

サンプル技能

以下の「サンプル技能一覧」に、『D&D』のほとんどのキャンペーンで利用できる技能を、たくさん並べておきました。プレイヤーやDM（ダンジョンマスター）は、ふさわしいと思える技能を、この表につけ加えてかまいません。新しい技能を作った場合、どの能力値を使って判定したらいいか、DMが決めてください。

サンプル技能一覧

◆筋力関連技能

格闘	390ページ
脅迫	393ページ
腕力	416ページ

◆知力関連技能

科学（タイプを選んでください）	389ページ
芸術（タイプを選んでください）	395ページ
言語（タイプを選んでください）	396ページ
工学（土木工学）	396ページ
工芸（タイプを選んでください）	396ページ

自然知識（タイプを選んでください）	397ページ
獣医	398ページ
狩猟	399ページ
信号（タイプを選んでください）	400ページ
生存（地形を選んでください）	402ページ
世界知識	402ページ
戦術	403ページ
専門家（タイプを選んでください）	404ページ
造船	405ページ
地域／分野知識（タイプを選んでください）	405ページ
地図作成	406ページ
治療	406ページ
追跡	407ページ
読唇術	410ページ
火おこし	411ページ
変装	411ページ
方位術	412ページ
砲術	412ページ

魔法工学		4 1 3	ページ
魔法知識		4 1 4	ページ
ものまね		4 1 4	ページ
錬金術		4 1 5	ページ
労働		4 1 5	ページ
民		4 1 5	ページ

◆知恵関連技能

言いくるめ看破		3 8 7	ページ
危険感知		3 9 1	ページ
儀礼 (イモータルを選んでください)		3 9 4	ページ
芸術 (タイプを選んでください)		3 9 5	ページ
神秘学		4 0 1	ページ
洞穴		4 0 8	ページ
動物の調教 (タイプを選んでください)		4 0 9	ページ
賭博		4 1 0	ページ
法律 (文化を選んでください)		4 1 3	ページ
勇敢		4 1 4	ページ

◆敏捷性関連技能

いかさま		3 8 8	ページ
騎乗 (タイプを選んでください)		3 9 2	ページ
曲芸		3 9 3	ページ
暗闘射ち		3 9 4	ページ
警戒		3 9 5	ページ
忍び (地形を選んでください)		3 9 8	ページ
操縦 (タイプを選んでください)		4 0 4	ページ
逃亡		4 0 9	ページ
登山		4 1 0	ページ
速撃ち		4 1 1	ページ

◆体質関連技能

味見		3 8 6	ページ
我慢強さ		3 9 1	ページ

◆魅力関連技能

言いくるめ		3 8 7	ページ
演技		3 8 8	ページ
音楽 (タイプを選んでください)		3 8 9	ページ
買い物		3 8 9	ページ

歌唱	390 ページ
語りべ	390 ページ
説得	403 ページ
統率	408 ページ

技能の解説

サンプル技能一覧に載せた技能について、ここで解説しておきます。使いやすいように、アイウエオ順に並べ替えてあります。どの能力値に対して技能判定を行えばいいかは、それぞれの技能の下に載せておきました。

味見（フード・テイステイニング）・・体質

食料や水が腐っていないか、見極めることができます。まず初めに一口、慎重に味をみれば、食中毒になるおそれはないでしょう。この技能があるからといって、食事に加えられた毒物を見破ることはできません。ただし、DM（ダンジョンマスター）が使われた毒に味があると決めている場合は例外です（気づいたときは手おくれでしょうが）。

言いくるめ（ディセプション）・・魅力

話し手がしゃべる内容を、嘘偽りのない「真実」だと聞き手に思いこませる技能です。技能を使うキャラクターが真つ赤な嘘をついていてもです。技能判定に成功すると、作り話をNPC（ノンプレイヤー・キャラクター）に信じこませたり、まぎらわしい話を正直で誠実なものを受け取らせることができます。失敗すると、キャラクターの話す内容は、納得しがたいものに聞こえるでしょう。この技能を、PC（プレイヤー・キャラクター）に対して使うことはできません。

言いくるめ看破（ディテクト・ディセプション）・・知恵

NPCが言いくるめようとする行動をとったとき、それに気づくことができます。特定の話が真実か嘘か、話し手がどうしてそんなことをするのか、言いくるめが正確にはどういうものなのか、などを明らかにするわけではありません。言いくるめようとするNPCに、疑いの目を向けるよう警告してくれるだけです。DMがキャラクターのかわりに技能判定を行い、その結果を教えてあげてください。この技能を、PCに対して使うことはできません。

