

技能の簡易一覧表

基本技能	関連能力	備考
威圧	【筋】【協】	成功したなら、相手は【志】テストで抵抗。「脅迫」等では【協】でテストする場合もある。
大酒飲み	頑健力	アルコール耐性。アルコールの効果はP117。
崖登り	筋力	1Rに1回のテスト。全アクション。移動力の半分のヤード分まで登れる。
騎乗	敏捷力	通常の騎乗ではテストは必要ない。地形や状況に応じてテストが必要になる。
察知	知力	見過ごしそうな小さな物事に気付く技能。数・距離・量を推し量るのにも使用する。失敗すると見当違いの情報を得る。
指揮	協調力	面識の無い者には使用不可。配下にのみ有用。
忍び歩き	敏捷力	1R1回の全アクション。敵、察知との対抗テスト。
水泳	筋力	状況に応じてテストが必要。移動力は半減。
姿隠し	敏捷力	敵、察知との対抗テスト。
世間話	協調力	情報収集技能。
搜索	知力	1つの部屋か一定のエリアにつき1回のテスト。
操縦	筋力	馬車などの操縦で状況によりテストが必要になる。
賭博	知力	テストによるゲームを行なう。P95参照。
動物の世話	知力	病気の予兆や特別な手入れの場合テストが必要。
値切り	協調力	値切る物によってはGMが修正を加える。
値踏み	知力	アイテムの市価が解る。失敗は思い込みの価格になる。
舟漕ぎ	筋力	悪天候や障害物によりテストが必要。
変装	協調力	相手の察知との対抗テスト。
魅惑	協調力	【志】テストで抵抗される。〈魅惑〉成功なら【協】の十位と同数の人数に影響。言語が通じる必要がある。
野外生存術	知力	釣り、狩り、火起し、食料調達など野外で風雨をしのぐ際にも必要。

※基本技能は習得していなくても対象の能力値の半分でチャレンジできる。

上級技能	関連能力	備考
足跡追跡	知力	移動速度の減少なく獲物を追跡できる。P92
開錠	敏捷力	鍵の複雑さによってテスト回数、目標値の修正を。機械式の罠を無効化する際にも適用。
学術知識	知力	常識よりも深い知識に精通。項目は細分化されている。P92
言語	知力	言語により、話を通じるかはGM裁量。訛りを理解したり真似する場合はテストが必要となる。
航海術	敏捷力	帆船の操縦。悪天候や障害物によりテストが必要。
拷問	協調力	肉体的or精神的拷問により相手の口を割らせる。相手は【志】テストに成功すれば拷問は失敗となる。
催眠術	意志力	1分以上相手の注意を惹きつけた上で技能テストをする。成功すれば恍惚状態の相手から君の【志】の十位の数だけ質問できる。
職能	さまざま	細分化されているので、P94参照。
常識	知力	地域・地方の常識的事柄を思い出す為に使用。
大道芸	協調力	金銭を稼いだり、人々を楽しませる技能。
打撃回避	敏捷力	戦闘中1Rに1回試みれる。フリーアクション。
調教	協調力	GMの許可が出た動物に簡単な芸や命令を仕込む。一定以上の期間が必要。
手先の早業	敏捷力	観衆の察知との対抗テスト。
てなずけ	協調力	野生動物などをなだめる。モンスターには無効。
読唇術	知力	相手の口の動きと言語が解ることが条件。
毒物調整	知力	毒物を調整できる。毒の影響はP124参照。
秘密言語	知力	基本、同業であればテストは必要ない。
尾行	敏捷力	相手の察知との対抗テスト。
秘術言語	知力	呪文発動に必須。
腹話術	協調力	特別に注意している相手ならば〈察知〉で見破られる。
負傷治療	知力	耐久力の回復。軽傷は1d10、重傷は1点。1日1回まで。
符丁術	知力	複雑な伝達や損なわれた符丁はテストが必要。
方角案内	知力	1日1度のテストで方角を見失うことはない。P97
魔風交信	意志力	呪文発動に必須。
魔力感知	意志力	物・場所に宿る魔力や魔力の風の強さが解る。
無駄話	協調力	話で時間稼ぎを行なう。【志】で抵抗される。【協】の十位と同数の人数に影響。
読み書き	知力	専門書や古い文献などはテストが必要になる。
罠設置	敏捷力	動物を捕まえる罠。1つの罠で1日1回テストを行える。

※上級技能は、習得していなければその行為を行なうことは出来ない。