

適当に起動する [ Full-round Action ] < 高難度 >

鑑定していないマジックアイテムや魔法の装置について、DC 25 の スキル チェックに成功することで起動させることができる。品物や装置に応じて DC は上下する (GM 判断)。 スキル チェックで 1 を振った場合、そのアイテムや装置は 1 週間誰の手によっても起動しなくなるか、何らかの誤動作や事故が起こる (GM 判断)。

魔法のアイテムの鑑定 [ 1 min ] < 習熟 > < 調査 >

魔法のアイテムや装置を 1 分間かけて調査し、DC 15 + 魔法のアイテムや装置の Caster Level の Skill Check に成功することで、その起動方法とおおよその効果が分かる。

Scroll/Wand/Staff の起動 [ Item に依存する ] < 習熟 >

鑑定して起動方法が分かっているアイテムについて、DC 10+ 発動しようとしているアイテムの Caster Level のチェックに成功すれば、起動条件を満たしていなくてもアイテムを起動できる。CL は、通常その呪文の発動に必要な最低レベル (e.g. 3rd なら 5Lv) とすること (UMD の DC の観点、及びアイテムの効果の観点)。Casting Ability は使用者の Cha を使う。 スキル チェックで 1 を振った場合、そのアイテムは 1 週間誰の手によっても起動しなくなる。

無理やり Attune する [ 1 min ] < 習熟 >

装備者に制限のあるマジックアイテムについて、DC 20+ 魔法のアイテムや装置の Caster Level の Use Magic Device に成功することで、制限を満たしているかのように Attune して装備することが出来る。装備するために前提を満たすだけで、前提となる能力を手に入れるわけではない。判定に失敗した 装備 は、1 日の間 Attune できない。

Bonus Language Use Magic Device に Proficient したとき、Draconic、Elven、Dwarven、Giant、Celestial、Abyssal、Infernal のいずれか一つの言語を習得します。GM の許可により、その他の魔法に関する言語を取得することもできます。