いかさま(チーティング) .. 敏捷性

ごまかして賭けごとに勝つ技能です。たとえば、カードを山のいちばん下から配るなどの方法を使います。「いかさま」をしようとするキャラクターは技能判定を行うべきでしょう。賭けごとの参加者は全員、「いかさま」をしようとするキャラクターの技能判定に対して、一度だけ判定を行うことができます。「いかさま」技能があればそのままでのレベルで、「賭博」技能があればマイナス1のペナルティで、基本の《知力》だけで判定するならマイナス4のペナルティで、いずれかいちばん高いもので判定すること。その結果、参加者の1人でも、「いかさま」をしようとするキャラクターより成功の度合いが大きければ(この章の「お互いに対して技能を使う」へ426ページ参照)、いかさまを看破することができます。この技能を選ぶことができるのは、性格がケイオティックなキャラクターだけです。

演技(アクティング) .. 魅力

舞台俳優として暮らしている能力です。それだけでなく、自分とは違う性格を演じたり、偽の感情を表現したりする能力も与えてくれます。技能判定に成功したキャラクターは、かざられた期間のあいだなら、嘘を信じさせることができますでしょう。

音楽(ミュージック)(タイプを選んでください) .. 魅力

この技能を持つキャラクターは、あるタイプの楽器を、見事に演奏することができます。プレイヤーは、キャラクターが演奏できる楽器のタイプを選んでください。この技能を複数回とれば、さまざまな種類の楽器を習得することができます。楽器のタイプは、弦楽器、金管楽器、打楽器、木管楽器などに分かれます。「歌唱」技能と合わせてとることが多いでしょう。

買物(バーゲニング) .. 魅力

技能判定に成功したキャラクターは、品物やサービス、情報のなかで、手に入りうるかぎり最高級のものを見つけ出すことができます。だからといって、ただで多くを得ようとするのは、いくら交渉しても無理な話でしょう。

科学(サイエンス)(タイプを選んでください) .. 知力

天文学、地質学、冶金学といった「科学」の分野1つにおいて、専門家になることができます。この技能を持つキャラクターは普通、大都市に住む専門家として、「科学」で生計をたてることができます。キャラクターがあまり進んでいない文化に属している場合は、この技能を認めるべきではないでしょう。ただしその世界のなかでも、高度に文明の進んだ地域の出身者なら、そのまま適用してかまいません。プレイヤーは、自分のキャラクターが習得している

「科学」の分野を決めなくてはいいけません。「科学」技能を複数回とれば、複数の分野を会得することが出来ます。

格闘（レスリング）・・筋力

「格闘」による戦闘で技能判定に成功したキャラクターは、格闘レベル（レーティング）にプラス1することが出来ます（上級ルールの「素手戦闘」で解説します）。この技能を伸ばすと、それだけボーナスも増えていきます。たとえば「格闘」技能プラス1を持つキャラクターは、プラス2のボーナスを得るでしょう。

歌唱（シンギング）・・魅力

熟練した歌い方で、歌を歌うことが出来ます。キャラクターはこの技能で生計をたてたり、（充分うまければ）有名な芸人や吟遊詩人になることができるでしょう。

語りべ（ストーリーテリング）・・魅力

物語を聞かせて、聴衆を魅了することが出来ます。キャラクターは、「語りべ」として生計をたてることが出来ます。さらに「地域／分野知識」のなかの「歴史」技能などを持っていれば、専門の「語りべ」（歴史の語りべなど）となることもできるでしょう。

我慢強さ（エンデュアランス）・・体質

この技能を持つキャラクターは、長時間にわたって、くたくたになるような作業を続けることが出来ます。技能判定に成功すると、1時間のあいだ、倒れることなく走り続ける（あるいは、なにか過酷な作業をする）ことが出来ます。さらに作業を1時間続けるごとに、技能判定をやり直さなくてはいけません。しかも1時間経つごとに、ペナルティがプラス1ずつ加算されていきます。キャラクターが作業を終了するか、技能判定に失敗して倒れると、作業に費やした時間の3倍の時間を、休息にあてなくてはいいけません。

危険感知（デインジャー・センス）・・知恵

技能判定に成功したキャラクターは、差し迫った危険に気づきます。その危険がどんなものなのか、どこから来るのかはわかりません。この技能判定は、プレイヤーではなくDM（ダンジョンマスター）が行います。技能判定が成功だった場合（かつ危険が迫っている場合）以外には、判定を行ったことをプレイヤーに知らせる必要はありません。

騎乗(ライディング)(タイプを選んでください) .. 敏捷性

乗用動物の基本的な世話と餌のやり方から、さまざまな状況下でその動物を制御する能力まで含まれます。キャラクターが乗用動物の背で武器を振るおうとするならば、「乗馬」技能判定に成功しなくてははいけません。失敗すると、動物の動きがはげしすぎて、武器を使うことができないでしょう。

「騎乗」技能1つにつき、1つのタイプの動物に乗ることができます。2つの異なる動物に乗る方法を知りたければ、「騎乗」技能を別々に2回とらなければいけません。たとえば、「馬」は動物の1つのタイプといえます。例文での「乗馬」技能はこれにあたります。「巨大鷲」は、また別のタイプです。

