

印象改善 [1 min] < 高難度 >

NPC と対話して、相手の印象を改善します。DC は相手の態度に応じて変化し、成功すると態度を 1 段階改善出来ます。目標値を 5 上回ることにより、もう 1 段階改善出来ます (Hostile な相手に対して達成値 40 なら、相手は Indifferent になる)。同じ相手と対話は 1 日 1 回までです。

Starting Attitude	<u>Diplomacy</u> DC	依頼修正
Hostile	30	-10
Unfriendly	25	-5
Indifferent	20	0
Friendly	15	+5
Helpful	-	+10

依頼 [Free ~]

NPC に依頼をします。相手はやる気があれば、判定を行わなくても依頼を引き受けてくれます。積極的なやる気が無い場合には、Diplomacy で対抗判定を振ります。成功すると、引き受けてくれます。相手との関係に応じて Diplomacy に修正を得ます。また、依頼の内容に応じて、-10 ~ +10 の修正を受けます (GM 判断)。また、検討の余地が一切無い場合、達成値にかかわらず失敗します。

説得 [Swfit] < 習熟 >

意思疎通が出来る相手に対して、説得的な一言を放ちます。DC 10+ 相手の Will ST を目標値として、Skill Check を行います。GM は、一言がどれくらい刺さるかに応じて DC を調整します。成功した場合、相手は 1 ラウンドの間 Sickend になります。同じ言葉を同じキャラクターに対して 2 回以上使っても効果はありません。