

スキル

- ▶ スキル
 - ▶ スキルについて
 - ▶ スキルのレベルアップ
 - ▶ スキル行動によるレベルアップ
 - ▶ スキルトレーナーによるレベルアップ
 - ▶ スキル本によるレベルアップ
 - ▶ その他、スキル値が変動する場合
 - ▶ スキルとステータスとの関係
 - ▶ 各スキル解説
 - ▶ 防御
 - ▶ 鍛冶
 - ▶ 重装
 - ▶ 殴打
 - ▶ 刀剣
 - ▶ 運動
 - ▶ 格闘
 - ▶ 破壊
 - ▶ 変性
 - ▶ 幻惑
 - ▶ 召喚
 - ▶ 神秘
 - ▶ 回復
 - ▶ 錬金術
 - ▶ 開錠
 - ▶ 隠密
 - ▶ 軽業
 - ▶ 軽装
 - ▶ 射手
 - ▶ 商才
 - ▶ 話術
 - ▶ 効率的なスキル上げ方法
 - ▶ スキル上昇効果による熟練度ボーナス

スキルについて

- ▶ スキルレベルにより、攻撃力や防御力、消費マジカが変動する
- ▶ 基本的に最大有効値は100であり、101以上にスキルを上げてても意味がない
ただし、軽業と運動のみ、101以上の強化が有効である
- ▶ スキルレベルが一定値まで上がると、その熟練度に応じてスキルボーナスが与えられる

スキルレベル	0 ~ 24	25 ~ 49	50 ~ 74	75 ~ 99	100
熟練度	素人	見習い	修行者	熟練者	達人

- ▶ スキルの初期値は、種族とクラスによって補正された数値になる
- ▶ 数字が赤色で表示されている場合は、スキルが低下している

数字が緑色で表示されている場合は、スキルが魔法などによって上昇している

スキルのレベルアップ

スキル行動によるレベルアップ

- ▶ スキルレベルを上げるためには、スキル行動を行う必要がある
- ▶ スキルレベルアップに必要なスキル行動の回数は、専門スキル、メジャースキルの設定により変わる
 - ▶ 専門スキルとして選択された系統は上達速度が速くなり、通常の75%の経験値で100まで達する
 - ▶ 戦術：鍛冶、刀剣、殴打、格闘、重装、防御、運動
 - ▶ 魔術：錬金術、変性、召喚、破壊、幻惑、神秘、回復
 - ▶ 隠術：軽業、軽装、射手、開錠、隠密、商才、話術
 - ▶ メジャースキルとして選択されたスキルは上達速度が速くなり、通常の60%の経験値で100まで達する
 - ▶ 専門スキル、メジャースキル双方で選択されたスキルは、通常の45%の経験値で100まで達する
- ▶ 各スキルごとの行動、及びスキルレベル100になるまでに必要な行動回数は[スキル経験値](#)を参考に

スキルトレーナーによるレベルアップ

- ▶ スキルトレーナーにゴールドを払い、訓練を受けることによりスキルレベルが1上がる
- ▶ 1レベルにつき、5回まで訓練を受けることができる
- ▶ 高レベルのトレーナーから訓練を受けるためには、クエストをこなす必要がある
- ▶ スキルトレーナーの居場所は[こちら](#) [スキルトレーナー](#)

スキル本によるレベルアップ

- ▶ 一部の書物には、読むことでスキルが上がる効果を持つものがある
- ▶ 各スキルごとに4~6冊のスキル本が存在する
- ▶ 同一の本が2冊以上存在するものについては、初めに読んだ1回のみ、レベルが上がる
- ▶ スキル本の場所は[こちら](#) [スキルブック](#)

その他、スキル値が変動する場合

- ▶ クエスト報酬などによりスキルが上昇する場合がある
詳しくは [無料スキル上昇](#)
- ▶ 犯罪を犯し、服役した場合、ランダムで選ばれたスキルが1下がる
ただし、選ばれたスキルが隠密か開錠だった場合にはスキルが上がる

