)、(はったり)判定に+2のボーナスを得る)	— (※DMが秘密裏に判定)	RoD p148
		単一の教会	難易度15	RoD p148
		町のサイズの領地	難易度20	RoD p148
		都市のサイズの領地	難易度25	RoD p148
		巨大都市のサイズの領地	難易度30	RoD p148
追加用途(7)修正	追加用途(7)付随	一混沌の宗教	難易度に+5	RoD p148
		一秩序の宗教	難易度に-5	RoD p148
		一判定者がその宗教のメンバー	難易度に-5	RoD p148
追加用途(7)付随	一構造の把握に失敗したが、その事に気付く	判定が難易度-4までで失敗だと自動的に	RoD p148	
	一構造の把握に失敗して、その事に気付かない(上記の判定に-2のペナルティを受ける)	判定が難易度-5以下で失敗だと自動的に	RoD p148	
(知識:ダンジョン探検)	研究内容	※地下探検、洞窟など; 異形、粘体	難易度はさまざま	PHB p76
(知識:地域)	研究内容	※その地域のしきたり、住民、伝説、伝統、名士、法律など; 人型生物(FRでは、知識:地域(いずれか))として習得; PGtF p10, Und p22 から1つ選択	難易度はさまざま	PHB p76
		一行きつけの酒場がある地域で行う	判定に+2の状況ボーナス	Sh p17
		一同じ店の常連客に関して行う	判定に+3の状況ボーナス	Sh p17
	追加用途(1)	国内の紋章を識別する (紋章を見て、この地域出身の部隊や貴族であるかどうかを識別する)	難易度10	CW p122
	追加用途(1)付随	一その紋章の、部隊の名称、貴族の家名などを追加で識別する	判定結果が難易度+5以上で成功だと自動的に	CW p122
(知識:地理)	研究内容	※気候、諸国、地形、民族など	難易度はさまざま	PHB p76
(知識:歴史)	研究内容	※移民、王族、植民地、戦争、都市設立など	難易度はさまざま	PHB p76
		特定の軍団の基礎構成を知っている(本文参照)	難易度15	CW p122
	追加用途(2)	歴史的な戦争を知っている (歴史的な戦場の近くまたはその場所、その戦の詳細を知っている)	難易度20	CW p122
	追加用途(3)	魔法のアイテムの合言葉を識別する (判定に失敗した場合でも、手がかりを得るための難易度25に再挑戦できる; (知識:神祕学)判定でも可)	難易度30	DMG p209
	(知識:どれでも)	技能の離れ業	説話蒐集家[精神](5)	—
(知識:神祕学)	技能の離れ業	魔法のアイテム鑑定[精神](鑑定)5+(呪文学)12+(知識:神祕学)5	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(跳躍)	用途(1)	高跳び (距離20ft以上の助走が必要) (=判定結果の1/4が「跳べる高さ」のft数)	難易度は跳ぶ高さのft数×4	PHB p77
		(1)修正	一充分な助走なしで高跳びを行う (=判定結果の1/8が「跳べる高さ」のft数)	高跳びの難易度が2倍
	(1)付随	一高跳び中に進む (跳べる高さ+垂直方向の間合い(PHB p78参照)にあるもの1つを進む; 這い上がるためには、1回の移動アクションで(登攀)判定(難易度15)が必要)	高跳びの判定中に任意で	PHB p77
		用途(2)	幅跳び (距離20ft以上の助走が必要; 跳躍部分もそのラウンドの移動距離に含まれる) (=判定結果が「跳べる距離」のft数)	難易度は跳ぶ距離のft数
	(2)修正	一充分な助走なしで幅跳びを行う (=判定結果の1/2が「跳べる距離」のft数)	幅跳びの難易度が2倍	PHB p77
		(2)付随	一幅跳びで、飛び越える事には失敗したが、向こう岸につかまる(追加の反応セーブ(難易度15)が必要; 這い上がるためには、1回の移動アクションで(登攀)判定(難易度15)が必要)	幅跳びの判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に
	(2)付随		一幅跳びで、飛び越える事に失敗して落下する	幅跳びの判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に
		用途(3)	飛び乗り (10ftぶんの移動消費で、腰の高さまでに飛び乗る)	難易度10
	用途(4)	飛び降り (自発的に飛び降りる事で、地面に落ちた際の有効落下距離を10ftぶん減少する; 自発的に飛び降りた場合、1d6点ぶんの非致傷ダメージとなる; また、落ちた地面が柔らかい表面の場合、さらに1d6点ぶんの非致傷ダメージとなる(DMG p304参照); (跳躍)判定の「地面の落下ダメージの減少」も参照)	難易度15	PHB p77
		(1~4)修正	一地上移動速度が30ftよりも高いか低い	±10ftの差につき(跳躍)判定に-6ないし+4の修正
(1~4)付随	一立った状態での着地 (未修得の場合、上記のいずれも難易度+5以上で成功しないと、伏せ状態での着地となる)	習得済みで判定結果が成功だと自動的に	PHB p77	
(跳躍)	チームワーク	突撃経路解放(リーダー8、メンバー1)	—	PH2 p162
