

バランス [移動の一部]

細い場所や、足場の悪い場所で、転ばないように動くことができます。DCは場所次第です(下表)。失敗すると、Proneになるか、場所によっては落下します。バランスを取りながら動くのには、追加の 5ft. の移動コストがかかります。この移動コストを無視して動くことも可能ですが、その場合 DC が +10 されます。

Surface Width	Base <u>Acrobatics</u> DC
Greater than 3 feet wide	0
1–3 feet wide	5
7–11 inches wide	10
2–6 inches wide	15
Less than 2 inches wide	20
<u>Acrobatics</u> Modifiers	DC Modifier
Slightly obstructed (gravel , sand)	+2
Severely obstructed (cavern , rubble)	+5
Slightly slippery (wet)	+2
Severely slippery (icy)	+5
Slightly sloped (<45 °)	+2
Severely sloped (>45 °)	+5
Slightly unsteady (boat in rough water)	+2
Moderately unsteady (boat in a storm)	+5
Severely unsteady (earthquake)	+10

障害物越え [移動の一部]

移動途中のちょっとした障害物(例えば椅子やテーブルなど)を乗り越えながら進みます。おおよそのDCは下表のとおりですが、個別事例に応じてGMが判断します。障害物を乗り越えながら動くには、移動に追加の 5ft. がかかりますが、DC を +10 することで、通常のコストで移動できます。

障害物	<u>Acrobatics</u> DC
椅子	10
机	15

受け身 [Reaction] < 習熟 >

落下したときに受け身を取ってダメージを減らすことができます。軽減できるダメージは、スキルチェックの達成値 ÷ 2 点です。

軽業 [移動の一部] < 習熟 >

敵からの Attack of Opportunity を避けながら移動することができます。移動を開始するとき、スキルチェックを行います。この達成値点まで、その移動中の AoO ダメージを軽減します。例えば、Acrobatics+5 のキャラクターが出目 10 だったとして、一人目の敵の AoO で 9 ダメージを受けるといときには 0 ダメージ、二人目の敵からも 9 ダメージといふとき、9-(15-9) で 3 ダメージを受け、三人目以降の敵からは通常通りダメージを受けます。軽業で移動するときには、追加の 5ft. の移動コストがかかります。この移動コストを無視して動くことも可能

ですが、その場合、達成値が -10 されます。また、Prone 状態でも軽業を行うことはできますが（従って、起き上がったときの AoO ダメージを軽減できますが）、この時にも達成値は -10 されます。軽業は、荷重が Light Load の時しか使えません。Difficult Terrain で Tumble を行う場合、達成値が -10 されます。