

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Alchemist	Animal Trainer	Armorer	Astrologer	Barber	Beadle	Beekeeper	Blacksmith	Butcher	Caravan Guard	Cheesemaker
Acrobatics	AGL	T	D10	D14	D10	D10	D12	D10	D10	D12	D12	D12	D10
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D14	D10	D10	D14	D16	D16	D10	D20	D10	D12	D10
Bluff	PER	T, D	D12	D10	D12	D20	D14	D16	D10	D14	D12	D12	D12
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D14	D10	D10	D18	D10	D14	D10	D10	D10	D10	D10
Climb (T)	AGL	T	D10	D14	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D14	D12
Carpentry / woodworking	INT	nil	D10	D10	D12	D10	D14	D10	D18	D14	D12	D10	D12
Diplomacy	PER	P	D12	D12	D14	D20	D18	D18	D12	D12	D12	D14	D14
Contortion	AGL	T	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D14	D10	D10	D10	D10
Cooking & Brewing	INT	H	D20	D10	D12	D12	D14	D12	D18	D12	D20	D10	D20
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D12	D16	D14	D10	D10	D10	D16	D14	D12	D12	D12
Disguise Self (T)	PER	T	D10	D10	D14	D14	D16	D12	D10	D10	D10	D10	D10
Handle Animal	PER	Wr, E	D12	D20	D10	D10	D12	D10	D20	D12	D20	D16	D14
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D12	D12	D12	D16	D10	D12	D10	D12	D10	D16	D14
Heal (not rolling body)	INT	P	D18	D16	D10	D14	D18	D18	D14	D10	D16	D12	D14
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D10	D14	D14	D14	D16	D10	D10	D20	D14	D18	D10
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D18	D10	D10	D16	D10	D16	D10	D10	D10	D10	D10
Knowledge (engineering)	INT	D	D14	D10	D16	D10	D10	D10	D12	D20	D10	D14	D10
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D10	D10	D10	D20	D10	D20	D10	D10	D10	D10	D12
Knowledge (local)	PER	T, P	D14	D12	D14	D10	D20	D14	D12	D14	D20	D10	D16
Knowledge (nature)	INT	nil	D18	D16	D10	D12	D10	D10	D16 or D20 w/ insects	D10	D14	D12	D14
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D10	D12	D18	D10	D14	D14	D10	D18	D10	D16	D10
Knowledge (religion)	PER	P	D12	D10	D12	D16	D12	D20	D10	D12	D10	D10	D10
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D16	D14	D10	D12	D10	D16	D10	D10	D10	D14	D12
Investigate scene	PER	E, P	D10	D10	D10	D16	D16	D12	D14	D16	D14	D20	D12
Metalworking	AGL	D	D10	D10	D20	D10	D12	D10	D12	D10	D12	D10	D10
Perform	PER	nil	D10	D16	D10	D16	D12	D14	D10	D10	D10	D10	D10
Ride	AGL	Wr	D10	D20	D14	D10	D10	D10	D14	D10	D14	D20	D10
Roll Body	LUCK	P, D	D16	D14	D12	D10	D16	D18	D16	D14	D20	D16	D14
Sense Motive	PER	Wr	D12	D14	D12	D18	D20	D16	D10	D12	D12	D14	D10
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D14	D10	D10	D14	D14	D10	D16	D10	D10	D10	D12
Sneak Silently (T)	AGL	T	D10	D14	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D12	D10
Survival	STA	Wr, D	D10	D18	D14	D10	D14	D10	D16	D12	D14	D16	D14
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D10	D10	D12	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D12
Swimming	STA	Wr	D12	D16	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D20	D14
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D18	D10	D14	D18	D10	D14	D10	D18	D10	D10	D10
Backstab (T)	NONE	T, H	D10	D10	D10	D10	D16	D10	D10	D14	D12	D14	D10
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10
Find Traps (T)	INT	T	D10	D10	D16	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D14	D12
Forgery (T)	AGL	nil	D16	D10	D12	D16	D14	D14	D12	D12	D12	D10	D16