(跳躍)	技能の離れ業	跳躍の極み[移動](5)、丘上り[移動](跳躍)5+(平衡感覚)5、壁を蹴っての跳躍[移動](跳躍)5+(登攀)5、飛びつき登攀者[移動](跳躍)5+(登攀)5	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(治療)	用途(1)	応急手当 (瀕死状態を容態安定状態に軽減する)	難易度15	PHB p78
		用途(2)	長期的な看護 (他の仲間6体までの、「自然治療(PHB p144)」の速度を2倍にする)	難易度15
	用途(3)	足を傷つける効果の治療 (足を傷つける効果による移動速度のペナルティを取り除く)	難易度15	PHB p78
	用途(4)	毒の治療 (仲間1体(おそらく自分を除く)が行う、毒のセーブに対して、セーブ結果または(治療)判定結果のどちらか高い方を使用させる)	毒のセーブ難易度と同じ	PHB p78
		病気の治療 (他の仲間1体の病気のセーブに対して、セーブ結果または(治療)判定結果のどちらか高い方を使用させる)	病気のセーブ難易度と同じ	PHB p78
	用途(5)	ライカンズローの呪いの治療 (仲間1体(おそらく自分を除く)の、ライカンズローの呪いのペナルティを投与して行うセーブに対して、セーブ結果または(治療)判定結果のどちらか高い方を使用させる)	難易度20	MM p255
		用途(6)	竜の卵を世話する (本文参照)	竜の卵の【耐久力】判定の難易度と同じ
	用途(7)	死因を識別する	—	CAd p101
		肉体的な負傷	5	CAd p101
		環境的要因(窒息、炎など)	10	CAd p101
目に見える効果がある呪文		15	CAd p101	
毒		20	CAd p101	
目に見える効果がない呪文		25	CAd p101	
(7)修正		一日以上の日数が経っている	1日につき難易度に+5	CAd p101
(治療)	その他	ヒーリング・ロアコール呪文(SpC, CAdに収録)によって治療できる状態にこの技能のランク数が関連	—	CAd p154, SpC p169
(治療)	技能の離れ業	治療の腕前[操作](5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(手先の早業)	用途(1)	手技を行う (例:手技によって非装備中の非常に小さな物品(硬貨、指輪など)1つをくすねる、手品によってパンの欠片から帽子程度の大きさの物体を消してしまふ; なお、(手先の早業)判定は、「物品を隠し持つ」以外は、未修得だと難易度10以下しか成功できない)	難易度10	PHB p78
		(1)付随	一手技を見破られずに行う (警戒されたり注目されている状態のみ; 手技自体の成否とは別に判定を行う)	(視認)と対抗判定
	用途(2)	スリを行う (他人が所持している小さな物品をくすねる)	難易度20	PHB p78
	(2)付随	一スリを気付かれずに行う (スリ自体の成否とは別に判定を行う)	(視認)と対抗判定	PHB p78
	用途(3)	物品を隠し持つ (小さな物品(軽い武器を含む)を、監視されている状態で身体に隠し持つ)	(視認)と対抗判定	PHB p78
		物品を隠し通す (隠し持っている小さな物品(軽い武器を含む)を、身体検査に対して隠し通す)	(捜索)と対抗判定、難易度に+4(=相手の対抗判定に修正)	PHB p78
	(3)修正	一ダガーを隠す	判定に+2のボーナス	PHB p78
		一非常に小さな物品を隠す (例:硬貨、指輪)	判定に+4のボーナス	PHB p78
	(1~3)修正	一厚着している、またはかさばる服を着ている	判定に+2のボーナス	PHB p78
		一同じ相手に対して再挑戦する	難易度に+10(=相手の対抗判定に修正)	PHB p78
用途(4)	一迅速な手先の早業 (1回のフリー・アクションに短縮)	難易度に+20	PHB p78	
	用途(5)	隠し持っているダガーで不意を討つ (本文参照)	(視認)と対抗判定	CW p122
用途(5)	音声および動作要素に気付かれずに呪文を発動 (判定に失敗しても呪文の発動には失敗しない)	(視認)と対抗判定	RoS p131	
	(5)修正	一同じ相手に対して再挑戦する	難易度に+10(=相手の対抗判定に修正)	RoS p131
用途(6)	軽業での上演を行う (芸能)判定と同様に、ジャグリングなどで上演する)	難易度はさまざま (芸能)判定を参照)	PHB p70	
	(手先の早業)	技能の離れ業	隠し列[操作](5)、蚊の刺し[操作](12)、突如の抜き打ち[操作](8)、呪文発動隠蔽[操作](呪文学)1+(精神集中)1+(手先の早業)5	—
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(登攀)	用途(1)	登攀する (いずれも地上移動速度の1/4で登攀する; 1回の移動アクションの登攀を行う毎に判定が必要; 両手が空いていない場合は登攀を行えないが、片手でしがみ付いて、もう片手で作業を行う事はできる; 登ったり降りたり水平に移動できる)	—	PHB p79
		普通に歩いて登るには急すぎる坂の上 (傾斜角度60度以下だと“坂”扱い、それを超えると“壁”扱いとなる)	難易度0	PHB p79
		非常にでこぼこした表面 (例: 取り付いたり上に乗れる大きさの出っ張りがある壁)	難易度10	PHB p79