違う動物に対して「騎乗」技能を使う場合(たとえば、馬に乗れる者がラクダに乗ろうとする場合)、「騎乗」技能にマイナス4のペナルティを負います(敏捷性) マイナス4を目標値にするということ)。「騎乗」技能をまったく持たないキャラクターが動物に乗ろうとするなら、マイナス8のペナルティを科して《敏捷性》の能力値判定を行わなくてははいけません。

ただし、乗っていた動物が驚いて立ち上がる、といった扱いの難しい状況を除いては、技能判定に成功する必要はありません。普通は、苦もなく動物の背に落ち着くことができます。

脅迫(インティミデーション) .. 筋力

NPC(ノンプレイヤー・キャラクター)を脅して、PC(プレイヤー・キャラクター)の思いどおりにさせることができます。技能判定に成功すると、NPCは脅されて、技能を持つキャラクターが望む行動をとります。「脅迫」技能をPCに対して使うことはできません。いったん脅されたNPCは、脅したPCと決して親しくなろうとはしないうです。

この技能を使うことは、もし相手が応じなければ、痛い目に合わせてやる、ひどい結果になるぞ、と暗黙のうちに、あるいはあからさまに脅すことを意味します。ですから「脅迫」技能は、低レベルのキャラクターに対してのもっとも効果があるでしょう。PCや、5レベル以上のNPCには、まったく効果がありません。DM(ダンジョンマスター)は自由に、脅そうとするキャラクターよりも明らかに優位な立場にいる者に対しては、効果がないと設定してかまいません。たとえば精鋭の兵士に守られた王様は、たとえ1レベルであっても、脅されているという気にはならないでしょう。

曲芸(アクロバティックス) .. 敏捷性

この技能を持つキャラクターは、曲芸的なわざを見事に行うことができます。たとえば、ぴんと張ったロープや針金の上でバランスをとることができます。どんな曲芸的なわざを行うためにも、技能判定に成功しなくてははいけません。失敗すると、キャラクターは落ちてしまうで

しょう。そのとき技能判定に成功すると、落ちた高さのうち10フィート(約3メートル)を減らすことができます。「曲芸」技能を持つキャラクターは、機敏であれば免れるような機械仕掛けの罠——傾いた通路や落とし穴など——に対するセービングスローに、プラス2のボーナスを得ます。大道芸人、盗賊、すばやい戦士の多くが、この技能を持っています。

儀礼(セレモニー)(イモータルを選んでください)・・知恵

この技能を持つキャラクターは、儀式や祭礼を通して「イモータル(神)」を崇める方法を知っています。僧侶のキャラクターなら、聖職位に合わせて通常の儀式を行うことができます。また、DM(ダンジョンマスター)が許せば、「イモータル」の注意を引きつけることもできるかもしれませんが(心より祈りを捧げ、食を断ち、所持品を供えたりすれば)。この技能には、「イモータル」を喜ばせることのできる、儀式と行動規約についての知識も含まれています。この技能のことを「特定のイモータルに対する」敬意」と称していることもあります。

暗闇射ち(ブラインド・シューティング)・・敏捷性

目標が見えていなくても、狙い射つことができます。普通はキャラクターが暗闇にいたり、目標が視野にいない(または「赤外線視覚」で見えない)ときに、この技能を使うでしょう。目標の位置を定めるには、目標がたてる物音を聞くことができなければいけません。キャラク

ターが技能判定に成功して初めて、目標に向かって射撃することができます。命中させるには命中判定が必要ですが、暗闇による通常のペナルティは科せられません。

警戒(アラートネス)・・敏捷性

技能判定に成功したキャラクターは、一瞬のうちに武器を抜いて不意討ちの効果が無効にしたり、ほんのかすかな場違いな音を聞きつけて目を覚ますことができます。

芸術(アート)(タイプを選んでください)・・知力(知恵)

芸術品を作り出す技能です。「芸術」技能にはさまざまなタイプがあります(絵画、彫刻、木彫り、モザイク画など)。プレイヤーは、キャラクターに腕を磨かせたい芸術のタイプを、1つに特定しなければいけません。この技能を複数回選べば、さまざまな芸術の形に熟達することも可能です。「芸術」技能があれば、パーティに対するNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)の反応をよくすることもできるでしょう。NPCをモデルにした肖像画や彫刻を贈れば(「芸術」技能判定は必要です)、芸術家に対する反応はプラス2のボーナスを得ます。プレイヤーは「芸術」技能の基本能力値として、《知力》のかわりに《知恵》を選んでかまいません。

言語（ランゲージ）（タイプを選んでください）…知力
 技能の解説の後に載せる「言語の選択ルール」（417ページ）を参照してください。

工学（土木工学）（エンジニアリング）…知力

家屋や橋やダムなど大きな建造物を、設計、デザインし、じつさいに造り上げる技能です。訓練をつんだ技師の監督下になければ、大きな建造物は——人や物の力によるものでも、魔法だけによるものでも——まちがいに倒れるか、なにか災害を引き起こすことになるでしょう。「土木工学」技能を使えば、パーティが通り抜けたり通り越そうとしている建物を、見積もることもできます。いまいる建物、どんな形をしているのか、いついかなる手によって造られたのか、といったことがわかるでしょう。