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D16	D10	D10	D16	D10	D16	D10	D10	D10	D12	D12
Handle Poisons	NONE	T	D20	D12	D10	D14	D18	D10	D18	D12	D18	D10	D16
Wayfinding	INT	nil	D10	D12	D12	D10 or D20 w/ starlight	D10	D12	D12	D10	D10	D20	D12

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Cobbler	Confidence Artist	Cooper	Costermonger	Cutpurse	Ditch Digger	Dockworker	Dwarven Apothecarist	Dwarven blacksmith	Dwarven chest-maker	Dwarven Herder
Acrobatics	AGL	T	D12	D16	D12	D10	D14	D12	D12	D10	D10	D10	D10
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D16	D12	D12	D20	D20	D16	D12	D20	D20	D20	D20
Bluff	PER	T, D	D12	D20	D14	D16	D18	D12	D18	D20	D20	D20	D20
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D10	D14	D10	D14	D10	D10	D10	D14	D10	D10	D10
Climb (T)	AGL	T	D10	D12	D10	D10	D12	D18	D20	D10	D10	D10	D10
Carpentry / woodworking	INT	nil	D16	D10	D20	D10	D10	D16	D16	D10	D10	D18	D10
Diplomacy	PER	P	D10	D18	D12	D16	D10	D10	D16	D10	D10	D12	D10
Contortion	AGL	T	D12	D14	D12	D10	D12	D14	D12	D10	D10	D10	D10
Cooking & Brewing	INT	H	D12	D12	D20	D16	D10	D10	D10	D20	D10	D10	D12
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D14	D10	D14	D10	D12	D12	D10	D12	D14	D20	D12
Disguise Self (T)	PER	T	D16	D20	D10	D10	D16	D10	D12	D10	D10	D10	D10
Handle Animal	PER	Wr, E	D14	D10	D14	D14	D10	D12	D16	D10	D10	D10	D20
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D12	D12	D14	D12	D12	D14	D16	D10	D14	D14	D10
Heal (not rolling body)	INT	P	D12	D10	D10	D12	D10	D12	D12	D16	D10	D10	D12
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D10	D16	D10	D14	D18	D12	D14	D10	D18	D14	D12
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D16	D10	D10	D10
Knowledge (engineering)	INT	D	D14	D10	D18	D10	D10	D16	D12	D12	D16	D18	D12
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10
Knowledge (local)	PER	T, P	D10	D16	D10	D12	D14	D12	D20	D14	D14	D16	D14
Knowledge (nature)	INT	nil	D12	D10	D10	D16	D10	D14	D14	D14	D10	D10	D12
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D12	D14	D12	D16	D12	D10	D12	D10	D12	D14	D10
Knowledge (religion)	PER	P	D10	D12	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D12	D10
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D10	D14	D14	D14	D12	D10	D16	D14	D10	D10	D10
Investigate scene	PER	E, P	D10	D16	D10	D10	D18	D12	D14	D14	D10	D10	D10
Metalworking	AGL	D	D12	D10	D20	D10	D10	D12	D10	D10	D20	D18	D10
Perform	PER	nil	D10	D16	D10	D12	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D10
Ride	AGL	Wr	D12	D10	D10	D14	D10	D10	D14	D10	D10	D10	D20
Roll Body	LUCK	P, D	D12	D10	D12	D10	D14	D16	D16	D16	D10	D10	D14
Sense Motive	PER	Wr	D14	D20	D14	D20	D16	D14	D20	D16	D16	D16	D14
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D10	D18	D10	D16	D18	D12	D14	D12	D10	D10	D10
Sneak Silently (T)	AGL	T	D16	D10	D10	D10	D20	D12	D10	D10	D10	D10	D10
Survival	STA	Wr, D	D10	D12	D12	D10	D14	D14	D12	D12	D12	D12	D16
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D12	D10	D12	D10	D10	D14	D10	D14	D14	D14	D14
Swimming	STA	Wr	D10	D10	D10	D10	D12	D12	D20	D10	D10	D10	D10
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D10	D14	D14	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D10
Backstab (T)	NONE	T, H	D12	D14	D10	D10	D18	D10	D10	D10	D10	D10	D10