		手がかり足がかりや非常にでこぼこした部分がある表面 (例: 自然樹、自然石、ハンドアックスで手がかりを刻んだ水壁、ピンを打ち込んだ壁)	難易度15	PHB p79
		わずかにでこぼこした部分がある表面 (例: 典型的なダンジョンの壁、廃墟の壁)	難易度20	PHB p79
		ざらざらした部分がある表面 (例: 自然石の壁、レンガ造りの壁)	難易度25	PHB p79
		手がかりはあるが足がかりがない表面 (例: 天井、オーバークラフの壁)	難易度25	PHB p79
		完全に滑らかで平らな表面	自動失敗	PHB p79
		ロープを登攀する	—	PHB p79
		結び目があるロープ、ロープ・トリック呪文のロープ	難易度5	PHB p79
	結び目がないロープ	難易度15	PHB p79	
	枝の上を登攀する (傾斜角度60度以下の枝の上を、水平に移動する場合、この技能ではなく「平衡感覚」判定を用いる)	—	RotW p146	
	普通に上を歩くには細すぎたり急すぎる枝の上	難易度0	RotW p146	
	手がかり足がかりがある丈夫な枝の上	難易度5	RotW p146	
	手がかり足がかりがない枝の上、それほど丈夫ではない枝の上	難易度10	RotW p146	
	枝はないが、腕を回して抱きしめられる太さの幹	難易度15	RotW p146	
	枝がなく、腕を回しても抱きしめられない太さの幹	難易度20	RotW p146	
	一向き合った面に足を踏ん張れる面がある	難易度に-10	PHB p79	
	一直角になって内側に足を踏ん張れるコーナー	難易度に-5	PHB p79	
	一滑りやすい表面	難易度に+5	PHB p79	
	(1)修正	一移動速度の上昇 (地上移動速度の1/2で登攀する; 登攀移動速度を持っているならば、完全な地上移動速度か、登攀移動速度の2倍のいずれか高い方で登攀できる)	判定に-5のペナルティ	PHB p79
		一高速登攀 (登攀移動速度を持っていない場合に、完全な地上移動速度で登攀する)	判定に-20のペナルティ	CAAd p102
		一厳罰しながらの登攀 (登攀中でも、ACの【敏捷力】ボーナスを失わない)	判定に-20のペナルティ	CAAd p102
	(1)付随	一登攀には失敗したが、落下せずに済ませる	判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に	PHB p79
		一登攀に失敗して、落下する	判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に	PHB p79
用途(2)	登攀中にダメージを受けたが、落下せずに済ませる	登攀する難易度と同様	PHB p79	
用途(3)	落下するキャラクターをつかまえる (隣または上で落下する相手のみ; 追加で近接接触攻撃が必要だが、【敏捷力】ボーナスは無視できる; 最大荷重以下しか支えられない)	登攀する難易度+10 (木では難易度+5)	PHB p79, RotW p146	
	一つつかまえる事に失敗したが、自身は落下せずに済ませる	判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に	PHB p79	
(3)付随	一つつかまえる事に失敗して、自身も落下する	判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に	PHB p79	
	一落下中にしがみついたり踏み止まる	登攀する難易度+20 (坂では難易度+10)	PHB p79	
用途(4)	懸垂下降の開始 (差などから垂らしたロープの懸垂下降を開始する; 判定を行う前に、下降を行う距離を宣言する; 判定に成功した場合、【敏捷力】判定による降下を開始する; 判定に失敗した場合、本文参照)	難易度10 (※(登攀)または(縄使い)1ランク以上が必要)	Und p111, RoS p131	
	(4)修正	一足掛かりになる表面が滑りやすい 一足掛かりになる表面がない	難易度に+5 難易度に+10	RoS p131
(登攀)	チームワーク	熟練の登山隊(リーダー(登攀)8、(縄使い)8、メンバーどちらか1)	—	PH2 p162
(登攀)	技能の離れ業	迅速な登攀[移動](5)、隅踏ん張り[移動](8)、壁歩き[移動](軽業)5+(登攀)12、壁を蹴っての跳躍[移動](跳躍)5+(登攀)5、飛びつき登攀者[移動](跳躍)5+(登攀)5	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(動物使い)	用途(1)	動物を扱う (すでに仕込まれている芸を行わせる)	難易度10	PHB p80
	用途(2)	動物を“せき立てる” (仕込まれていないが、物理的に可能な行動を行わせる; 強行軍、睡眠時間の途中の移動を含む)	難易度25	PHB p80
	(1~2)修正	一扱う相手が、1点以上の致傷ダメージ、非致傷ダメージ、能力値ダメージなどを受けている	難易度に+2	PHB p80

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