工芸（クラフト）（タイプを選んでください）…知力

キャラクターは「工芸」のわざを、1種類こころえています。たとえば、鍛^{よる}製作、弓製作、刺青^{いれず}、革細工、鍛冶^{かじ}、武器製作などが挙げられます。キャラクターは、「工芸」技能で製作する作品のタイプを、1つ選ばなくてははいけません。もちろん、技能スロットを2つ以上使えば、複数のタイプの「工芸」技能を持つこともできます。

キャラクターは「工芸」を本職として身を立てることがができます。技能判定に成功すれば、

「工芸」に関する問題について、専門家の立場から意見を言うことができるでしょう。

自然知識（ネイチャー・ロア）（タイプを選んでください）…知力

特定の1つの地形に生息する、ありふれた植物や動物の生態系について、知識を持っています。地形は、砂漠、森林、ジャングル、山／丘陵、海洋、平原、極地に分かれます。地形1つに技能スロットを1つ使って、この技能を複数回とれば、さまざまな地形についての知識を学ぶこともできます。

キャラクターは、食べることでできる植物と毒のある植物を見分けたり、薬草を見つけることができます。また、不自然な危険の兆候があれば（妙に静まり返っている、普通あるはずの植物や動物がいない、動物が異様な行動をとっているなど）、それに気づくことができます。

なじみの深い地形でこの技能を使うなら、技能判定のサイコロの出目にマイナス2することができます。選んだ地形にとっても似ている地形なら、ボーナスなしでサイコロを振ります。なじみの深い地形から遠ざかれば遠ざかるほど、技能判定に課せられるペナルティは大きくなります（最大で出目にプラス4まで）。

忍び (ステルス) (地形を選んでください) .. 敏捷性

盗賊の特殊能力「忍び足」に似ていますが、重要なちがひがあります。「忍び」技能をとるキャラクターは、以下に挙げる地形のなかから、技能を発揮できるものを1つ選ばなくてはなりません。地形は、都市/屋外、屋内/洞穴、森林/ジャングル、平原、砂漠、極地、山/丘陵に分かれます。「忍び」技能は、選んだ地形のなかでしか使えません(それぞれの地形に1つずつ、計7つの技能スロットを使うことは考えられます)。

都市/屋外は、街の通り、がらくただらけの路地、屋根の上など、都市環境で見かける場所使います。屋内/洞穴は、ダンジョンや地下墓地、洞窟や洞穴など、ほとんどの閉ざされた空間に使います。その他の地形のタイプについては、説明するまでもないでしょう。

人間、亜人種、人型生物は、「忍び」技能をとることができます。キャラクターは選んだ地形を、ひじょうに静かに移動することができます。だれかに忍び寄るときや、物音を聞きつけられる可能性があるときは、技能判定を行わなくてはなりません。DM(ダンジョンマスター)がそのことを知られたくなければ、こっそり技能判定を行ってもかまいません。

獣医 (ヴェテリナリー・ヒーリング) .. 知力

「治療」技能(406ページを参照)と似ていますが、この技能は人間でも亜人種でもない生き物——言い換えれば、人間以外の生き物、モンスター、普通の動物などに対して使います。

キャラクターはつぎの2つの方法から、1つを選んで技能をとってください。

一般獣医技能

あらゆるタイプの生き物を手当てすることができますが、技能判定には常に出目にプラス1のペナルティを負います。

特殊獣医技能

技能を使える生き物のタイプを、1つ選びます(例..ウマ科)。そうやって限定した生き物を手当てするには、まったくペナルティを受けません。しかしそれ以外のタイプの生き物に対しては、常に出目にプラス2のペナルティを負います。

(この技能を2回とって、片方を一般技能、もう片方を特殊技能にすることも可能です。そうすれば、特定した生き物に対しては数値どおり判定し、その他の生き物についても、常に出目にプラス1のペナルティだけで判定できるでしょう)。「獣医」技能を持つキャラクターが人間や亜人種を治療することも可能ですが、その場合、出目にプラス3のペナルティを負います。

狩猟 (ハンティング) .. 知力

大小の獲物の居場所を突き止め、そつと近づき、ボウ(弓)やスリングやスピア(槍)を使

って狩りをすることができます。技能判定に成功すると、「穏やかな野外」で「無防備の目標」を攻撃するさい(ボウ、スリング、スピアを使います)、命中判定にプラスのボーナスを得ます。戦闘状態で使えることは、まずないでしょう。

キャラクターがかなり豊かな地域にいて、射撃用武器、スピア、ジャベリンのいずれかを持っているなら、長期間にわたって自給自足の生活を行うことができます(技能判定は必要ありません)。獲物が豊富とは言えない地域で狩りをするには、技能判定が必要で、ペナルティも課されます(DM<ダンジョンマスター>が決めてください)。自分以外の仲間の面倒もみるなら、別に1人分の食料を見つけれられたかどうか、技能判定を行わなければわかりません。しかも仲間が2人以上いれば、その1人ごとに目目「プラス1」の修正が加算されていきます。技能判定は毎日行います。失敗すると、その日見つけた食料では、全員に充分行き渡らなかったこととなります。