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D10	D10	D10	D10	D20	D14	D10	D10	D10	D10	D10
Find Traps (T)	INT	T	D12	D10	D12	D10	D12	D12	D12	D12	D14	D18	D12
Forgery (T)	AGL	nil	D14	D20	D10	D16	D14	D10	D14	D12	D10	D10	D10
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D10	D14	D10	D12	D10	D10	D14	D12	D10	D10	D10
Handle Poisons	NONE	T	D12	D12	D10	D14	D16	D14	D10	D20	D10	D10	D10
Wayfinding	INT	nil	D10	D12	D10	D14	D10	D20	D16	D10	D10	D10	D10 or D20 underground

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Dwarven Miner	Dwarven Mushroom Farmer	Dwarven Rat-catcher	Dwarven Stonemason	Elven Artisan	Elven Barrister	Elven Chandler (Candlemaker)	Elven Falconer	Elven Forester	Elven Glassblower	Elven Navigator
Acrobatics	AGL	T	D10	D10	D12	D10	D14	D10	D10	D14	D14	D12	D10
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D20	D20	D20	D20	D18	D16	D14	D10	D12	D16	D10
Bluff	PER	T, D	D20	D20	D20	D20	D16	D18	D10	D10	D12	D10	D12
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D10	D10	D10	D10	D20	D20	D20	D20	D20	D20	D20
Climb (T)	AGL	T	D14	D12	D12	D12	D10	D10	D10	D16	D18	D10	D16
Carpentry / woodworking	INT	nil	D12	D12	D14	D12	D16	D10	D14	D12	D16	D12	D14
Diplomacy	PER	P	D10	D10	D10	D10	D16	D20	D16	D12	D12	D14	D14
Contortion	AGL	T	D16	D10	D20	D14	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D10
Cooking & Brewing	INT	H	D12	D20	D16	D16	D12	D10	D18	D10	D10	D12	D10
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D18	D12	D20	D16	D10	D10	D10	D14	D14	D12	D16
Disguise Self (T)	PER	T	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D12
Handle Animal	PER	Wr, E	D10	D16	D20	D10	D10	D10	D10	D20	D16	D10	D14
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D18	D12	D10	D16	D14	D12	D14	D14	D16	D10	D20
Heal (not rolling body)	INT	P	D14	D14	D10	D14	D12	D10	D12	D16	D14	D12	D16
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D16	D12	D12	D14	D10	D16	D10	D10	D10	D10	D10
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D10	D14	D10	D10	D20	D20	D20	D20	D20	D20	D20
Knowledge (engineering)	INT	D	D18	D10	D10	D20	D18	D10	D16	D10	D10	D16	D10
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D12	D10	D10	D14	D20	D20	D20	D20	D20	D20	D20
Knowledge (local)	PER	T, P	D12	D16	D10	D12	D10	D14	D14	D10	D14	D14	D16
Knowledge (nature)	INT	nil	D14	D20	D14	D14	D14	D12	D12	D16	D20	D12	D12
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D10	D10	D10	D10	D14	D16	D18	D10	D10	D16	D10
Knowledge (religion)	PER	P	D10	D12	D10	D10	D10	D12	D20	D12	D10	D20	D10
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D10	D12	D10	D10	D16	D18	D12	D14	D10	D12	D14
Investigate scene	PER	E, P	D10	D12	D16	D12	D14	D20	D10	D16	D10	D10	D18
Metalworking	AGL	D	D14	D10	D12	D16	D18	D10	D16	D10	D10	D14	D10
Perform	PER	nil	D10	D10	D10	D10	D10	D16	D10	D12	D10	D10	D10
Ride	AGL	Wr	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D18	D18	D10	D18
Roll Body	LUCK	P, D	D14	D12	D10	D14	D10	D10	D12	D16	D16	D12	D14
Sense Motive	PER	Wr	D10	D12	D10	D10	D12	D18	D12	D12	D10	D12	D10
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D10	D10	D14	D10	D14	D10	D14	D10	D10	D12	D10
Sneak Silently (T)	AGL	T	D10	D14	D16	D10	D10	D10	D10	D10	D14	D10	D16
Survival	STA	Wr, D	D18	D16	D12	D16	D10	D10	D10	D18	D20	D10	D20
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D20	D14	D14	D20	D14	D10	D10	D10	D10	D10	D10