芸[攻撃]	用途(3)	動物に芸を仕込む (【知力】1点につき3つまで; “動物の相棒”は、訓練なしでボーナス芸1つを持つ; なお、ある程度の知的クリーチャーに対しては、(交渉)判定が必要となる(DMG p201を参照; A&EG p71も参照))	—	PHB p80, DMG p201, A&EG p71
		「攻撃しろ」(芸1つぶん) (指定した、明らかに敵である相手1体を攻撃する; 巨人、人怪、動物、人型生物の相手のみ(植物、魔獣、蟲、竜などの扱いは不明))	難易度20	PHB p80
		「攻撃しろ」(芸2つぶん) (アンデッド、異形などの、反自然のクリーチャーを含めて攻撃できる; エレメンタル、人造、デスレス、粘体、来訪者などの扱いは不明)	難易度20	PHB p80
	—「攻撃保護しろ」 (指定した相手1体の次の攻撃1回に、“保護アクション”を行う; 機会攻撃を誘発しないで済む場合、上記の代わりに、挟撃できる位置に移動して攻撃する; 「攻撃しろ」の習得が必要)	難易度20	CAAd p102	
	—「蹴散らせ」 (指定した相手1体に対して蹴散らせを行う; “蹂躪”の能力を持っている場合、可能ならばそれを使用する)	難易度20	RotW p147	
	—「足払いしろ」 (指定した相手1体に対して、次に止めると命じるまで、足払いを試み続ける)	難易度15	A&EG p75	
	—「鎮圧しろ」(A&EGでは「制圧しろ」) (指定した相手1体に対して、次に命令するまで、可能な限り非致傷ダメージを用いて攻撃する; 「攻撃しろ」の習得が必要)	難易度15	A&EG p75, CAAd p102	
	—「捕まえる」 (指定した相手1体に対して、組みつきを試みる; また、“組みつき強化”の能力を持っている場合、可能ならばそれを使用する; 「攻撃しろ」の習得が必要)	難易度20 (A&EGでは難易度15)	CAAd p102	
	—「突き飛ばせ」 (指定した相手1体に対して、次に止めると命じるまで、突き飛ばしを試みる; 「攻撃しろ」の習得が必要で、それと同様の相手の制限を受ける)	難易度20	RotW p147	
	—「武器落とせしろ」 (指定した相手1体に対して、武器落としを試みを行う; 手に持っている物体1つを奪い取らせる事も可能; 「攻撃しろ」の習得が必要で、それと同様の相手の制限を受ける)	難易度20 (A&EGでは難易度15)	A&EG p75, RotW p147	
	芸[攻撃]+[自律]	—「待ち伏せしろ」 (「隠れ身」判定で隠れて、“1回の移動アクションで移動して、攻撃1回を行える距離”に最初に突っ込んだ敵1体を攻撃する; 「攻撃しろ」の習得が必要で、それと同様の相手の制限を受ける)	難易度20	RotW p147
		—「無力化しろ」 (相手が無力化されると感知するまで戦い続け、そうなった場合にはおそらく自動的に戻ってくる)	難易度15	A&EG p75
	芸[攻撃]+[移動]	—「狩れ」 (指定した相手1体を、可能な限り気付かれないように追跡して、負傷時や休息時に攻撃する; 「攻撃しろ」の習得が必要)	難易度20	CAAd p102
		芸[攻撃]または[補助]	「(指定した種類の)特殊能力しろ、(次に止めると命じるまで、自身の特殊攻撃や特殊能力を使用する)」	難易度15
	芸[移動]	「後に続け」 (普通ではついて来ない場所にもついて来る; 狭い場所でも、無理やり入り込んでついて来る)	難易度15	PHB p80, RoS p131
「帰れ」 (この芸を覚えた場所まで、移動して帰る)		難易度20	CAAd p102	
「来い」 (普通ではやって来ない所にもやって来る; 狭い場所でも、無理やり入り込んでやって来る)		難易度15	PHB p80, RoS p131	
芸[自律]	「待て」 (指定した場所1カ所に留まって、その命令者が戻ってくるのを待つ; 進んで攻撃はしないが、自身の身は守らうとする)	難易度15	PHB p80	
	「守れ」 (指定した相手1体を、次に止めると命じるまで、特に命令されなくても守らうとする)	難易度20	PHB p80	
芸[自律]+[移動]	「食料を取って来い」 (「生存」判定の“荒野で暮らす”を使用して、食料を探して取ってくる)	難易度15	CAAd p102	
芸[自律]+[補助]	—「防御保護しろ」 (指定した相手1体が次に受ける攻撃1回のACに対して“保護アクション”を行う; 「守れ」の習得が必要)	難易度20	CAAd p102	
	芸[その他]	「演技しろ」 (後足で立つ、吼える、横転するなどの、簡単な演技を行う)	難易度15	PHB p80
用途(2)	動物を特定用途のために訓練する (訓練期間は変化しない; 特定用途は、同時に1つしか習得できないが、余った部分を芸の習得に使用する事はできる)	難易度はさまざま	PHB p80	
	演技 (「後に続け」、「演技しろ」、「来い」、「取って来い」の芸4つのセット)	難易度15	PHB p80	
	騎乗 (「後に続け」、「来い」、「待て」の芸3つのセット)	難易度15	PHB p80	
	救助 (「調べろ」、「追跡しろ」、「取って来い」、「働け」、「マークしろ」の芸5つのセット、加えて負傷したり無力化されたクリーチャーを連れ帰る)	難易度15	RotW p147	
	重労働 (「来い」、「働け」の芸2つのセット)	難易度15	PHB p80	