スキルとステータスとの関係

- ▶ スキルごとに関係ステータスが設定されており、キャラクターのレベルアップ時のボーナスに影響がある

ステータス	スキル		
腕力	刀剣	殴打	格闘
持久力	鍛冶	防御	重装
速度	運動	軽業	軽装
敏捷性	開錠	隠密	射手
魅力	商才	話術	幻惑
知力	錬金術	召喚	神秘
気力	変性	破壊	回復
運	関連スキルなし		

- ▶ レベルアップに関してはこちら [レベルアップシステム](#)
- ▶ 運の値は、運動と軽業以外のスキルに対して補正効果がある
各スキルに対して(運 - 50) × 0.4のプラス補正
(スキルレベルが100に達したスキルに対しては補正効果なし)

各スキル解説

防御

盾や武器を用いて、直接攻撃を受け流します。
防御に成功すると、受けるダメージが減少します。

関係ステータス

持久力

スキルレベルを上げる行動

防御中に攻撃を受ける

熟練度によるスキルボーナス

素人

防御する事でスタミナが減少します。
また、素手による防御は武器攻撃には効果がありません。

見習い

防御する事でスタミナが減少しなくなります。

修行者

防御する事で武器や防具の耐久力が下がらなくなります。
また素手での防御によって、攻撃してきた相手をよろめかせる事ができる可能性を得ます。

熟練者

盾で防御した際に、相手をよろめかせる事ができるカウンター攻撃を繰り出す可能性を得ます。

達人

盾で防御した際に、相手の武器を落す事ができるカウンター攻撃を繰り出す可能性を得ます。

補足コメント

鍛冶

武器や防具を完全な状態にメンテナンスします。傷んだ武器や防具は、性能が低下します。

関係ステータス

持久力

スキルレベルを上げる行動

修理用ハンマーを使用して修理する（1回使用ごとに経験値加算、耐久値回復量は関係ない）

熟練度によるスキルボーナス

素人

マジックアイテムを修理する事はできません。

見習い

修理用ハンマーが2倍長持ちするようになります。

修行者

マジックアイテムを修理できるようになります。

熟練者

アイテムを最大耐久力を越えて修理する事ができます(125%まで)。

最大耐久力を越えた武器は、攻撃力が上昇し、防具は防御力が上昇します。

達人

修理用ハンマーが壊れる事がなくなり、一つのハンマーを生涯に渡って使用できるようになります。

補足コメント

- ▶ マジックアイテムの修理や最大値を超えた修理は魔法でブーストしてスキル値を上げてても無理
達人ボーナスのハンマーが壊れなくなる効果は発揮する
- ▶ ちなみに修理用ハンマーの破損は修理を行うごとに一定確率で発生。見習いのボーナスはこの確率が半減、達人なら0%になるということ。

重装

鉄、鋼鉄、ドワーフ、オーク、黒檀、デイドラの防具を、より効果的に使用できるようになります。

関係ステータス

持久力

スキルレベルを上げる行動

重装鎧を装備中に攻撃を受ける

熟練度によるスキルボーナス

素人

重装鎧の耐久力の低下率が、通常よりも速いです(通常の150%)。

見習い

重装鎧の耐久力の低下率が、通常のものになります。

修行者

重装鎧の耐久力の低下率が、通常よりも50%遅くなります。

熟練者

重装鎧装備時の重量が半分になります。

達人

重装鎧装備時の重量が0になります。

補足コメント

- ▶ スキル値は重装鎧装備時の防御力に影響する（アイテム欄に表示される数値に反映される）
 - ▶ 計算式はこちら [防具の「強さ」について](#)