Swimming	STA	Wr	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D16	D18	D10	D18
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D10	D10	D12	D10	D16	D10	D16	D12	D14	D16	D12
Backstab (T)	NONE	T, H	D10	D10	D12	D10	D10	D16	D10	D10	D10	D10	D10
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D10	D12	D14	D10	D10	D10	D14	D10	D10	D10	D12
Find Traps (T)	INT	T	D16	D12	D20	D16	D14	D10	D12	D16	D14	D12	D12
Forgery (T)	AGL	nil	D10	D10	D10	D10	D16	D14	D14	D10	D10	D10	D10
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D10	D10	D10	D10	D18	D18	D14	D12	D10	D10	D10
Handle Poisons	NONE	T	D10	D16	D10	D10	D12	D10	D12	D16	D12	D10	D10
Wayfinding	INT	nil	D10 or D20 underground	D10 or D20 underground	D10	D10 or D16 underground	D12	D10	D10	D16	D18	D10	D20

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Elven Sage	Farmer	Fortune-teller	Gambler	Gongfarmer	Grave Digger	Guild Beggar	Halfling Chicken Butcher	Halfling Dyer	Halfling Glovemaker	Halfling Wanderer
Acrobatics	AGL	T	D10	D10	D10	D16	D12	D12	D16	D10	D10	D14	D12
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D18	D12	D14	D18	D12	D14	D16	D20	D20	D20	D20
Bluff	PER	T, D	D10	D12	D18	D20	D12	D14	D20	D10	D10	D10	D12
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D20	D10	D18	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D10
Climb (T)	AGL	T	D10	D12	D10	D12	D12	D20	D10	D10	D10	D12	D14
Carpentry / woodworking	INT	nil	D10	D14	D10	D12	D12	D16	D10	D12	D12	D10	D12
Diplomacy	PER	P	D20	D10	D16	D16	D12	D10	D16	D14	D10	D12	D12
Contortion	AGL	T	D10	D10	D12	D16	D12	D14	D14	D12	D12	D12	D12
Cooking & Brewing	INT	H	D10	D14	D14	D12	D12	D14	D12	D20	D20	D20	D20
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D10	D12	D10	D14	D12	D12	D10	D14	D10	D10	D10
Disguise Self (T)	PER	T	D10	D10	D16	D16	D12	D10	D16	D10	D14	D16	D10
Handle Animal	PER	Wr, E	D12	D20	D14	D10	D12	D12	D12	D20	D12	D12	D10
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D20	D16	D12	D12	D12	D12	D10	D12	D18	D10	D16
Heal (not rolling body)	INT	P	D16	D16	D16	D10	D12	D10	D10	D16	D12	D10	D14
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D10	D10	D10	D20	D12	D14	D18	D10	D10	D10	D12
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D20	D10	D20	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D10
Knowledge (engineering)	INT	D	D20	D12	D10	D10	D12	D14	D10	D12	D12	D12	D10
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D20	D10	D14	D10	D12	D12	D10	D10	D10	D10	D10
Knowledge (local)	PER	T, P	D12	D16	D12	D16	D12	D16	D20	D14	D12	D12	D10
Knowledge (nature)	INT	nil	D16	D20	D16	D10	D12	D10	D10	D18	D12	D10	D18
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D14	D12	D10	D16	D12	D10	D10	D10	D18	D16	D10
Knowledge (religion)	PER	P	D16	D12	D18	D10	D12	D14	D10	D10	D12	D12	D12
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D18	D10	D16	D10	D12	D10	D14	D10	D10	D10	D16
Investigate scene	PER	E, P	D16	D12	D14	D20	D12	D12	D16	D12	D10	D10	D10
Metalworking	AGL	D	D10	D12	D10	D10	D12	D10	D10	D12	D10	D10	D10
Perform	PER	nil	D10	D12	D18	D14	D12	D10	D14	D10	D14	D14	D14
Ride	AGL	Wr	D10	D18	D10	D10	D12	D10	D10	D14	D10	D10	D14
Roll Body	LUCK	P, D	D12	D16	D14	D12	D12	D20	D18	D18	D10	D10	D12
Sense Motive	PER	Wr	D12	D12	D20	D16	D12	D10	D12	D10	D10	D10	D10