	狩猟 (「後に続け」、「攻撃しろ」、「下がれ」、「調べろ」、「追跡しろ」、「取って来い」の芸6つのセット)	難易度20	PHB p80	

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録	
特定用途		上級戦闘(戦闘からバージョンアップ可) 〔攻撃援護しろ〕、「攻撃しろ」,「下がれ」,「鎮圧しろ」,「捕まえろ」,「待て」の芸 6 つのセット	難易度20	CAAd p102	
		助手 (「後」に続け)、「来い」,「下がれ」,「取って来い」,「待て」,「守れ」の芸 6 つのセット, 加えて指定した相手 1 体に従って動く能力)	難易度20	RotW p147	
		窃盗 (「後」に続け)、「奪え」,「帰れ」,「調べろ」,「取って来い」,「働け」の芸 6 つのセット)	難易度20	CAAd p102	
		戦闘 (「攻撃しろ」,「下がれ」,「待て」の芸 3 つのセット)	難易度20	PHB p80	
		戦闘騎乗(騎乗からバージョンアップ可) (「後」に続け)、「来い」,「攻撃しろ」,「下がれ」,「番をしろ」,「守れ」の芸 6 つのセット)	難易度20 (※通常の訓練済み動物は、この特定用途を習得)	PHB p80	
		地下戦闘 (「後」に続け)、「嗅ぎ付けろ」,「攻撃しろ」,「下がれ」,「調べろ」,「守れ」の芸 6 つのセット)	難易度20	RoS p131	
		番 (「攻撃しろ」,「下がれ」,「番をしろ」,「守れ」の芸 4 つのセット)	難易度20	PHB p80	
		防衛的番(番からバージョンアップ可) (「警告しろ」,「下がれ」,「鎮圧しろ」,「捕まえろ」,「番をしろ」,「守れ」の芸 6 つのセット)	難易度20	CAAd p102	
		牧畜 (「後」に続け)、「来い」,「下がれ」,「調べろ」,「マークしろ」,「守れ」の芸 6 つのセット, 加えて指定した動物の群れをはぐれずに導く能力)	難易度20	RotW p147	
	(3~4)修正	一味方に付けたり制御するような[精神作用]効果の目標を訓練する(本文参照)	難易度に-10	A&EG p71	
	一同意する、秩序の知的クリーチャーを訓練する	【知力】の2を超える1点につき難易度に-1	A&EG p71		
	一同意する、混沌の知的クリーチャーを訓練する	難易度に-5 (※(交渉)判定の成功後)	A&EG p71		
用途(5)	野生動物を育てる (野生動物を育てて飼ひ馴らす; 同時に3体まで; 動物の子供の価格は不明)	難易度15+HD	PHB p80		
(動物使い)		一その他を育てる (アウルベア、グリフィン、ジャイアント・アウル、ジャイアント・イーグル、スバインダー・イーター、ハウラー、ヒポグリフ、ベガス)	難易度はさまざま	MM p9	
		一その他を育てる (アスベリ、コロラックス、ウオービースト・クリーチャー)	難易度はさまざま	MM2 p189	
		一動物を育てる (エレファント、キャメル、クライトムッグ、サッドハンター、ダイア・パジャ、ダイア・バット、ダイア・ボア、ドルフィン、ポーバス、ライディング・ドッグ、ライナセラ、ラマ、アックスブーク、ディノクス、トリケラプス、メガラフトル、ライディング・リザード)	難易度はさまざま (MMに記載のものは難易度15+HD)	A&EG p78, p80	
		一その他を育てる (アウルベア、アティアグ、イセリアル・マローダー、ヴァルグレイ、クレンシャー、シー・ライオン、シャドウ・マスティフ、ショッカー・リザード、ファントム・ファンガス、プリック・ドッグ、ヘル・ハウンド、マンティコア、ラスト・モンスター)	難易度はさまざま	A&EG p72	
		一その他を育てる (アウルベア、ウオーグ、ヒポカンバス、プリック・ドッグ、コアトル、ゼラチナス・キューブ、ゾア・ホエール、テンドリキュロス、パーブル・ワーム、ヒエラコスフィンクス、ヒュラ、ラスト・モンスター、ワイヴァーン、オーガ、ギラロン、グレイ・レンジャー)	難易度はさまざま	A&EG p80, p83, p89	
		一鳥を育てる (ジャイアント・アント、ジャイアント・ドラゴンフライ、ジャイアント・ファイアーフライ、ジャイアント・プレイング・マンティス、ジャイアント・ワズプ、モンスター・スコピオン、モンスター・スパイダー)	難易度はさまざま	A&EG p87	
		一その他を育てる (ストーン・フライヤー)	難易度25	Und p90	
		一育ての親として認められた竜を育てる (本文参照)	難易度はさまざま (※DMが秘密裏に判定)	Dra p13	
		一その他を育てる (ドラゴネル)	難易度30または35	Dra p162	
		一その他を育てる (アンケグ、スラム・ワーム、ダイア・イーグル、ダイア・パジャ、ディーブ・ハウンド、デルヴァー、プレイ)	難易度はさまざま	RoS p161	
		一特殊な動物を育てる (バルタイタン)	難易度28	MM3 p114	
		一その他を育てる (エルヴァン・ハウンド)	本文参照	RotW p187	
		一動物を育てる (コーデヴォク、プリクサシャルティ)	難易度はさまざま	RotW p188	
		一その他を育てる (バック・フィード)	難易度25	SpC p288	
	(1~5)修正	一【知力】が1~2の、「動物」ではないクリーチャーに対して判定を行う	難易度に+5	PHB p80	
