

息を止める [NoAction or Standard Action] <高難度>

キャラクターは、水中などで息を止めることができます。キャラクターは10ラウンドまでは何の判定もしないで息を止めていることができます。それ以降は、毎ラウンド DC10 の Endurance チェックを行う必要があります。DC は毎ラウンド 1 ずつ上がっていきます。Standard Action で集中することで DC を 20 下げることができます。チェックに1度失敗すると、キャラクターは hp0 となり、dying になります。

飢えと渇きに耐える [NoAction] <高難度>

水を飲まずに3日、何も食べずに2週間以上過ごした後、毎日 DC が1 ずつ上昇する DC20 の Endurance チェックを行います。失敗した場合、Fatigued になります。すでに Fatigued の場合、Exhausted になります。Exhausted の状態で失敗した場合、vp に 1d20 のダメージを受けます。

劣悪な環境に耐える [NoAction]

寒い、暑い、空気が薄い等の危険な環境にいる場合、毎日 Endurance チェックを行う必要があります。受ける効果は、環境に応じて異なります。

Condition	DC
Severe weather	20
High altitude	20
Extreme altitude	25
Cold	20
Frigid cold	25
Heat	20
Stifling heat	25
Pervasive smoke or ash	25
Pervasive necromantic energy	30

急ぎ足 [NoAction]

急ぎ足で歩くと、長距離移動の移動速度を 2 倍にできます。しかし、1 時間の移動のあと、DC10 の Endurance チェックが必要です。チェックに失敗すると Fatigue になります。連続で急ぎ足で移動する場合、1 時間毎に判定が必要で、DC が 5 ずつ上昇します。Fatigue 状態の場合、急ぎ足はできません。

強行軍 [NoAction]

1 日に 8 時間より多く冒険活動（探索、戦闘、移動）をした場合、1 時間の行動のあと、DC10 の Endurance チェックが必要です。チェックに失敗すると Fatigue になります。その後、1 時間毎に判定が必要で、DC が 5 ずつ上昇します。Fatigue 状態で判定に失敗すると Exhausted になります。Exhausted の場合、強行軍はできません。

根性 [Standard Action] <習熟>

Standard Action で集中することで、duration が permanent でない以下の状態異常の 1 つを打ち消すことができます。dazzled,blinded,deafened,sickened,nauseated,staggered,paralyzed. 効果の DC を目標とした Endurance チェックを行い、成功した場合にはその効果は即座に終了します。この能力を利用すると、キャラクターは Short Rest するまで Fatigued になります。Fatigued の時には、この能力は利用できません。状態異常により Standard Action が取れない状態 (nauseated,paralyzed) の時でも、特別にこの行動を取ることができます。