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D10	D10	D20	D20	D12	D10	D20	D12	D10	D18	D10
Sneak Silently (T)	AGL	T	D10	D10	D14	D16	D12	D14	D12	D20	D20	D20	D20
Survival	STA	Wr, D	D10	D18	D10	D10	D20	D16	D18	D14	D10	D10	D20
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D10	D14	D10	D10	D12	D14	D10	D10	D10	D10	D10
Swimming	STA	Wr	D10	D14	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D14
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D20	D10	D16	D10	D12	D10	D10	D12	D12	D12	D12
Backstab (T)	NONE	T, H	D10	D10	D14	D14	D12	D10	D12	D20	D20	D20	D20
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D10	D10	D18	D14	D12	D14	D14	D20	D20	D20	D20
Find Traps (T)	INT	T	D10	D10	D10	D10	D12	D12	D10	D16	D10	D12	D14
Forgery (T)	AGL	nil	D14	D12	D16	D16	D12	D10	D10	D10	D10	D12	D10
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D20	D12	D14	D12	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D14
Handle Poisons	NONE	T	D12	D14	D12	D12	D18	D12	D10	D16	D10	D14	D10
Wayfinding	INT	nil	D14	D16	D12	D10	D12	D16	D12	D10	D10	D10	D20

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Halfling Habadasher	Halfling Mariner	Halfling Moneylender	Halfling Trader	Halfling Vagrant	Healer	Herbalist	Herder	Hunter	Indentured Servant	Jester
Acrobatics	AGL	T	D12	D14	D10	D10	D16	D10	D10	D10	D16	D10	D20
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D20	D20	D20	D20	D20	D10	D14	D10	D10	D10	D10
Bluff	PER	T, D	D12	D10	D16	D14	D18	D10	D10	D12	D12	D16	D20
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D10	D10	D12	D10	D10	D14	D16	D10	D10	D10	D16
Climb (T)	AGL	T	D10	D14	D10	D10	D12	D10	D10	D14	D20	D10	D12
Carpentry / woodworking	INT	nil	D10	D16	D10	D12	D10	D12	D12	D12	D14	D18	D10
Diplomacy	PER	P	D16	D12	D16	D16	D10	D16	D10	D14	D14	D16	D20
Contortion	AGL	T	D12	D12	D12	D12	D16	D10	D10	D10	D12	D18	D20
Cooking & Brewing	INT	H	D20	D20	D20	D20	D20	D20	D20	D10	D10	D20	D12
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D10	D10	D10	D12	D12	D10	D10	D18	D18	D10	D10
Disguise Self (T)	PER	T	D20	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D14	D10	D20
Handle Animal	PER	Wr, E	D12	D12	D10	D10	D10	D16	D10	D20	D14	D14	D14
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D10	D16	D10	D14	D10	D10	D10	D12	D14	D10	D10
Heal (not rolling body)	INT	P	D10	D12	D10	D10	D14	D20	D20	D14	D12	D10	D10
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D10	D12	D20	D14	D14	D10	D10	D10	D16	D10	D16
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D10	D10	D10	D10	D10	D14	D20	D10	D12	D10	D14
Knowledge (engineering)	INT	D	D12	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D16	D10	D18	D10
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D10	D10	D10	D10	D10	D14	D14	D10	D10	D10	D12
Knowledge (local)	PER	T, P	D12	D10	D16	D14	D20	D12	D16	D16	D12	D10	D10
Knowledge (nature)	INT	nil	D12	D16	D10	D10	D12	D18	D20	D10	D20	D10	D10
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D20	D12	D16	D14	D10	D10	D10	D10	D10	D20	D16
Knowledge (religion)	PER	P	D14	D10	D12	D12	D10	D20	D16	D10	D10	D10	D10
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D10	D14	D12	D12	D10	D10	D14	D10	D10	D12	D18
Investigate scene	PER	E, P	D10	D10	D12	D12	D14	D10	D10	D14	D16	D10	D10
Metalworking	AGL	D	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D14	D10
