ソードワールド2.0　行為判定一覧

行為判定の種類	能力値	基準値の名称	所要時間	ファイター	グラップラー	フェンサー	シューター	ソーサラー	コンジャラー	プリースト	フェアリーテイマー	マギテック	スカウト	レンジャー	セージ	エンハンサー	バード	ライダー	アルケミスト	ウォーリーダー	ミスティック	デーモンルーラー	冒険者レベル	一般技能	ページ※1
隠蔽判定	器用度		10分										○	○											I-110(旧104)
応急手当判定	器用度		10分											○				○							I-110(旧104)、III-100(旧84)
解除判定	器用度		1分										○	△											I-110(旧104)
加工判定	器用度		さまざま									△		△					○					△	AW-132
騎乗判定	器用度		一瞬															○							III-66～85、87～88(旧58～72)
スリ判定	器用度		10秒										○												I-111(旧105)
変装判定	器用度		10分										○												I-111(旧105)
命中力判定※4	器用度	命中力	一瞬	○	○	○	○																		I-111(旧105)
罠設置判定	器用度		10分										○	△											I-112(旧106)
受身判定※3	敏捷度		一瞬										○	○				○							I-112(旧106)、III-100(旧84)
隠密判定※3	敏捷度		10分										○	○											I-113(旧107)
回避力判定※4	敏捷度	回避力	一瞬	○	○	○																			I-113(旧107)
軽業判定※3	敏捷度		1分										○	○											I-113(旧107)
先制判定	敏捷度	先制力	一瞬										○							○					I-114(旧108)、I-144、I-369(旧337)、CG-24
尾行判定※3	敏捷度		10分										○	△											I-114(旧108)
足跡追跡判定	知力		1分										○	○											I-115(旧109)
聞き込み判定	知力		1時間	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△		△	CG-63
聞き耳判定	知力		10秒										○	○											I-115(旧109)
危険感知判定	知力		一瞬										○	○									△		I-115(旧109)
見識判定	知力		10秒												○		○		○						I-116(旧110)、II-85(旧79)、AW-11
行使判定※3※4	知力	魔力	10秒					○	○	○	○	○										○			I-116(旧110)、WT-40
構造解析判定	知力		10分												○										I-116(旧110)
探索判定	知力		10分										○	△							○				I-117(旧111)、CG-33
地図作成判定	知力		10分										○	△	○			○							I-117(旧111)、III-100(旧84)
天候予測判定	知力		1分										○	○							○				I-117(旧111)、CG-33
病気知識判定	知力		10分											○	○										I-118(旧112)
賦術の使用※5	知力		―																○						AW-11
文献判定	知力		10分												○				○						I-118(旧112)、AW-11
宝物鑑定判定	知力		10分										△		○										I-118(旧112)
魔物知識判定	知力	魔物知識	一瞬												○			△							I-118(旧112)、III-100(旧84)
薬品学判定	知力		1分											○	○				○						I-119(旧113)、AW-11
罠感知判定	知力		一瞬										○	△									△		I-120(旧114)、II-37、AW-37
生死判定	生命力	生命抵抗力	一瞬																				○		I-120(旧114)
生命抵抗力判定	生命力	生命抵抗力	一瞬																				○		I-121(旧115)
呪歌の使用※5	精神力		10秒														○								II-86～94(旧79～81)
精神抵抗力判定※4	精神力	精神抵抗力	一瞬																				○		I-121(旧115)
練技の使用※5※6	―		―													○									II-76～78(旧72)
鼓咆の使用※5※6	―		―																	○					CG-24
占瞳判定※7	さまざま		―																		○				CG-33～34
冒険者判定	さまざま		さまざま																				○		I-122(旧116)
・水泳	敏捷度		1分																				○		I-122(旧116)
・登攀	筋力		10分																				○		I-123(旧117)
・幅跳び、高飛び	敏捷度		10秒																				○		I-123(旧117)
・真偽判定	知力		10秒																				○		III-86(旧73)
・弱点隠蔽判定	知力		一瞬																				○		BT-16(蛮族のみ)

※1：ページのアルファベットは、書名略称を参照。
※2：技能ごとの○は判定可能、△は条件付きで判定可能、空欄は不可能。
※3：鎧の種類によって、ペナルティを受ける可能性あり。うち、行使判定に関してはI-132(旧126)、CG-44を参照。
※4：命中力判定には回避力判定で回避可能、行使判定・賦術の使用（主動作）・呪歌判定には精神抵抗力判定で抵抗可能。
※5：賦術の使用・呪歌の使用・練技の使用・鼓咆の使用には正式な呼称がない。
※6：練技、鼓咆は全て補助動作で行うため、判定は行わない。
※7：占瞳は全て必中であり、回避も抵抗も不可能。
※8：所要時間が10秒以上の行為判定は、時間をかけることで「判定の再挑戦」を行なえる。I-128(旧122)を参照。

書名略称	正式名称
I、II、III	ルールブックI、II、III（改訂版がベース）
AW	アルケミスト・ワークス
BT	バルバロステイルズ
WT	ウィザーズトゥーム
CG	カルディアグレイス
IB	イグニスブレイズ