

魔法知識 [Swift Action] <知識><調査>

魔法や魔法的な出来事、次元界の知識、魔法の品、魔法のモンスター（construct/dragon/magical beast/outsider/elemental、Wizard、Sorcerer等）のモンスター知識。

知識	DC
Know the names of the planes	10
有名な魔術書の概要	15
Recognize current plane	15
Identify a creature's planar origin	20
Identify the spells cast using a specific material component	20

呪文同定 [Reaction/Standard] <習熟><調査>

視界内で唱えられている呪文を見た時に、Reaction でその呪文が何であることを判定することが出来ます。DC は 15+ スペルレベル。呪文の Somatic や Verbal Component が省略されている場合、DC は 5 上がります。また、Spell-like abilities も、発動時には判定できません。一度効果が発動したら、改めて判定することが出来ます。この時も 15+ スペルレベルです。Standard Action で Detect Magic を使うことで、その場所にかかっている魔法を判定することも出来ます。この場合、DC は 20+ スペルレベルですが、達成値が 15 あれば、School や Sub School、おおよその効果は判別がつきます。例えば Wall of Stone で作られた石壁のように、魔法の効果の産物は Detect Magic を使わなくても同様の同定が出来ます。

魔法のアイテムの鑑定 [1 min] <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。

スクロール作成 [10 min per Spell Level] <習熟>

魔法のインクを利用して紙などに唱えることができる呪文を書き込むことが出来ます。書き込むためには、書き込みたい呪文を用意してあるか知っていて、その呪文を唱えられるスロットが残っている必要があります。書き込むことで、その呪文を使ったかのようにスロットを消費します。スクロール作成の DC は、15 + 2 × 呪文レベルです。また、作成に必要な魔法のインクの値段は、呪文レベル × 最低キャスターレベル × 20gp です。Cantrip については、1/2 レベルとして考えます。

マジックアイテム作成 [Vary] <習熟>

マジックアイテムを作成することが出来ます。DC や期間は作ろうとしているマジックアイテムの価格等によって異なり（下表）、品物によって上下します（GM 判断）。作成に必要な前提条件を満たしていない場合、DC が 5 ずつ上昇します。マジックアイテムの作成に必要な材料等の価格は、原則として市価と同じです。

価格	DC	期間
～ 1000gp	15	3 日
～ 10000gp	20	1 週間
～ 50000gp	25	2 週間
それ以上	30	1 ヶ月