「狩猟」技能を持つキャラクターは、豊かな地域では(移動の最中でも)、自動的に食料を探しまわることができます。技能判定を使えば、食料を探すのに丸1日費やした結果、どのくらいうまくいったかを定めることができます。

信号(シグナリング)(タイプを選んでください)・・知力

技能判定に成功すると、「信号」技能を持つ別のキャラクターにだけ通じる伝言を残すこと

ができます。双方は同じ文化、商業ギルド、軍隊、「学校」などに属してはいけません。たとえば、「信号」技能を持つドワーフのキャラクターは、岩を積み上げてなにかのしるしにすることができます。たいていのキャラクターは何も思わないでしようが、「信号」技能を持つほかのドワーフのキャラクターは、それを「信号」と気づき、なにを意味しているのか理解することができます。

キャラクターが「信号」技能をとるときは、学ぼうとする「信号」のタイプと属する文化を決めなくてはなりません。さらに、そういった「信号」を覚える機会も必要です。適当な「信号」のタイプとしては、軍隊のトランペット信号、海軍の手旗信号、煙による合図、太鼓による信号などがあります。

神秘学(ミステイシズム)・・知恵

「儀礼」技能(394ページ参照)と似ていますが、僧侶ではないキャラクターがとります。この技能を持つキャラクターは、どの行動を選べば、普通「イモータル(神)」をもっとも喜ばせることになるのか、直感的に知ることができます。たとえば、技能判定に成功したキャラクターは、「イモータル」に捧げられた偶像を見分け、しかるべき敬意を払わなくてはいいないでしょう。

生存(サバイバル) (地形を選んでください) .. 知力

この技能を持つキャラクターは、1つの地形のなかで、食料(とくに野菜や果物)、隠れ場所、水を容易に見つけることができます。地形のタイプは、砂漠、森林/ジャングル、山/丘陵、海洋、平原、極地のなかから選んでください。「生存/砂漠」技能があっても、森のなかで生き延びることはできません。そのためには、「生存/森林」技能もとらなければいけません。

「生存」技能を持つキャラクターが豊かな土地にいれば、たとえ移動中でも、自動的に食料を探しまわることができます。自分以外の仲間の面倒もみるなら、技能判定を行わなくてはなりません。しかも仲間が2人以上いれば、その1人ごとに、出目にプラス1のペナルティが加算されていきます。技能判定は毎日行います。失敗すると、見つけた食料では、全員に充分行き渡らなかったこととなります。

世界知識(プラナー・ジオグラフィ) .. 知力

自分の住む世界や上級ルールで解説してある異界——物質界(プライム・プレイン)、内異界(インナート・プレイン)、外異界(アウトター・プレイン)、アストラル界、エーテル界——について、一般的知識を持っています。さまざまな世界のなかを旅する技術や、ノウン・ワールドに住むおもな住民についての知識などが含まれます。

説得(パースエイジョン) .. 魅力

キャラクターの正直さ、誠実さをNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)に伝える能力です。嘘をつく技能ではありません。話し手は、自分がしゃべる内容を真実だと信じていなくてはいけません。技能判定に成功すると、聞き手は話し手がしゃべっている内容を信じます。こうしてくれと頼んだことをしてくれるわけはありません。敵対している人物に話を聞かせるなら、出目にプラス1。プラス8のペナルティを科してください。この技能は、外交官や交渉係が持つと役に立つでしょう。

戦術(ミリタリー・タクティクス) .. 知力

この技能を持つキャラクターは、敵軍隊の移動を予測し、自軍を有利に動かすことができます。この技能を使うときは、(キャラクターでなく)プレイヤーが指揮官の立場になり、まずその場の状況を調べ、自分が正しいと思う考え——敵は何をしようとしているのか、味方をどう配置したらいいのか——を宣言します。

「戦術」技能判定を行うのは、プレイヤーではなくDM(ダンジョンマスター)です。技能判定に成功したDMは、プレイヤーが正確に予想していたかどうかを、ありのまま教えなくてはなりません。もしもプレイヤーの判断がまちがっていて、技能判定に成功したなら、軍隊をどう配置した方がいいのか忠告してあげるべきでしょう。技能判定に失敗したなら、キャラクター

は敵軍隊の移動を、うまく利用できるほどには判断していなかった、とプレイヤーに教えるべきです。技能判定に成功したかどうかは、集団戦闘における両軍のボーナス（ペナルティ）を決める要素になります（詳しくは上級ルールの「大規模戦闘」で解説します）。

専門家（プロフェッション）（タイプを選んでください）・・知力

政治、料理、不動産業、馬の手入れ、書記（読み書きができればいいですね）といった肉体力労働ではない仕事一つに熟練しています。その仕事を本職として、身を立てることが出来ます。技能判定に成功すれば、自分の仕事に関する問題について、「専門家」の立場から意見を言うことができるでしょう。キャラクターがどの仕事に長けているのか、プレイヤーは特定しなくてはいいけません。さまざまな仕事ごとに、「専門家」技能を複数回とることができます。

