

技能は、君のキャラクターが持つ最も基礎的で重要ないくつかの能力を表したものである。キャラクターがレベルを上昇させると、新しい技能を獲得したりすでに持っている技能をめざましく上達させたりすることができる。

技能を得る

キャラクターは、各レベルごとに（クラスに応じた数値 + 【知力】修正値）の技能ランクを得る。技能に割り振ったランクはその技能の訓練度合いを表している。君は自分のヒット・ダイスの合計数よりも多いランクを技能に割り振ることはできない。また、クラスにはそれぞれ有利になる技能がいくつか決められており、それはクラス技能と呼ばれる。こうした技能はキャラクターの専門的訓練の一部を表しており、容易に熟達できるものである。君はランクを割り振ったクラス技能すべてに +3 のボーナスを得る。複数のクラスを有していて、ある1つの技能に複数回クラス技能ボーナスが得られる場合でも、そうしたボーナスは累積しない。

基本となるクラスのレベルが上昇した時に得られる技能ランク数は、表：『技能ランク』に示されている。人間はクラス・レベルごとに1ポイントの追加の技能ランクを得る。適性クラスのレベルを上げたキャラクターは、追加で1ポイントの技能ランクを得るか、追加で1ポイントのヒット・ポイントを得るかを選ぶことができる。新しいクラスのレベルを得た場合、君のクラス技能リストにそのクラス技能すべてが自動的に加えられ、そうした技能にランクを割り振った場合 +3 のボーナスを得られるようになる。

表：技能ランク

クラス	レベルごとの技能ポイント
ウィザード	2 + 【知力】修正値
クレリック	2 + 【知力】修正値
ソーサラー	2 + 【知力】修正値
ドルイド	4 + 【知力】修正値
バード	6 + 【知力】修正値
バーバリアン	4 + 【知力】修正値
パラディン	2 + 【知力】修正値
ファイター	2 + 【知力】修正値
モンク	4 + 【知力】修正値
レンジャー	6 + 【知力】修正値
ローグ	8 + 【知力】修正値

技能判定

キャラクターが技能を使う際には、成功が保証されているわけではない。成功したかを判断するため、技能を用いる際には常に技能判定を行わなければならない。

技能を用いた判定には、その技能1ランクにつき +1 のボーナスが入る。技能判定を行う際には1d20をロールし、自分のランクと適切な能力修正値を判定結果に加えることになる。使用する技能がクラス技能である場合（かつ、その技能のランクを取っていた場合）、君はその判定に +3 のボーナスを得る。その技能が未修得である（かつ、その技能が未修得でも使用可能なものである）場合でも技能判定を試みることはできるが、その判定の修正としては関連能力値からのボーナス（またはペナルティ）のみを用いることができるのみである。さらに、技能はさまざまな原因で修正を受ける。種族、クラス能力、装備、呪文の効果、魔法のアイテムなどといったものだ。技能判定へのボーナスについては表：『技能判定ボーナス』に要約してあるので参照のこと。

表：技能判定ボーナス

技能	技能判定値 *
未修得	1d20 + 能力修正値 + 種族修正値
修得済	1d20 + 技能ランク + 能力修正値 + 種族修正値
修得済のクラス技能	1d20 + 技能ランク + 能力修正値 + 種族修正値 + 3

*【筋力】および【敏捷力】に基づく技能には防具による判定ペナルティが適用される。

技能判定の結果が作業の難易度（DC）と同じ値かそれを上回った場合、君は成功を収め、その試みを完了させる。難易度を下回った場合は失敗する。作業の中には、判定結果が必要な難易度をどれだけ上回ったり下回ったりしたかにより、成功や失敗の度合いが変化するものがある。目標の技能判定との対抗判定となるものもある。対抗技能判定を行う際には、君の判定結果が目標の結果を上回った場合に成功となる。

出目10と出目20

技能判定というのは、普通は何か気を散らすものや時間的な制限などがあって、その中で何らかの目標を達成しようとする試みを表す。しかし、時には技能をより有利な条件下で使い、成功確率を上げることができる。

出目10：危険や気を散らすものがない場合、君は“出目10”を選択することができる。技能判定のために1d20をロールする代わりに、単に10の目が出たものとして結果を計算すること。決まりきった作業の多くは“出目10”で自動的に成功させることができる。気を散らすことや脅威となるもの（戦闘など）があれば、“出目10”はできない。ほとんどの場合、“出目10”は単に安全のためにやるものである。平均程度の目を出せば成功するとわかっている（または成功しそうだと思っている）が、間違っても低い目を出せば失敗してしまうだろうから、平均的な目（10）が出たことにするというものなのだ。“出目10”はとりたてて高い目を出さなくてもいい場合に特に役立つだろう。

出目20：キャラクターに十分な時間があり、気を散らすことや脅威になるものがなく、さらにその技能に失敗した場合の罰則がまったくない場合、君は“出目20”を選択することができる。言い換えれば、十分に時間をかければいつかは20の目を出すことができるというものである。技能判定のために1d20をロールする代わりに、単に20の目が出たものとして結果を計算すること。

“出目20”というのは、うまくいくまで何度でも試すことを意味する。“出目20”には、1回の判定を行うのにかかる時間の約20倍の時間を要する（通常なら1ラウンド以下で実行できる技能であれば2分かかる）。

“出目20”では、実際にはキャラクターは何度も失敗してやっと成功しているのである。キャラクターは作業を完了させる前に自動的に失敗による罰則を受けることになる（そしてこの点が、そうした罰則のある技能に“出目20”が許されない理由である）。よく“出目20”が行われる技能には、（解錠を行う際の）装置無力化、脱出術、（罠を見つける際の）知覚がある。

能力値判定と術者レベル判定：能力値判定には“出目10”ルールも“出目20”ルールも通常通り使える。精神集中判定や術者レベル判定にはどちらも使えない。

援護

キャラクターは、他人の技能判定を助けるために、同じ種類の技能判定を行って援護することもできる。援護を行う者の判定結果が10以上になれば、援護を受ける者は判定に+2のボーナスを得られる。他人を援護する際、“出目10”は選択できない。なお、援護が役に立たない場合も多いし、一度に援護を行えるキャラクターの人数が限られることもある。

技能によっては、一部のキャラクターしか特定の結果を得られないこともある（たとえば装置無力化を用いた解錠など）。その場合、自分1人では達成できないような作業については、他人を助けて判定にボーナスを与えることはできない。場合によっては、GMIは援護に対しさらなる制限を課すこともできる。

©2002 – 2009 Paizo Publishing, LLCfi.

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