Perform	PER	nil	D14	D12	D10	D14	D14	D12	D10	D16	D10	D20	D20
Ride	AGL	Wr	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D20	D20	D10	D10
Roll Body	LUCK	P, D	D10	D12	D10	D10	D14	D20	D20	D14	D14	D12	D10
Sense Motive	PER	Wr	D10	D10	D16	D16	D12	D14	D10	D10	D10	D14	D18
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D14	D10	D16	D12	D20	D10	D10	D10	D10	D20	D18
Sneak Silently (T)	AGL	T	D20	D20	D20	D20	D20	D10	D10	D10	D12	D20	D16
Survival	STA	Wr, D	D10	D16	D10	D10	D18	D20	D12	D14	D18	D14	D10
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D10	D10	D10	D14	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D10
Swimming	STA	Wr	D10	D16	D10	D10	D12	D10	D10	D16	D16	D14	D10
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D12	D12	D12	D12	D12	D10	D18	D10	D10	D10	D14
Backstab (T)	NONE	T, H	D20	D20	D20	D20	D20	D10	D10	D10	D12	D16	D10
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D20	D20	D20	D20	D20	D10	D10	D10	D14	D20	D12
Find Traps (T)	INT	T	D12	D10	D10	D10	D14	D10	D10	D14	D14	D12	D10
Forgery (T)	AGL	nil	D16	D10	D20	D14	D14	D10	D12	D10	D10	D16	D16
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D12	D12	D16	D16	D10	D16	D16	D10	D10	D14	D14
Handle Poisons	NONE	T	D10	D10	D10	D14	D12	D18	D20	D12	D14	D10	D14
Wayfinding	INT	nil	D10	D18	D10	D16	D14	D10	D10	D18	D20	D10	D10

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Jeweler	Locksmith	Mendicant	Mercenary	Merchant	Miller/ Baker	Minstrel	Noble	Orphan	Ostler	Outlaw
Acrobatics	AGL	T	D12	D14	D16	D12	D10	D10	D14	D12	D16	D14	D16
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D20	D16	D12	D10	D20	D10	D10	D16	D10	D10	D14
Bluff	PER	T, D	D20	D10	D18	D10	D14	D12	D18	D16	D12	D10	D16
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D12	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D12	D10	D10	D10
Climb (T)	AGL	T	D10	D14	D14	D16	D10	D10	D12	D10	D18	D18	D16
Carpentry / woodworking	INT	nil	D12	D16	D10	D10	D12	D12	D10	D10	D10	D12	D10
Diplomacy	PER	P	D16	D10	D10	D16	D20	D16	D20	D20	D10	D10	D16
Contortion	AGL	T	D16	D16	D20	D10	D12	D10	D20	D10	D20	D10	D16
Cooking & Brewing	INT	H	D10	D10	D12	D10	D12	D20	D12	D10	D10	D10	D14
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D18	D20	D14	D10	D10	D14	D10	D10	D16	D12	D20
Disguise Self (T)	PER	T	D12	D10	D18	D10	D12	D10	D20	D14	D12	D10	D20
Handle Animal	PER	Wr, E	D10	D10	D14	D20	D14	D20	D10	D20	D12	D20	D16
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D20	D18	D10	D10	D14	D18	D10	D18	D10	D10	D10
Heal (not rolling body)	INT	P	D12	D10	D10	D16	D12	D16	D10	D12	D12	D14	D12
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D12	D16	D20	D20	D14	D12	D12	D20	D10	D10	D20
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D18	D10	D10	D10	D16	D10	D12	D16	D10	D10	D10
Knowledge (engineering)	INT	D	D18	D20	D10	D12	D12	D16	D10	D16	D10	D14	D12
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D10	D10	D10	D12	D12	D10	D16	D20	D10	D10	D10
Knowledge (local)	PER	T, P	D10	D12	D20	D10	D20	D20	D10	D14	D20	D12	D12
Knowledge (nature)	INT	nil	D14	D10	D10	D10	D12	D16	D10	D10	D14	D20	D10
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D14	D10	D12	D20	D14	D10	D16	D20	D10	D10	D10
Knowledge (religion)	PER	P	D10	D10	D10	D12	D12	D10	D12	D12	D12	D12	D10
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D10	D10	D14	D12	D14	D10	D14	D14	D12	D10	D10