操縦（パイロットイング）（タイプを選んでください）・・敏捷性

「騎乗」技能と似ていますが、「操縦」技能は船に対して適用されます（キャンペーンで存在するのなら、空中船や浮遊城塞などの大きな飛行船にも使えます。空飛ぶ絨毯や空飛ぶほうきなどの魔法アイテムを使うのに、「操縦」技能は必要ありません）。異なるタイプの船に対しては、それぞれ異なる「操縦」技能を使わなくてはいいけません。つぎのページの「操縦技能・・船のタイプ表」を参照してください。つまり、複数のタイプの船を操縦するには、技能を2回以上と

る必要があるということです。

●操縦技能・・船のタイプ表

属する船の種類

◆小型ボート.....	川船、ヨット、カヌー、救命ボート、いかだ
◆ガレー船.....	小型ガレー船、大型ガレー船、戦闘用ガレー船、ロングシップ
◆帆船.....	大型帆船、小型帆船、軍隊輸送船
◆飛行船.....	空中ボート、空中船

造船（シップビルディング）・・知力

船を設計したり建造したりするための技能です。キャラクターは、プロ級の船の建造を監督することが出来ます。ひとりの力で造るものでも、魔力によるものでもかまいません。「造船」技能を持つキャラクターはさらに、船に遭遇したさい、それがいついかなる手によって造られたものか、などを見積もることが出来ます。

地域／分野知識（ナレッジ）（タイプを選んでください）・・知力

ある地域の文化や地理、または歴史、伝承、神学といった学問の分野一つにおいて、専門家になることができます。普通はその学問を教えたり、専門家の役割を果たすことで、暮らして

いけるでしょう。技能判定に成功すれば、持っている知識に関する問題について、専門家の立場から意見を言うことができます。この技能を持つキャラクターは、どんなタイプの知識を持っているのか、特定しなくてははいけません。ただし「地域／分野知識」技能を複数回選んで、それぞれ違った学問の分野に費やすことはできます。

地図作成（マッピング、カートグラフィ）…知力

この技能を持つキャラクターは、読み書きができなくても、地図を理解したり描いたりすることが出来ます。単純な地図なら、技能判定を行わなくても理解できます。複雑な図面を解釈するとか下描きをする、記憶をたどってある地域の地図を描く、などの作業には技能判定が必要でしょう。じつさにダンジョンを探索しながら地図を描いていく場合は、この技能はなくてもかまいません。地図なら描けるが言語は読めないというキャラクターが、地図に書いてある単語を理解することはまず無理でしょう。

治療（ヒーリング）…知力

人間と亜人種^{デミヒューマン}とを相手に、怪我の手当てをしたり、病気を診断することが出来ます。技能判定に成功すると、怪我をしたキャラクターのヒットポイント（HP）を1d3点回復させることができます（関連技能の「獣医」では、動物やモンスターを相手に同じような「治療」を

することが出来ます）。

同じ怪我を癒すために、「治療」技能を2回以上使うことはできません。キャラクターが新たに怪我をすれば、新しい怪我に対してのみ、「治療」技能を使うことができます。技能判定は「怪我ひと組」に対して行うのであって、傷1つ1つに対して行うわけではありません（ここで言う「怪我ひと組」とは、1つの戦闘で失ったヒットポイントを合計したものです）。

技能判定を行ったときに、サイコロで20の目を出すと（修正は無視します）、うっかり患者に1d3点の怪我を負わせたことになります。その怪我は、「治療」技能で二度と手当てすることはできません。

技能判定に成功したキャラクターは、病気の種類を診断することもできます。また成功度が5以上（目標値より5以上下回る）ことあれば、病気が自然のものか魔法で引き起こされたものかまで、判断することができるようでしょう。

追跡（トラッキング）…知力

キャラクターは足跡を追いかけることができます。DM（ダンジョンマスター）は周囲の状況（足跡がいつのものか、どのような地形か、残っている足跡の数など）に応じて、自由に成功の確率を増やすなり減らすなりしてください。

洞穴(ケイビング)・・知恵

地下の洞穴や入り組んだ洞窟、地下水脈を探検しているときに、自分がいまどこにいるのか、つねに知ることができます。この技能を持つキャラクターは、現在地までどのような道をたどってきたか、自動的に知ることができるでしょう(ただしそこまで来るあいだ、ずっと意識がなくてははいけません)。ドワーフの多くがこの技能を持っています。

「洞穴」技能は、迷路でも役に立つでしょう。迷路でキャラクターが方向を見失ったときは、「洞穴」技能判定をさせてください。長い距離をひたすら逃げるときは、技能判定に成功しないと道に迷ってしまいます(「洞穴」技能を持たないキャラクターなら、自動的に迷子になります)。