重装、軽装のいずれかに絞って育てたほうが防御面では効率的

- ▶ スキル値上昇により**呪文の有効性**も上昇する（最大値は95%）
- ▶ 軽装防具に比べて耐久力が高いので簡単に壊れないのが売り（そのかわり重い）
- ▶ スキルも腕力も低い序盤は重装鎧は不利に思えるが、達人になれば装備中の重装鎧の重量は0...完全に別世界である

殴打

メイスや斧等といった打撃武器を、より効果的に使用できるようになります。

関係ステータス

腕力

スキルレベルを上げる行動

殴打武器を装備して生物に攻撃を当てる

熟練度によるスキルボーナス

素人

あらゆる方向で、ダメージボーナスのある、Basic Power Attackを繰り出す事ができます。

見習い

熟練攻撃にダメージボーナスが追加されます。

修行者

熟練攻撃(左右)を繰り出す事ができるようになり、相手の武器を落す可能性を得ます。

熟練者

熟練攻撃(後)を繰り出す事ができるようになり、相手を気絶させる可能性を得ます。

達人

熟練攻撃(前)を繰り出す事ができるようになり、相手を麻痺させる可能性を得ます。

補足コメント

- ▶ 熟練攻撃とは攻撃ボタン長押しで繰り出せる技の事です。（強攻撃だと思えば分かりやすいかと）(左右)(前)(後)などの表記は、長押し中に入力するコマンドです(左右はどちらかひとつを入力)、スタミナを消費して、モーションが変わりカッコイイ攻撃が出来ます。素人レベルなら通常攻撃の2.5倍、見習い以上なら3倍の威力になります。
- ▶ スキル値は打撃武器装備時の攻撃力に影響する（アイテム欄に表示される数値に反映される）
 - ▶ 計算式はこちら [武器の「強さ」について](#)
 - ▶ ステータスボーナスを考慮しなければ、刀剣、殴打、格闘のいずれかに絞って育てたほうが効率的

刀剣

ダガー、剣等といった、斬撃武器、刺突武器をより効果的に使用できるようになります。

関係ステータス

腕力

スキルレベルを上げる行動

刀剣武器を装備して生物に攻撃を当てる

熟練度によるスキルボーナス

素人

あらゆる方向で、ダメージボーナスのある、Basic Power Attackを繰り出す事ができます。

見習い

熟練攻撃にダメージボーナスが追加されます。

修行者

熟練攻撃(左右)を繰り返す事ができるようになり、相手の武器を落す可能性を得ます。

熟練者

熟練攻撃(後)を繰り返す事ができるようになり、相手を気絶させる可能性を得ます。

達人

熟練攻撃(前)を繰り返す事ができるようになり、相手を麻痺させる可能性を得ます。

補足コメント

- ▶ 熟練攻撃とは攻撃ボタン長押しで繰り返せる技の事です。(強攻撃だと思えば分かりやすいかと)(左右)(前)(後)などの表記は、長押し中に入力するコマンドです(左右はどちらかひとつを入力)。スタミナを消費して、モーションが変わりカッコイイ攻撃が出来ます。素人レベルなら通常攻撃の2.5倍、見習い以上なら3倍の威力になります。
- ▶ スキル値は刀剣武器装備時の攻撃力に影響する(アイテム欄に表示される数値に反映される)
 - ▶ 計算式はこちら [武器の「強さ」について](#)
 - ▶ ステータスボーナスを考慮しなければ、刀剣、殴打、格闘のいずれかに絞って育てたほうが効率的

運動

走る速度や泳ぐ速度、スタミナの自然回復速度が上昇します。

関係ステータス

速度

スキルレベルを上げる行動

走って移動する、泳いで移動する

熟練度によるスキルボーナス

素人

走行中でも、スタミナが少しずつ自然回復します。

見習い

走行中のスタミナの自然回復速度が25%上昇します。

修行者

走行中のスタミナの自然回復速度が50%上昇します。

熟練者

走行中のスタミナの自然回復速度が75%上昇します。

達人

スタミナの自然回復速度が、走行中でも減少しません。

補足コメント

- ▶ スキルレベルが上がると逃げながら攻撃してもスタミナがあまり減らないので近接なら中々便利(スタミナが減る = 近接攻撃力が減る、ということなので)
- ▶ スキルレベルの上昇判定と実際に移動した距離は無関係、なので壁に向かって走っていても問題なく上昇する。