Investigate scene	PER	E, P	D10	D16	D18	D14	D12	D12	D10	D10	D14	D16	D18
Metalworking	AGL	D	D20	D18	D10	D10	D12	D12	D10	D12	D10	D10	D10
Perform	PER	nil	D10	D10	D16	D10	D10	D10	D20	D14	D16	D12	D10
Ride	AGL	Wr	D10	D10	D12	D20	D10	D16	D10	D20	D10	D20	D18
Roll Body	LUCK	P, D	D10	D10	D12	D18	D10	D16	D10	D10	D16	D12	D14
Sense Motive	PER	Wr	D18	D14	D18	D14	D20	D18	D12	D16	D20	D10	D18
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D20	D16	D20	D10	D14	D10	D12	D10	D20	D10	D18
Sneak Silently (T)	AGL	T	D10	D10	D20	D10	D10	D10	D18	D20	D20	D14	D20
Survival	STA	Wr, D	D10	D10	D16	D18	D10	D14	D10	D10	D18	D16	D16
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D20	D12	D10	D10	D14	D12	D10	D10	D10	D10	D10
Swimming	STA	Wr	D10	D10	D12	D14	D10	D10	D10	D16	D16	D18	D18
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D20	D18	D4	D10	D18	D10	D14	D12	D10	D10	D10
Backstab (T)	NONE	T, H	D12	D12	D16	D10	D12	D10	D12	D10	D18	D10	D20
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D14	D12	D16	D10	D12	D10	D10	D10	D20	D12	D20
Find Traps (T)	INT	T	D12	D20	D12	D10	D10	D12	D10	D10	D14	D10	D16
Forgery (T)	AGL	nil	D20	D14	D20	D10	D14	D12	D10	D14	D10	D10	D16
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D14	D10	D10	D10	D10	D10	D12	D20	D10	D10	D10
Handle Poisons	NONE	T	D12	D12	D18	D10	D16	D10	D10	D10	D12	D14	D14
Wayfinding	INT	nil	D10	D10	D12	D16	D10	D12	D10	D14	D14	D20	D12

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Rope Maker	Scribe	Shaman	Slave	Smuggler	Soldier	Squire	Tax Collector	Trapper	Urchin	Wainwright
Acrobatics	AGL	T	D14	D10	D10	D12	D16	D10	D14	D10	D16	D16	D10
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D10	D16	D12	D10	D10	D10	D12	D20	D10	D10	D12
Bluff	PER	T, D	D12	D10	D12	D16	D20	D10	D12	D16	D12	D20	D12
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D10	D16	D18	D12	D10	D10	D10	D16	D10	D10	D10
Climb (T)	AGL	T	D20	D10	D10	D14	D16	D14	D14	D10	D18	D12	D10
Carpentry / woodworking	INT	nil	D14	D10	D10	D12	D12	D10	D10	D10	D16	D10	D20
Diplomacy	PER	P	D10	D20	D18	D14	D12	D16	D18	D20	D10	D10	D10
Contortion	AGL	T	D20	D10	D14	D20	D16	D10	D10	D16	D12	D20	D10
Cooking & Brewing	INT	H	D10	D12	D20	D16	D12	D12	D10	D10	D10	D12	D12
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D18	D10	D10	D18	D16	D10	D10	D18	D20	D12	D18
Disguise Self (T)	PER	T	D10	D12	D16	D12	D20	D10	D10	D16	D12	D14	D10
Handle Animal	PER	Wr, E	D18	D12	D14	D12	D14	D18	D14	D10	D18	D12	D10
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D14	D20	D12	D14	D12	D16	D20	D14	D16	D10	D20
Heal (not rolling body)	INT	P	D14	D10	D20	D12	D10	D16	D18	D10	D12	D12	D10
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D14	D10	D16	D10	D14	D18	D12	D20	D10	D16	D10
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D14	D20	D20	D10	D10	D10	D12	D14	D10	D10	D10
Knowledge (engineering)	INT	D	D16	D12	D10	D14	D10	D14	D12	D10	D14	D10	D20
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D10	D20	D20	D10	D10	D10	D14	D18	D10	D10	D10
Knowledge (local)	PER	T, P	D12	D14	D14	D10	D16	D10	D10	D20	D12	D20	D10
Knowledge (nature)	INT	nil	D14	D10	D16	D12	D10	D10	D10	D10	D18	D10	D10
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D10	D16	D14	D16	D12	D20	D20	D20	D10	D10	D10
Knowledge (religion)	PER	P	D14	D18	D20	D12	D10	D10	D14	D10	D10	D10	D10