		一「動物の相棒」や、類似のクラス能力によるクリーチャーに対して行う	判定に+4のボーナス	PHB p80	
	(動物使い)	その他	ドレイン・アニマル呪文(SpC, CAAdに収録)によって一時的に追加の芸を習得可能	—	CAAd p154, SpC p153
	(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(縛使い)	用途(1)	ロープを結ぶ	—	PHB p81
		しっかりと結び目を結ぶ	難易度10	PHB p81
		特殊な結び目を作る (例: 一つと浄らせるための結び目、ゆっくりとスライさせるための結び目、軽く引っ張るだけでほどける結び目)	難易度15	PHB p81
		片手で自分自身の周りにロープを結ぶ	難易度15	PHB p81
		ロープ2本の両端をほどいて組み継ぎ合わせる	難易度15	PHB p81
	用途(2)	ロープで縛り付ける	(脱出術)と対抗判定、判定に+10にボーナス	PHB p81
	(1~2)修正	一迅速な縛結び	判定に-10のペナルティ	CAAd p103
	用途(3)	ひっかけ鉤を固定する (ひっかけ鉤付きのロープを放り投げて、物に引っ掛けて固定する)	難易度10 (※DMが秘密裏に判定)	PHB p81
	(3)修正	一引っ掛けようとする場所までの距離が、10ftを超えて離れている	距離の10ftにつき難易度に+2	PHB p81
	(3)付随	一引っ掛けに失敗したが、上手く引っ掛かっている事に気付く	判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に	PHB p79
	一引っ掛けに失敗して、重量を載せて1d4ラウンドが経過するまで、上手く引っ掛かっているという事に気付かない	判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に	PHB p79	
用途(4)	懸垂下降を行う (開始時には(登攀)判定(難易度10)が必要; 判定にどちらからでも失敗した場合、難易度+5で、この技能によって再判定を行う; 本文参照)	— (※(登攀)または(縛使い)1ランク以上が必要)	Und p111, RoS p131	
	ロープを基本地上移動速度の2倍の距離まで懸垂下降する	難易度10	Und p111, RoS p131	
	ロープを基本地上移動速度の4倍の距離まで懸垂下降する	難易度20	Und p111	
(縛使い)	技能の離れ業	業での登攀[操作](5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
(はったり)	用途(1)	はったりを行う	(真意看破)と対抗判定	PHB p81
	(1)修正	一相手が判定者を信じたがっている	難易度に-5(=相手の対抗判定に修正)	PHB p82
		一信じられるもので影響はない	難易度に修正なし	PHB p82
		一少し信じたい、相手に少しのリスクを求める	難易度に+5(=相手の対抗判定に修正)	PHB p82
		一信じたい、相手に大きなリスクを求める	難易度に+10(=相手の対抗判定に修正)	PHB p82
		一実にとんでもない、考慮にすら値しない	難易度に+20(=相手の対抗判定に修正)	PHB p82
		一行動規範、属性、性格、利益関係などに関わる	修正はさまざま(=相手の対抗判定に修正)	PHB p81
	(1)付随	一相手がそのはったりを信じなかったからではなく、単にその行動に気が進まなかったからだという事がわかる(風性や行動規範などの重要な点に抵触した場合か、大きなリスク以上のはたっりの場合のみ)	判定結果が難易度-10までで失敗だと自動的に	PHB p81
	用途(2)	戦闘におけるフェイント	(真意看破)と対抗判定	PHB p81
	(2)修正	一自身とクリーチャー種別が異なる相手	判定に-4のペナルティ	PHB p81
	一【知力】が1~2の相手	判定に-8のペナルティ	PHB p81	
	一知性を持たない相手	自動失敗	PHB p81	
用途(3)	隠れ身のために隙を作る (成功後に、「隠れ身」判定の「隙を突いた隠れ身」が必要)	(真意看破)と対抗判定	PHB p81	
用途(4)	ひそかなメッセージを送る (対抗(真意看破)判定で読み取られる可能性あり)	— (※おそらくDMが秘密裏に判定)	PHB p81	
	単純なメッセージ	難易度10	PHB p81	
	複雑なメッセージ、新しい情報を含むメッセージ	難易度15	PHB p81	
(4)付随	一メッセージの伝達に失敗したが、誤ったメッセージは読み取らない	判定結果が難易度-4までで失敗だと自動的に	PHB p81	
	一メッセージの伝達に失敗して、追加で誤ったメッセージを読み取らせてしまう	判定結果が難易度-5以下で失敗だと自動的に	PHB p81	
用途(5)	拷問の前の脅し (次に行う、BoVD 式の拷問の(威圧)判定に対して、拷問用具の状況ボーナスを1.5倍(+50%)にする)	拷問前に(真意看破)と対抗判定	BoVD p37	
用途(6)	野次って妨害する (〔芸能〕判定による上演を野次って妨害する; 本文参照)	(精神集中)と対抗判定	RoS p131	
