

技能チャレンジ：先行偵察

レベル（遭遇レベルと同じ）

Skill Challenge : Precedent Reconnaissance

XP（遭遇レベルに等しい標準モンスターと同値）

君はパーティから離れ、単独で先行偵察を行う。これは危険な命懸けの任務だ。生還は困難であるかもしれない。しかし、後に続く味方の安全を確保するためには、止むを得ない犠牲なのだろう。

PCのうち1名、または選ばれた少数が、敵に気付かれないように前進する。したがってこの技能チャレンジに参加できるのは、偵察要員に加わる者のみである。

主要技能

環境による技能、〈知覚〉、〈隠密〉、〈盗賊〉、〈はったり〉

副次技能

モンスター知識判定に使用される各種技能（DMの判断）

複雑度

1（3回失敗する前に4回成功しろ）

成功

君は次の遭遇に関する情報を入手し、無事に味方と合流する。君は次の遭遇のマップと“エリアの特徴”に関する情報を入手する。

また、副次技能の判定に成功したなら、モンスター知識判定の結果に適用し、データ・ブロックの情報を得られる。

失敗

君（と同行した味方）は、偵察中に敵の奇襲を受けて負傷してしまう。技能チャレンジに参加した者はそれぞれ1回ずつの回復力使用回数を失う。

君は次の遭遇のマップと“エリアの特徴”に関する情報を入手するが、モンスター知識判定に関する情報は得られない。

敵は警戒するため、君たちは次の遭遇において不意打ちすることは出来ず、自動的にイニシアチブ判定に-10ペナルティを受ける。

環境調査：適切な〈技能〉判定・難易度（標準）、全員判定・成功回数1回追加

君はまず、自分がどこを進んでいるかについての基礎知識を想起する。備えあれば憂いなしだ。この判定で用いられる技能は、進む環境によって決定される。場所が洞窟であれば〈地下探検〉を用い、森林や原野であれば〈自然〉を用いる。他次元であるなら〈魔法学〉も良いだろう。DMが適宜決定すること。

走査：〈知覚〉判定・難易度（標準）、全員判定・成功回数1回追加

君は進むべき道行きについての情報を得るべく五感を研ぎ澄ます。

前進：〈隠密〉判定・難易度（標準）、全員判定・成功回数1回追加

君は偵察対象に気づかれることのないように、忍び足で前進する。

潜入：〈盗賊〉判定・難易度（標準）、代表判定・成功回数1回追加

君は偵察対象に気づかれることのない安全地帯を確保する。あとは冷静な観察だけだ。

敵勢観察：適切な〈技能〉判定・難易度（標準／困難）、代表判定・成功回数追加なし

君はモンスター1種類につき、1回までの副次技能判定を行なえる。判定難易度については、遭遇レベルから一律で決定する。

標準難易度に成功することで、起源、種別、典型的な気性、キーワードを識別する。

困難難易度に成功することで、パワー、抵抗、脆弱性、完全耐性を識別する。

これらの情報は、君がこの技能チャレンジに成功した時点で得る。

※ 標準難易度で判明する事項に、レベルと役割を加えることをお勧めする。

隠蔽：〈はったり〉判定・難易度（標準）、代表判定・成功回数1回追加

君は敵に気付かれることなく撤退準備を開始する。ここに何かがあったという痕跡を残してはならない。

撤退：〈隠密〉判定・難易度（標準）、全員判定・成功回数1回追加

君は静かに、背景に溶け込むかのように撤退し、味方と合流する。