

真意看破 (Free) <高難度>

相手の Deception と対抗判定をして、勝てば相手が嘘を言っていることが分かります。5 以上負かすと、相手の嘘の意図に気がつくことがあります。また、Deception で符丁を送り合っている場合、その事実気がつくことができ、5 以上負かすと、およその内容に気がつくことができます。

空気を読む (1min)

社交シーンにおいて、場違いな振る舞いなどをしていないかどうかを知ることができます。基本的な DC は 20 ですが、状況に応じて変動します。

心術看破 (1min or Move) <習熟>

相手が何らかの心術効果にかかっているかを判定します。基本の DC は、その呪文の DC です。相手の行動が不自然等、状況に応じてボーナスを得ることがあります。Move Action で判定する場合、チェックに -10 のペナルティを受けます。

人物観察 (1min) <習熟>

相手と会話しているときに、その人物の特性の検討を付けることができます。信頼出来る人物か、怪しい人物か、等々が分かります。DC は、10+ 相手の Deception 判定です。

見切り (Reaction) <習熟> <高難度>

認識している相手から Melee/Ranged Attack を受けるとき、Reaction で Sense Motive 判定を行うことで次の攻撃に対する AC に、達成値 ÷ 10 (切り捨て) の Dodge ボーナスを得ます。ただし、達成値が 20 未満ないしは出目 1 の場合、見切りに失敗して、AC に -5 ペナルティを受けます。