「ソードワールド完全版」より、いくつかの行為判定を追加します。

目次

- ・ スカウト技能の追加行為判定
- ・ レンジャー技能の追加行為判定

スカウト技能の追加行為判定

スカウト技能には、以下の行為判定が追加されます。

- ・ 記憶術判定 (知力)

記憶術判定

基準値：スカウト技能レベル + 知力ボーナス

所要時間：10秒 (1ラウンド)

結果：成功すると、過去に目撃した事柄を思い出すことができる。

失敗するとまったく忘れているか、うまく思い出すことができない。

解説：過去に自分が出会った事柄を思い出すための行為判定です。

覚えるときではなく、思い出すときに判定が必要なことに注意してください。

達成値が高ければ、より明確に思い出すことができます。

レンジャー技能の追加行為判定

レンジャー技能には、以下の行為判定が追加されます。

- ・ 生存術判定 (生命力)
- ・ 動植物判定 (知力)

生存術判定

基準値：レンジャー技能レベル + 生命力ボーナス

所要時間：1時間

結果：成功すると、生存困難な状況でもなんとか耐え抜くことができる。

失敗すると、さらに生存困難な状況に陥るか、最悪の場合生存できなくなる。

解説：砂漠で食料を探す、わずかな水で我慢する、凍死を防ぐために起き続けるなど、

生存が難しい状況でもなんとか切り抜けるための行為判定です。

基本的には、何らかの方法で困難を脱出するまで、1時間ごとにこの判定を行う必要があります。

達成値が低いと、食料を見つけられない、精神的に耐えきれなくなるなど、生存に不利な状況が

生じます。
最悪の場合、死に至ることも当然ありえます。

動植物判定

基準値：レンジャー技能レベル+知力ボーナス

所要時間：一瞬

結果：成功すると、動植物について知っていたり、動植物の魔物についてのデータを知っているものとして

ルールブックを確認することや、GM に聞いて確認することができる。弱点値以上なら、弱点のデータを適用できる。

失敗すると、動植物について何も分からない。

解説：動植物の生態や弱点を知る行為判定です。達成値が高いほど、その動植物についてより知っていることとなります。

また、分類が「動物」「植物」の魔物に対しては、セージ技能の「魔物知識判定」と同様の判定を行えます。

目標値は、その魔物の知名度となり、弱点値以上の達成値を出せば、弱点を知ることもできます。