統率(リーダーシップ)・・魅力

技能判定に成功したキャラクターは、指揮下にあるNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)の士気をプラス1上昇させることができます。また、NPCをキャラクターの命令に従わせたいときも役に立つでしょう。従わないいもつともな理由があるNPCの場合は、自動的に「統率」技能に抵抗できることにしてかまいません。脅迫の場合とは異なり、相手のNPCを脅したり、反目したり、敵対しようとするわけではありません。

動物の調教(アニマル・トレーニング)(タイプを選んでください)・・知恵

特定のタイプの動物を、どのように育てたり訓練したり、世話をすればいいか知っています。その動物に、ちよつとした芸当や単純な命令を教えこむこともできます。2種類以上の動物を調教したいと思うなら、この技能を2回以上選ばなくてはなりません——馬の調教と犬の調教は、別物なのです。しかし馬を調教できる者なら野生馬や小馬(ポニー)といった動物を、また犬を調教できる者ならあらゆる犬科の動物を、訓練することができますでしょう。ある種の動物に強い絆(きずな)を持つことが特徴に挙げられる文化では、多くの住民が、動物の「調教」に相当する技能を持っていることでしょう。

逃亡(エスケイプ)・・敏捷性

縛られたり監禁された状態から、逃げ出すことができます。技能判定に成功したキャラクターは、縛め(いまし)から脱出することができます。その状態からさらに、鍵のかかった扉を開けるなら新たに技能判定をやり直す必要はありません。DM(ダンジョンマスター)は、ロープの質や結び目の強さ、鍵の複雑さ、盗賊道具の有無に合わせて、技能判定にボーナスやペナルティを適用してください。

読唇術(リップ・リーディング) .. 知力

この技能を使うには、目標の人物や生き物の唇を見ることができ、なおかつ話されている言語を理解できなくてはなりません。技能判定に成功したキャラクターは、会話を「盗み聞く」ことができます。読唇術のできるキャラクターが、話されている言語を知っていれば、単語を見分けることができます。目標との距離やその場の明るさを考慮に入れるべきでしょう——DM(ダンジョンマスター)はそれぞれの状況に従って、技能判定にペナルティを科してください。

登山(マウンテナイリング) .. 敏捷性

盗賊の特殊能力「壁登り」に置き換えることはできません。この技能は、ロープやハーケンなどの登山用具を使って、山を登るためのものです。「登山」技能を持つキャラクターは、そういった用具を用いて、険しい山や崖面を登ることができます。また、ロープで身体をつなげれば、素人でも同じように斜面を登らせることができます。

賭博(ギャンブリング) .. 知恵

熟練を要する遊び(勝敗のからんだカード遊びなど)や賭けごとで、金を儲けることができます。このなかには、正当な遊び(「いかさま」はひとまず置いておいて)も含まれます。技能判定に成功したキャラクターは、遊びのなかで金を儲ける確率が増えるでしょう。

速撃ち(クイック・ドロウ) .. 敏捷性

矢をつがえて射とうとするキャラクターが技能判定に成功すると、個人別にイニシャチブを決めるさい、プラス2のボーナスを得ることができます。

火おこし(ファイア・ビルディング) .. 知力

ほくち箱がなくとも火をおこすことができます。この技能を持つキャラクターがほくち箱を持っていれば、普通の状態では自動的に火をおこすことができます(技能判定は必要ありません)。ほくち箱を持たずに火を作り出そうとしても、最後にはかならず成功します。毎ラウンド1d6を振り、1か2の目が出れば、火をつけることができました。キャラクターが不利な状況(風が強い、湿った薪くもぎを使うなど)で火を作り出そうとするなら、技能判定を行うべきでしょう。DMは適当なペナルティを科してください。

変装(デイスガイズ) .. 知力

別人のように外見を変えることができます。キャラクターが「変装」したときは、だまそうとする相手のキャラクターまたはグループに対して別々に、技能判定を行う必要があります。だまそうとしている目標が「変装」を見破るには、「変装」技能判定に対して、知恵の能力値

判定を行わなければいけません（「お互いに対して技能を使う」（426ページ）参照）。

方位術（ナビゲーション）…知力

太陽や星の位置（またはキャンペーンにそぐうような大気現象ならなんでも）から方向を導き出し、いつでも自分のいる場所をおおまかにつかむことができます。技能判定に成功すると（なじみの深い地域からどれだけ離れているか、周囲にどれだけ詳しいかによって、プラスマインナスの修正がありますが）、自分がどこにいるのか、もつと正確にわかるでしょう。

砲術（アーティレリー）…知力

カタパルトなどで「砲術」を行おうとする人員を指揮するなら、この技能を持たなくてはなりません。ただし、武器を発射することに技能判定を行う必要はなく、「砲術」技能を覚えているだけで充分です。キャラクターが人員が、新たな目標に狙いを移すことに、DM（ダンジヨンスター）は技能判定を要求することができます。この技能を持つキャラクターは、弾道、弾薬の飛ぶ距離、弾薬の威力を、すべてきちんと計算することができます。

