

破壊 [Full-round Action]

力をかけて、物を壊したり、扉を破ったりできます。DC は以下の通りです。破壊しながら、Speed まで移動することが可能です（ドアを押し破りながら移動するなど）。

対象	DC
リングを握りつぶす	15
パールのようなものを曲げる	20
小さな宝箱を無理やり開ける	15
木製のドアを押し破る	20
鉄製のドアを押し破る	30
縛られたロープを引きちぎる	20
手錠を引きちぎる	30
石壁を壊す	35

水平ジャンプ [移動の一部]

キャラクターは、移動の一部として、下表の通り、Athletics の修正値に応じた距離のジャンプが可能です。これは、10ft. 以上の助走を付けた上でのジャンプ距離となります。助走を付けない場合、ジャンプ距離は半分になります。通常のジャンプ距離を超えて飛びたい場合、スキルチェックを行います。助走を付けて飛べる距離は、[スキルの達成値] feet になり、助走が無い場合はその半分です。ジャンプは移動の一部であり、残りの移動速度を超えるようなジャンプは出来ません。

修正値	ジャンプ距離
~ +5	5ft.
+6 ~ +10	10ft.
+11 ~ +15	15ft.
+16 ~ +20	20ft.
+21 ~ +25	25ft.
+26 ~ +30	30ft.

以降、+5 ごとに +5ft

垂直ジャンプ [移動の一部]

キャラクターは移動を 5ft 消費して、下表の通り Athletics の修正値に応じた距離の垂直ジャンプが可能です。これは、10ft. 以上の助走を付けた上でのジャンプ距離となります。助走を付けない場合、ジャンプ距離は半分になります。通常のジャンプ距離を超えて高く飛びたい場合、スキルチェックを行います。助走を付けて飛べる距離は、[スキルの達成値] ÷ 5feet になり、助走が無い場合はその半分です。垂直ジャンプと水平ジャンプは、組み合わせることが出来ます。

修正値	ジャンプ距離
~ +5	1ft.
+6 ~ +10	2ft.
+11 ~ +15	3ft.

+16 ~ +20	4ft.
+21 ~ +25	5ft.
+26 ~ 30	6ft.

以降、+5 ごとに +1ft

水泳 [移動の一部]

水中等で泳ぐことが出来ます。基本的にはスキルチェックは必要ありませんが、流れが速い時などには、スキルチェックが要求される場合があります。Swim Speed を持っていない場合、泳ぐためには、追加の 10ft. の移動コストがかかります。水泳の習慣が無い国出身のキャラクターは、Proficiency が無いと泳げない場合もあります (PL 判断 or GM 判断)

登攀 [移動の一部]

壁などを登ることが出来ます。DC は下表のとおりです。Climb Speed を持っていない場合、登攀するためには、追加の 10ft. の移動コストがかかります。Climb Speed を持っている場合、原則としてスキルチェックは必要ありません。

DC	Example Surface or Activity
0	A slope too steep to walk up , or a knotted rope with a wall to brace against.
5	A rope with a wall to brace against , or a knotted rope , or a rope affected by the rope trick spell.
10	A surface with ledges to hold on to and stand on , such as a very rough wall or a ship's rigging.
15	Any surface with adequate handholds and footholds (natural or artificial) , such as a very rough natural rock surface or a tree , or an unknotted rope , or pulling yourself up when dangling by your hands.
20	An uneven surface with narrow handholds and footholds , such as a typical wall in a dungeon.
25	A rough surface , such as a natural rock wall or a brick wall.
30	An overhang or ceiling with handholds only.
—	A perfectly smooth , flat vertical (or inverted) surface cannot be climbed.

疾走 [Full-round]

疾走は移動アクションの一種です。Full-round アクションで全力疾走することで、Speed の 2 倍に加えて、Skill Check の達成値 × 5ft 追加で移動することができます (例: 移動速度 30ft のキャラクターが達成値 10 だったとすると、110ft. の移動になる)。疾走は、(生得かつ魔法で無い) Fly/Swim Speed でも可能ですが、Burrow や Climb Speed では出来ません。疾走中は、Flat-footed になります。疾走は、Constitution Score ラウンドまで続けられます。これを超えて続ける場合、疾走の Skill Check に -5 の累加されるペナルティがつきます。達成値が 0 以下になったら、Speed の 2 倍動いて移動が終了し、キャラクターは Fatigue になります。Fatigue になる前に 1 分間休憩すると、また走れるようになります。森の中や狭くて曲がり角が多い通路など、走りにくい所では、チェックにペナルティがつきます (-2 ~ -10 程度 ; GM 判断)。

Squeeze しながら走ることはできません。

インストラクション [1min ~] < 習熟 >

パーティーで割れ目を飛びこえたり、急流を渡ったり、崖に登ったりといった移動を行うときに、Athletics に習熟したキャラクターは、先頭にたって障害を乗り越え、後続のメンバーをサポートすることが出来ます。ジャンプ、水泳、登攀等の Athletics 判定が要求される時に、DC を +5 して様々な準備（踏切位置を決める、ロープを張る等）を行いながら行動することで、後続のメンバーは同じ判定に対して +5 のボーナスを得ます。さらに、そのメンバーが失敗した場合、DC+10 の判定に成功すればそのメンバーの失敗を成功に換えることができます。ただし、失敗した場合、自分も失敗したの同様の効果を受けます（2 人とも失敗します）。