格闘

素手で攻撃する事で、相手にダメージを与える他、スタミナを低下させます。

関係ステータス

腕力

スキルレベルを上げる行動

素手で生物に攻撃を当てる

熟練度によるスキルボーナス

素人

あらゆる方向でダメージボーナスのある熟練攻撃を繰り出す事ができます。

見習い

熟練攻撃にダメージボーナスが追加されます。

修行者

熟練攻撃(左右)を繰り出す事ができるようになり、相手の武器を落す可能性を得ます。
また、通常武器耐性を持つ敵にダメージを与えることができますようになります。

熟練者

熟練攻撃(後)を繰り出す事ができるようになり、相手を気絶させる可能性を得ます。
また、素手で防御した際に、相手を気絶させる効果があるカウンター攻撃を繰り出す事ができる可能性を得ます。

達人

熟練攻撃(前)を繰り出す事ができるようになり、相手を麻痺させる可能性を得ます。
また、素手で防御した際に、相手の武器を落す効果があるカウンター攻撃を繰り出す事ができる可能性を得ます。

補足コメント

- ▶ 熟練攻撃とは攻撃ボタン長押しで繰り出せる技の事です。(強攻撃だと思えば分かりやすいかと)
(左右)(前)(後)などの表記は、長押し中に入力するコマンドです(左右はどちらかひとつを入力)、
スタミナを消費して、モーションが変わりカッコイイ攻撃が出来ます。
素人レベルなら通常攻撃の2.5倍、見習い以上なら3倍の威力になります。
- ▶ ステータスボーナスを考慮しなければ、刀剣、殴打、格闘のいずれかに絞って育てたほうが効率的
- ▶ ジャーナルを開き、スキル画面で「格闘」を選択すると、ポップアップに現在の攻撃力が表示される
(この攻撃力はスタミナによる補正後の数値)
- ▶ 刀剣、殴打と比較すると、エンチャント攻撃や毒攻撃ができないためやや劣る

破壊

魔法的な火炎、氷結、電撃による攻撃魔法や、魔法攻撃に対する抵抗力を低下させる魔法を詠唱します。

関係ステータス

気力

スキルレベルを上げる行動

呪文を唱える(対象が他者の場合は生物に当てる)

熟練度によるスキルボーナス

- ▶ 熟練度に応じた魔法を唱えることができる(「達人」であればすべての破壊魔法を唱えることができる)
- ▶ 構呪の祭壇での魔法作成時、熟練度に応じた魔法を作成できる

補足コメント

- ▶ 炎とか雷とか敵にダメージを与える魔法
- ▶ 抵抗力を下げる魔法は一見すると非常に地味だが、うまく使えば武器を振るのが馬鹿馬鹿しくなるほどのダメージを叩き出せる
- ▶ スキル値上昇により消費マジカが減る
 - ▶ 計算式はこちら [魔法の消費マジカについて](#)
 - ▶ 市販魔法や構呪の費用は消費マジカに比例している為、スキル値上昇により値段が安くなる

変性

水中呼吸や水上歩行、開錠、物理攻撃、魔法攻撃に対する防御壁の展開、荷物の重量の変更等といった魔法を詠唱します。

関係ステータス

気力

スキルレベルを上げる行動

呪文を唱える（対象が他者の場合は生物に当てる）

熟練度によるスキルボーナス

- ▶ 熟練度に応じた魔法を唱えることができる（「達人」であればすべての変性魔法を唱えることができる）
- ▶ 構呪の祭壇での魔法作成時、熟練度に応じた魔法を作成できる