用途(7)	無害な通りすがりを装う (〔隠れ身〕判定によって尾行していて、相手に発見された場合に、無害な通りすがりを装う)	(真意看破)と対抗判定	CAAd p97	
(7)修正	一誰もつけないと信じている	難易度に-5(=相手の対抗判定に修正)	CAAd p96	
	一つけられていると考える理由はない	難易度に修正なし	CAAd p96	
	一つけられていると疑っている	難易度に+10(=相手の対抗判定に修正)	CAAd p96	
	一つけられていると疑っていて、つけている判定者を敵だと知っている	難易度に+20(=相手の対抗判定に修正)	CAAd p96	
用途(8)	警備兵を味方に付ける (※(交渉)判定でも可; 各グループの代表1人が判定; 本文参照)	他のグループの代表の(交渉)または(はったり)と対抗判定	Sh p126	
(はったり)	技能の離れ業	絶妙なフェイント[対話](8)、対集団フェイント[対話](8)、社交的失地回復[対話](交渉)5+(はったり)8)、第二印象[対話](はったり)5+(変装)5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈平衡感覚〉	用途(1)	平衡感覚を行う (狭い表面の上か不安定な表面の上で、1/2の移動速度で移動したり、倒れずに立ってバランスを取る)	—	PHB p82
		幅 7~12 インチの狭さの上、グリース呪文の上	難易度10	PHB p82, p219
		岩盤の床の上、傾斜の付いた床の上、でこぼこした石畳の上、急な階段(DMG p63)の上、崩れやすい砂利の上、ぐらつく煉瓦や石の上 (この表面では、疾走または突撃時のみ判定が必要; また、この判定では倒れずに済んだ場合、移動できない事はなく、通常と同様に行動できる)	難易度10 (※おそらく通常は判定不要)	PHB p82, DMG p31, RotW p148
		幅 2~6 インチの狭さの上、砂丘の上、テントの上、雪の吹き溜まりの上	難易度15	PHB p82, RotW p147
		非常に平坦な路上を移動している乗り物の上	難易度18	RotW p147
		幅 2 インチ未満の狭さの上(ロープの上を含む)、でこぼこな道を移動している乗り物の上	難易度20	PHB p82, RotW p147
		貧弱な道、踏み分け道、道なき道などを移動している乗り物の上	難易度22	RotW p147
		崖の渦中の船の甲板の上、早駆けする馬の上、岩、くぼみ、倒木、瓦礫などの上を移動している乗り物の上	難易度25	RotW p147
		屋根の上で平衡感覚を行う	—	DMG p99
		屋根の傾斜を上り下りして移動する	難易度10	DMG p99
		斜めの屋根を高度を変えずに平行に移動する	難易度15	DMG p99
		山形の屋根の一番高い所を伝って移動する	難易度20	DMG p99
		木の上で平衡感覚を行う (枝を伝って、1/2の移動速度で水平に移動したり、倒れずに立ってバランスを取る; 昇り降りする場合、この技能ではなく、〈登攀〉判定が必要となる)	—	RotW p147
		密生した森林 (この表面では、疾走または突撃時のみ判定が必要; また、この判定では倒れずに済んだ場合、移動できない事はなく、通常と同様に行動できる)	難易度10 (※おそらく通常は判定不要)	RotW p147
	中ぐらいの森林	難易度15	RotW p147	
	まばらな森林	難易度25	RotW p147	
	折れやすい細い枝	難易度90	PHB p65	
	用途(2)	移動速度の上昇 (1回の移動アクションを行う毎に判定1回が必要)	判定に-5のペナルティ	PHB p82
	突撃 (移動速度ぶんの移動を行う毎に判定1回が必要)	判定に-5のペナルティ	PHB p82	
	一疾走しながらの平衡感覚 (おそらく狭い表面の上のみ)	判定に-20のペナルティ	CAAd p103	
一疾走しながらの平衡感覚 (おそらく不安定な表面の上のみ)	通常の難易度と同様	PHB p82		
(1~2)修正	一少し障害物がある (例: ガレ場、軽度の瓦礫、木の上に苔や草が生えている)	難易度に+2	PHB p82, RotW p148	
	一少し滑りやすい (例: 濡れた床、木が湿っている)	難易度に+2	PHB p82, RotW p148	
	一傾斜が付いている	難易度に+2	PHB p82	
	一大いに障害物がある (例: 天然洞窟の床、重度の瓦礫)	難易度に+5	PHB p82	
	一大いに滑りやすい (例: 氷の床、木の上に雪や氷がある)	難易度に+5	PHB p82, RotW p148	
	用途(3)	一判定に失敗したが、倒れたり落下せずに済ませる (ただし、そのラウンドの間は、通常はそれ以上の移動ができない)	判定結果が難易度-4 までで失敗だと自動的に	PHB p82
用途(4)	一判定に失敗して、倒れるか落下する	判定結果が難易度-5 以下で失敗だと自動的に	PHB p82	
用途(3)	一平衡感覚中に攻撃を受ける (5ランク以上かからないと、立ちすくみ状態として攻撃を受ける; 判定に失敗すると、倒れるか落下する; なお、疾走または突撃の用途では、移動していない間は、平衡感覚を使用しているとはみなされない; RotW p147を参照)	通常の難易度と同様	PHB p82, RotW p148	
