

隠れる [Move の一部]

移動の一部として、隠れることができます。基本的な使い方は、[探検] を参照。隠れる場合には、Cover ないしは Concealment が必要です。相手から隠れている場合、相手はあなたに気がつかず、あなたに対する攻撃は Total Concealment 扱いとなります（ただし、どこに隠れているか推測することはできます）。Stealth は、位置を変えない限り、最初に振った達成値を使います。隠れた後に呪文を唱えたり、音を立ててしまうと、達成値が 5 下がります。何らかの攻撃を行うと、Stealth 状態は解除されます（狙撃 / 闇討ちはこの例外）。また、何らかの攻撃を行うか、呪文や目を引く能力（GM 判断）を使った後に隠れようとした場合、隠れるための判定に -10 ペナルティを受けます。Stealth 中は、移動に追加の 5ft が必要です。

闇討ち [Full-round] < 習熟 >

敵に対して隠れている状態でターンを開始した場合、Full-round アクションで実行できます。移動し（この時、Stealth 状態の追加の 5ft の移動コストがかかります）、その途中の任意の位置で Standard Action（攻撃を含む）を行えます。移動の終了地点は、敵から隠れられる場所であればなりません。この時、改めて Stealth を -10 ペナルティで振ります。これが相手の Passive Perception を超えれば、Stealth 状態が解除されません（つまり、敵はあなたがどこにいるか分からないままです）。

潜入 [Move の一部]

移動の一部として、狭い場所を通ることができます。判定に失敗した場合、移動コストを消費しますが、そのマスに移動できません。

大きさ	DC	追加移動コスト
大きさの半分まで（狭くなっている通路）	0	+5ft.
大きさの 1/4 まで（横になれば通れる岩と岩の隙間）	10	+10ft.
大きさの 1/6 まで（通気口）	20	+15ft.

縛る [1min]

相手をロープで縛ったり、猿ぐつわを噛ませたりします。抜けるには、Stealth で縄抜けするか、ロープを破壊する必要があります（普通のロープなら Strength Check DC20）。判定の達成値が、相手の脱出に必要な DC となります。

脱出 [Standard]

Net、Animate Rope などによる Entangle 状態を終了させます。また、Grapple を解除することもできます。さらに、縛られた状態から脱出することも可能です。DC は効果に依存します。

隠匿 [Move ~ 1hour]

手のひらサイズの物から、大きなものまで物を隠すことができます。この能力で、仲間を適切な場所に隠れさせることもできます。隠された物を見つける場合、Perception で Stealth との対抗判定となります。