補足コメント

- ▶ いわゆる補助魔法
軽量化や鍵開けなど、使わない人は全く使わないような呪文が揃っている
- ▶ 大学で購入できる達人向けの軽量化は超がつくほど有用なので、スキルを上げれば非常に便利
- ▶ 開錠魔法はVeryHardの鍵なら熟練者（スキル75）まで上げなくてはならない為、案外実用的でなく、ロールプレイ的な魔法
- ▶ エンチャント効果で代用できる魔法が多い
- ▶ スキル値上昇により消費マジカが減る
 - ▶ 計算式はこちら [魔法の消費マジカについて](#)
 - ▶ 市販魔法や構呪の費用は消費マジカに比例している為、スキル値上昇により値段が安くなる

幻惑

魅了、隠形、光源の生成、沈黙、麻痺、精神支配や士気・闘争心の操作といった魔法を詠唱します。

関係ステータス

魅力

スキルレベルを上げる行動

呪文を唱える（対象が他者の場合は生物に当てる）

熟練度によるスキルボーナス

- ▶ 熟練度に応じた魔法を唱えることができる（「達人」であればすべての幻惑魔法を唱えることができる）
- ▶ 構呪の祭壇での魔法作成時、熟練度に応じた魔法を作成できる

補足コメント

- ▶ 相手を掌握する魔法など、使いこなせばチート級の効果を発揮する魔法が揃っている
- ▶ 誰もが最初は欲しがるのであろう明かりの魔法のカテゴリもこれ
 - ▶ 隠密行動したいあなたに贈る暗視の魔法もやっぱりこのカテゴリ
- ▶ スキル値上昇により消費マジカが減る
 - ▶ 計算式はこちら [魔法の消費マジカについて](#)
 - ▶ 市販魔法や構呪の費用は消費マジカに比例している為、スキル値上昇により値段が安くなる

召喚

異界から生物を召喚したり、魔法的な武器、防具を呼び出したり、アンデッドを退散させる魔法を詠唱します。

関係ステータス

知力

スキルレベルを上げる行動

呪文を唱える（対象が他者の場合は生物に当てる）

熟練度によるスキルボーナス

- ▶ 熟練度に応じた魔法を唱えることができる（「達人」であればすべての召喚魔法を唱えることができる）
- ▶ 構呪の祭壇での魔法作成時、熟練度に応じた魔法を作成できる

補足コメント

- ▶ 召喚すれば寂しい一人旅もあっという間ににぎやかな二人旅に！人外だけど。
- ▶ それ以外にも魔法の武具を呼び出すことも出来る。ヒーローごっこだって出来ちゃう。
- ▶ 他の魔法系統と組み合わせれば、呼び出したモンスターの魂を封じ込めたり、持っている武器や杖を奪い取ったりも。
- ▶ ほとんどの召喚モンスターの性能はレベル変動しないので、プレイヤーのレベルが低いうちは頼もしいが、高くなればなるほど力不足に
 - ▶ とはいえ手数が増えるのは確かだし、うまく敵を挟み撃ちできれば相手のガードをかいくぐって攻撃を仕掛けていける。かなり便利
- ▶ スキル値上昇により消費マジカが減る
 - ▶ 計算式はこちら [魔法の消費マジカについて](#)
 - ▶ 市販魔法や構呪の費用は消費マジカに比例している為、スキル値上昇により値段が安くなる

神秘

吸収、反射、魔法解除、念動、生物知覚、魂魄束縛といった魔法を詠唱します。

関係ステータス

知力

スキルレベルを上げる行動

呪文を唱える（対象が他者の場合は生物に当てる）

熟練度によるスキルボーナス

- ▶ 熟練度に応じた魔法を唱えることができる（「達人」であればすべての神秘魔法を唱えることができる）
- ▶ 構呪の祭壇での魔法作成時、熟練度に応じた魔法を作成できる