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D10	D16	D14	D12	D16	D14	D14	D16	D10	D16	D12
Investigate scene	PER	E, P	D12	D10	D10	D14	D14	D16	D14	D16	D12	D16	D12
Metalworking	AGL	D	D14	D10	D10	D16	D10	D10	D12	D10	D10	D10	D20
Perform	PER	nil	D16	D10	D20	D20	D12	D10	D12	D10	D10	D18	D10
Ride	AGL	Wr	D20	D10	D10	D12	D14	D20	D16	D14	D20	D10	D20
Roll Body	LUCK	P, D	D12	D10	D20	D18	D20	D18	D18	D10	D14	D14	D14
Sense Motive	PER	Wr	D12	D14	D16	D14	D14	D14	D12	D18	D12	D14	D10
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D12	D10	D10	D16	D16	D10	D10	D14	D10	D20	D10
Sneak Silently (T)	AGL	T	D14	D10	D10	D20	D20	D14	D10	D16	D18	D18	D10
Survival	STA	Wr, D	D12	D10	D10	D16	D18	D20	D12	D10	D20	D18	D12
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D14	D10	D10	D16	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D12
Swimming	STA	Wr	D14	D10	D10	D14	D20	D20	D14	D10	D18	D14	D10
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D16	D16	D18	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D12
Backstab (T)	NONE	T, H	D10	D10	D10	D16	D18	D12	D10	D20	D10	D20	D10
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D10	D10	D10	D20	D20	D12	D10	D16	D14	D18	D10
Find Traps (T)	INT	T	D10	D10	D10	D14	D14	D14	D12	D10	D20	D10	D14
Forgery (T)	AGL	nil	D10	D20	D10	D18	D20	D10	D10	D20	D10	D14	D10
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D14	D20	D16	D12	D10	D10	D14	D14	D10	D10	D10
Handle Poisons	NONE	T	D10	D10	D14	D12	D12	D10	D10	D12	D16	D12	D10
Wayfinding	INT	nil	D16	D10	D10	D12	D20	D18	D18	D10	D18	D14	D14

DCC RPG Skill Dice by Occupation

SKILL CHECK	ABILITY MODIFIER	Skilled Classes (automatic D20)	Weaver	Wizard's Apprentice	Woodcutter
Acrobatics	AGL	T	D10	D10	D10
Appraise	INT	T, Wz, H, D	D14	D16	D14
Bluff	PER	T, D	D10	D10	D10
Cast Spell from Scroll (T*)	INT	Wz, E	D12	D20	D10
Climb (T)	AGL	T	D14	D10	D16
Carpentry / woodworking	INT	nil	D16	D10	D20
Diplomacy	PER	P	D10	D16	D10
Contortion	AGL	T	D10	D10	D12
Cooking & Brewing	INT	H	D10	D10	D10
Disable Traps (T)	AGL + INT	T	D14	D10	D16
Disguise Self (T)	PER	T	D12	D12	D10
Handle Animal	PER	Wr, E	D10	D12	D14
Technical drawing / map-making	AGL + INT	nil	D14	D16	D18
Heal (not rolling body)	INT	P	D16	D16	D12
Intimidate	PER or STR	Wr, D	D10	D12	D20
Knowledge (arcana)	INT	Wz, E	D16	D20	D10
Knowledge (engineering)	INT	D	D18	D14	D20
Knowledge (history)	INT	Wz, E, P	D14	D20	D10
Knowledge (local)	PER	T, P	D10	D10	D12
Knowledge (nature)	INT	nil	D12	D14	D16
Knowledge (heraldry)	PER	Wr, P	D14	D10	D10
Knowledge (religion)	PER	P	D14	D16	D10
Linguistics / Comprehend Languages	INT	Wz	D10	D20	D10
Investigate scene	PER	E, P	D10	D18	D12
Metalworking	AGL	D	D12	D10	D12
Perform	PER	nil	D14	D12	D10
Ride	AGL	Wr	D10	D10	D18
Roll Body	LUCK	P, D	D12	D14	D14
Sense Motive	PER	Wr	D12	D14	D10
Sleight of Hand / Pickpocket (T)	AGL	T	D16	D10	D16
Sneak Silently (T)	AGL	T	D10	D10	D10
Survival	STA	Wr, D	D10	D10	D20
Stoneworking / Gem cutting	AGL	D	D12	D10	D14
Swimming	STA	Wr	D10	D10	D18
Use Magic Device / Strange Tech	LUCK	Wz, E	D16	D20	D10
Backstab (T)	NONE	T, H	D10	D10	D12
Hide in Shadows (T)	AGL	T, H	D10	D10	D10
Find Traps (T)	INT	T	D12	D10	D14
Forgery (T)	AGL	nil	D18	D14	D10
Read Languages (T)	INT	Wz, E	D12	D20	D10
Handle Poisons	NONE	T	D14	D10	D10
Wayfinding	INT	nil	D10	D16	D16