この技能を応用すれば、あらゆるタイプの攻城武器の建造や修理を監督することができます。ただし、攻城武器の建造方法と、有効的な操作方法の両方を知るには、この技能を2回とらなくてはなりません。

法律（ロー・アンド・ジャスティス）（文化を選んでください）…知恵

ある文化や国家の、法律と裁判の仕組みについて、知識を持っています。裁決を下す人物や、だれかを弁護する人物（弁護士）になりたいキャラクターは、この技能を選ばなくてはなりません。帝国や国家には、それぞれ異なる掟おきてというものがあります。さまざまな国家の掟に精通しようと思えば、学ぼうとする「法律」とに、この技能をとるべきでしょう。

魔法工学（マジカル・エンジニアリング）…知力

なじみのない魔法の装置を見て、基本原理を明らかにすることができます。じつさに魔法のアイテムをデザインしたり、作ったりする訓練を受けているわけではありません。技能判定に成功すると、ありふれた魔法のアイテムならほとんど原理を理解できます。しかし、めったにない魔法のアイテムを認識したり、畏おそがかけられたり呪のろわれているアイテムを、そうでない安全なものと思分けることはできません。

魔法知識（オルターネイト・マジックス）…知力

この技能を持つキャラクターは、普通の呪文とは関係のない魔法について、基本的な知識を持っています。なじみの深い物質界（プライム・プレイン）だけでなく異界のモンスターが持つ魔力や、イモータルの魔力などについて、多くのことを知っています。具体的にどのような知識を与えるかは、キャンペーンに合わせてDM（ダンジョンマスター）が決めてください。

ものまね（ミミックリー）…知力

動物のたてる物音や、異国の言語のアクセントをまねることができます。とくに荒野を旅するときに役立つ技能でしょう。キャラクターたちがお互いを見分けるのに、フクロウの鳴き声など動物の物音に似せた信号を利用しているなら、この技能を使って、それらの物音をうまくまねることがができます。敵が物音を聞いても、近くにスパイがいると自動的に悟ることはしないでしよう。

勇敢（ブレイバリー）…知恵

技能判定に成功したキャラクターは、魔法によるあらゆる恐怖の影響に耐えることができます。NPC（ノンプレイヤー・キャラクター）が技能判定に成功すると、士気判定の結果や

「脅迫」技能などによる結果も、無視することができるよう。

錬金術（アルケミー）…知力

錬金術で作ったごく普通の物質、ポーション、毒物を、認識し判別する能力です。技能判定に成功したキャラクターは、ある特定の毒物に対して、解毒剤を作り出すことができます。ただしDMがキャンペーンのなかで認めた場合にかぎります。

労働（レイバー）…知力

煉瓦積み、農作業、採鉱、石切りといった「労働」の種類1つにおいて、非常に熟練した腕を持っています。キャラクターはこの技能を使って身を立てることができるでしょう。技能判定に成功すれば、専門の仕事に照らし合わせて、情報を判断することができます。キャラクターはどんな種類の「労働」を身につけるのか、特定しなくてはけません。ただし「労働」技能を複数回選べば、数多くの仕事に熟達することができます。

罾（スネアーズ）…知力

動物やモンスターや招かれざる客を捕らえるために、「罾」を仕掛ける技能です。技能判定に成功すると、「罾」は正しく働きます。キャラクターが「罾」を仕掛けるのに費やせる時間、

道具の手に入りやすさなどを考慮に入れて、技能判定に修正を加えてください。

腕力(マッスル) .. 筋力

重い物を持ち上げたり、きつい労働に従事するのに慣れていることを表します。キャラクターは労働者集団に指図して、もつとも効率の高い方法で働かせることができます。また、くさびや滑車や艇など簡単な器具の使い方も理解しています。扉を開くなどの作業を行うさい、技能判定に成功すると、《筋力》判定にプラス2のボーナスを得ることができます。

言語の選択ルール

DM(ダンジョンマスター)が許すなら、キャラクターは技能スロットを使って、新たに言語を覚えることができます(「言語」技能)。技能スロット1つに、新しい言語を1つ当てはめます。キャラクターはその言語を話すことができます(うまく話せる必要はありません)、読むことができます(母国語を読めるだけの《知力》がある場合にかぎります)。キャラクターはそれに加えて、《知力》の高さと種族特有の能力からとることのできる言語を、どれでも自由に覚えることができます。

追加した「技能の必要な言語」をうまく話すには、苦勞することでしょう。だれかがゆっくり簡潔にしゃべってくれるなら、自動的に理解できます。話し手の気が高ぶっていたり、専門的な話し方をされると、言語を理解するのに技能判定が必要になります。判定に失敗すると、何を言われたのかわかりません。

技能の必要な言語を使うキャラクターは、聞くとときと同じように話すこともできます。ただし早口で話をうとしたり、込み入った内容や専門的なことを説明しようとする場合、または本人が慌てていたり興奮している場合は、技能判定に成功しないと考えを伝えることができます。