補足コメント

- ▶ 戦士キャラの場合、生命探知や魂縛など一部の魔法は有用だがそれ以外はあまり使わない後半になるとそれらも扱いやすいエンチャントに頼りがちになるため、他の魔法スキルに比べると微妙
- ▶ 魔術師キャラの場合、スキルを上げれば呪文吸収と念動力で無双できてしまうチートスキル
- ▶ スキル値上昇により消費マジカが減る
 - ▶ 計算式はこちら [魔法の消費マジカについて](#)
 - ▶ 市販魔法や構呪の費用は消費マジカに比例している為、スキル値上昇により値段が安くなる

回復

修復、強化、身体的・魔法的能力値の吸収、病気の治療、魔法攻撃に対する抵抗等の魔法を詠唱します。

関係ステータス

気力

スキルレベルを上げる行動

呪文を唱える（対象が他者の場合は生物に当てる）

熟練度によるスキルボーナス

- ▶ 熟練度に応じた魔法を唱えることができる（「達人」であればすべての回復魔法を唱えることができる）
- ▶ 構呪の祭壇での魔法作成時、熟練度に応じた魔法を作成できる

補足コメント

- ▶ 回復系の魔法はもちろん、吸収系の魔法もあるので実は攻撃魔法としても有用なスキル
- ▶ スキル値上昇により消費マジカが減る
 - ▶ 計算式はこちら [魔法の消費マジカについて](#)
 - ▶ 市販魔法や構呪の費用は消費マジカに比例している為、スキル値上昇により値段が安くなる

錬金術

ポーションを作製する事で、調剤の効果をより効率的に得る事ができます。

関係ステータス

知力

スキルレベルを上げる行動

ポーションを作る、錬金素材を食べる

熟練度によるスキルボーナス

素人

調剤に潜在する4つの薬学的効用のうち、1つだけを認識する事ができます。

見習い

調剤に潜在する4つの薬学的効用のうち、2つ目までを認識する事ができるようになります。

修行者

調剤に潜在する4つの薬学的効用のうち、3つ目までを認識する事ができるようになります。

熟練者

調剤に潜在する4つの薬学的効用の、全てを認識する事ができるようになります。

達人

単一の調剤からポーションを作製する事ができるようになります。

補足コメント

- ▶ スキル値が上がるとポーションの効果が高くなる（規模、効果時間が増える）
また、完成したポーションの価値にも影響する。
詳細はこちら [効果の強さ、ポーションの価値](#)
- ▶ ただし魔法やエンチャントによるスキル上昇効果ではポーションの性能が変わらない為、ブーストさせる意味はまったくない
- ▶ いつでも好きなときにスキルレベルを上げられるように調節できる

開錠

開錠用ピックを用いて、施錠されたドアや箱を開けます。

関係ステータス

敏捷性

スキルレベルを上げる行動

タンブラーを固定させる（1タンブラー毎）、オート開錠

熟練度によるスキルボーナス

素人

開錠に失敗した場合、4つの弾き金が降りて来て開錠器具を壊します。

見習い

開錠に失敗した場合に降りて来る弾き金の数が、3つになります。

修行者

開錠に失敗した場合に降りて来る弾き金の数が、2つになります。

熟練者

開錠に失敗した場合に降りて来る弾き金の数が、1つになります。

達人

開錠に失敗しても、弾き金が降りて来なくなります。

補足コメント

- ▶ スキル値上昇によりタンブラーの速度が遅くなる
- ▶ 変性（開錠魔法）との二択だが、こちらはどんな鍵でもプレイヤーの腕次第で開けられる
- ▶ 不壊のピックさえ取ってしまえばこのスキルの存在自体無意味になってしまう
- ▶ メジャースキルに設定した場合には、メインクエスト「[デイドラの血](#)」に注意