用途(4)	足払いに抵抗する (ただし、抵抗に成功しても足払いをやり返さない)	対抗【筋力】判定をこの技能判定で代用、判定に-10のペナルティ(※10ランク以上が必要)	CAAd p103	
〈平衡感覚〉	その他	バランスング・ロアコール呪文(SpC, CAAdに収録)によって獲得できる能力にこの技能のランク数が関連	CAAd p154, SpC p166	
〈平衡感覚〉	チームワーク	一斉突撃(リーダー5、メンバー1) 轟の如く(リーダー“踏み張り”の能力、メンバー1)	PH2 p162	
〈平衡感覚〉	技能の離れ業	軽快な突撃【移動】(5)、 丘上り【移動】(【跳躍】5+〈平衡感覚〉5)、 屈曲突撃【移動】(【軽業】5+〈平衡感覚〉5)	CS p82	
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈変身制御〉	用途(1)	望まない変身に耐える (満月時、またはhpが1/4減少する毎に)	難易度25 (※いずれも後天性のみ必要になる判定)	MM p303
	用途(2)	自発的に人型生物形態に戻る	難易度20 (満月時は難易度+5)	MM p303
		自発的に中間形態になる	難易度15	MM p303
		自発的に動物形態に変身する	難易度20 (満月時は難易度-5)	MM p303
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈変装〉	用途(1)	変装を行う (変装する、変装させる、特定の個人になり切る、特定の種類の人物になり切る、通りすがりの人物に見せかける、地元の人に見せかけるなど; 変装後の身長と体重の変化は、本来の1/10まで)	(視認)と対抗判定 (自身は最初に1回だけ変装の出来を判定) (※DMが秘密裏に判定)	PHB p83
		物体の変装を行う (変装後の全長と重量の変化は本来の1/10まで)	(捜索)と対抗判定 (自身は最初に1回だけ変装の出来を判定) (※DMが秘密裏に判定)	RoD p149
	(1)修正	一魔法による変装	判定に+10のボーナス	PHB p83
		一大きな変化を加えずに変装する	判定に+5のボーナス	PHB p83
		一異なる性別に変装する	判定に-2のペナルティ	PHB p83
		一異なる種族に変装する	判定に-2のペナルティ	PHB p83
		一異なる年齢段階に変装する	1段階の差につき判定に-2のペナルティ	PHB p83
	(1)対抗	一見覚えがある	難易度に+4(=相手の対抗判定に修正)	PHB p83
		一知人、同僚	難易度に+6(=相手の対抗判定に修正)	PHB p83
		一親しい友人	難易度に+8(=相手の対抗判定に修正)	PHB p83
一親友、恋人、肉親		難易度に+10(=相手の対抗判定に修正)	PHB p83	
〈変装〉	技能の離れ業	音をも装う【対話】(5)、 第二印象【対話】(【はったり】5+〈変装〉5)	—	CS p82
(メモ)				

技能名	用途	内容	難易度・判定	収録
〈魔法装置使用〉	用途(1)	やみくもに起動させる (正しい使用方法を知らずに起動を試みる)	難易度25 (※以下のいずれの用途も 出目1で、かつ失敗すると、 24時間は再判定不可)	PHB p83
	(1)修正	一以前に起動に成功した事がある	判定に+2	PHB p83
	(1)付随	一判定には失敗したが、魔法事故は引き起こさずに済ませる	判定結果が難易度-9 までで失敗だと自動的に	PHB p83
		一判定には失敗して、魔法事故を引き起こす(本文参照)	判定結果が難易度-10 以下で失敗だと自動的に	PHB p83
	用途(2)	書かれた呪文を解読するための(呪文学)判定を、 (魔法装置使用)判定で代用する)	難易度20+ 呪文レベル、 難易度+5	PHB p83
	用途(3)	種族を真似る (種族による起動条件を満たす)	難易度25	PHB p83
		属性を真似る (秩序にして善などの属性1つを真似る; ずっと真似続けている場合、1時間につき判定1回が必要)	難易度30	PHB p83
		能力値を真似る (能力値による起動条件を満たす)	難易度はさまざま (判定結果-15が有効 能力値となる)	PHB p83
	用途(4)	クラスの特徴を真似る (クラスの特徴による起動条件を満たす)	難易度はさまざま (判定結果-20が有効 クラス・レベルとなる)	PHB p83
		【影織魔法】特技を真似る (“影織”アイテム(FRCS p57, MaoF p175)の使用時に、【影織魔法】特技の起動条件を満たす)	難易度30	MaoF p21
用途(4)	巻物を使用する (その他の呪文完成型アイテムもこの判定を用いる; 必要能力値を満たしていない場合、別途に能力値を真似る必要がある)	難易度20+最低術者 レベル	PHB p83	
用途(5)	ワンドを使用する (その他の呪文開放型アイテムもこの判定を用いる; 能力値を真似るの必要はない)	難易度20	PHB p83	
〈魔法装置使用〉	その他	マジック・サブアード呪文(CMに収録)によって獲得できる能力にこの技能のランク数が関連	—	CM p117
(メモ)				

※各サブメントは、原書の刊行順で整列しました。日本語版の『五つ国:ファイヴ・ネイションズ』(2008年6月)までに対応。