

◆よく使う技能

# 〈言いくるめ〉



対象をこちらの望んだ通りのことに賛成させることができる。だが、その効果は一時的なものであり長続きしないことに注意。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈言いくるめ〉



対象をこちらの望んだ通りのことに賛成させることができる。だが、その効果は一時的なものであり長続きしないことに注意。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈医学〉



事故、傷、病気、中毒などを診断、治療が可能。応急処置で1つの負傷につき1回、1D3ポイントの耐久力をただちに回復させることができる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈医学〉



事故、傷、病気、中毒などを診断、治療が可能。応急処置で1つの負傷につき1回、1D3ポイントの耐久力をただちに回復させることができる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈オカルト〉



オカルト関係の小道具、言葉、概念などがどういうものであるか分かる。また魔術の本やオカルトの暗号を、そういうものだと区別できる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈オカルト〉



オカルト関係の小道具、言葉、概念などがどういうものであるか分かる。また魔術の本やオカルトの暗号を、そういうものだと区別できる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈回避〉



自分への一撃、飛び道具、待ち伏せなどを本能的に避ける。使用した戦闘ラウンドは攻撃できない。銃弾からの回避は制限がある。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈回避〉



自分への一撃、飛び道具、待ち伏せなどを本能的に避ける。使用した戦闘ラウンドは攻撃できない。銃弾からの回避は制限がある。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈回避〉



自分への一撃、飛び道具、待ち伏せなどを本能的に避ける。使用した戦闘ラウンドは攻撃できない。銃弾からの回避は制限がある。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈回避〉



自分への一撃、飛び道具、待ち伏せなどを本能的に避ける。使用した戦闘ラウンドは攻撃できない。銃弾からの回避は制限がある。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈聞き耳〉



小さな音を聞いて、意味を解釈し理解する技能。立ち聞きした会話、閉めたドア越しの物音などが含まれる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈聞き耳〉



小さな音を聞いて、意味を解釈し理解する技能。立ち聞きした会話、閉めたドア越しの物音などが含まれる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈聞き耳〉



小さな音を聞いて、意味を解釈し理解する技能。立ち聞きした会話、閉めたドア越しの物音などが含まれる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈聞き耳〉



小さな音を聞いて、意味を解釈し理解する技能。立ち聞きした会話、閉めたドア越しの物音などが含まれる。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈信用〉



狭義では探索者がどのくらい豊かで自信に満ちているかをあらわす。あるコミュニティの中では経済的な価値や人格的な指標にもなり、影響を与える。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈信用〉



狭義では探索者がどのくらい豊かで自信に満ちているかをあらわす。あるコミュニティの中では経済的な価値や人格的な指標にもなり、影響を与える。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈心理学〉



人間を観察して、性格などを探る技能。挙動に不審なところがないかどうかもわかる。だが、いつでもわかるわけではないことに注意。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈心理学〉



人間を観察して、性格などを探る技能。挙動に不審なところがないかどうかもわかる。だが、いつでもわかるわけではないことに注意。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈精神分析〉



情緒的な面の治療全般を指し、一時的または不定の狂気に陥った者を1日くらいの間なら正気にしておくことができる。1つの件について1回のみロール可。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈精神分析〉



情緒的な面の治療全般を指し、一時的または不定の狂気に陥った者を1日くらいの間なら正気にしておくことができる。1つの件について1回のみロール可。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈図書館〉



図書館の本、新聞、参考資料、書籍などから必要な情報を得るための技能。調べものをするには長い時間が必要。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈図書館〉



図書館の本、新聞、参考資料、書籍などから必要な情報を得るための技能。調べものをするには長い時間が必要。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈図書館〉



図書館の本、新聞、参考資料、書籍などから必要な情報を得るための技能。調べものをするには長い時間が必要。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈図書館〉



図書館の本、新聞、参考資料、書籍などから必要な情報を得るための技能。調べものをするには長い時間が必要。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈目星〉



隠されたもの、人目につかないものなどを探したり、気づいたりするための技能。とても大切な技能。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈目星〉



隠されたもの、人目につかないものなどを探したり、気づいたりするための技能。とても大切な技能。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈目星〉



隠されたもの、人目につかないものなどを探したり、気づいたりするための技能。とても大切な技能。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈目星〉



隠されたもの、人目につかないものなどを探したり、気づいたりするための技能。とても大切な技能。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈目星〉



隠されたもの、人目につかないものなどを探したり、気づいたりするための技能。とても大切な技能。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能

# 〈目星〉



隠されたもの、人目につかないものなどを探したり、気づいたりするための技能。とても大切な技能。

※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。

◆よく使う技能



※ただし、ゲーム中に使用しなくても責任は負いかねる。