隠密

スリをしたり、他人に気づかれずに移動したりする事ができます。

関係ステータス

敏捷性

スキルレベルを上げる行動

隠密状態で移動する、スリ

熟練度によるスキルボーナス

素人

相手に発見されていない状態で攻撃した際、片手武器攻撃および素手攻撃の攻撃力に4倍、射撃武器の攻撃力に2倍のダメージボーナスが追加されます。

見習い

相手に発見されていない状態で攻撃した際、片手武器攻撃および素手攻撃の攻撃力に6倍、射撃武器の攻撃力に3倍のダメージボーナスが追加されます。

修行者

隠密行動中に、靴の重量による被発見確率の増加ペナルティーがなくなります。

熟練者

隠密行動中に、移動による被発見確率の増加ペナルティーがなくなります

達人

相手に発見されていない状態で攻撃した際、相手の防御力を無視したダメージを与える事ができます。

補足コメント

- ▶ 両手武器では不意打ちできない（ダメージボーナスが付かない）ことに注意

射手キャラには序盤から相性の良いスキル

- ▶ それ以外のキャラの場合、盗賊ギルドなどに入らないかぎりそうそう使わない
- ▶ 不意打ちのダメージは非常に魅力的だが、隠密状態では武器の振りも移動速度も格段に低下する。一撃で仕留められなければ、かえって危険を呼び込むことも

軽業

長距離をジャンプする事ができ、また高所から落下してもダメージを受けなくなります。

関係ステータス

速度

スキルレベルを上げる行動

ジャンプまたは回避する、落下ダメージを受ける

熟練度によるスキルボーナス

素人

ジャンプ中、落下中に攻撃する事ができません。

見習い

ジャンプ中、落下中に通常の攻撃をする事ができます(Power Attackは不可)。

修行者

回避の能力を得ます。防御状態のままジャンプする事で、素早く攻撃を回避する事ができます。

熟練者

ジャンプによるスタミナの減少量が半分になります。

達人

水面ジャンプの能力を得ます。

補足コメント

- ▶ 上げれば色々アクロバティックな戦いが出来るので楽しい
- ▶ しかし**軽業が修行者になると、隠密切りが強攻撃のみになる**というバグがある
- ▶ スタミナを激しく食うので、移動中にスキル上げするときは周りに敵が居ないかどうかだけ確認

軽装

革、毛皮、鎖帷子、ミスリル、エルフ、碧水晶等といった鎧をより効果的に使用出来るようになります。

関係ステータス

速度

スキルレベルを上げる行動

軽装鎧を装備中に攻撃を受ける

熟練度によるスキルボーナス

素人

軽装鎧の耐久力の低下率が、通常よりも速いです(通常レートの150%)。

見習い

軽装鎧の耐久力の低下率が、通常のものになります。

修行者

軽装鎧の耐久力の低下率が、通常よりも50%遅くなります。

熟練者

軽装鎧装備時の重量が0になります。

達人

軽装鎧のみを装備している時に、アーマーレートに50%のボーナスを得る事ができます。

補足コメント

- ▶ スキル値は軽装鎧装備時の防御力に影響する（アイテム欄に表示される数値に反映される）
 - ▶ 計算式はこちら [防具の「強さ」について](#)
 - ▶ 重装、軽装のいずれかに絞って育てたほうが防御面では効率的
- ▶ スキル値上昇により[呪文の有効性](#)も上昇する（最大値は95%）
- ▶ スキルを100まで上げると重装と同じくらいの防御力になる（壊れやすいのはそのまま）
- ▶ 野盗（重装）より山賊（軽装）の方が遭遇しやすい為、マジック装備も軽装の方が手に入りやすいかもしれない
- ▶ 達人のボーナスは、装備に服や空欄があっても構わない。要するに、重装鎧さえつけていなければよいということ

射手

弓矢を用いた遠隔攻撃を行う事ができます。

関係ステータス

敏捷性

スキルレベルを上げる行動

矢を放ち生物に攻撃を当てる

熟練度によるスキルボーナス

素人

矢を弓につがえている間、スタミナが減少します。

見習い

矢を弓につがえている間のスタミナ減少がなくなります。

修行者

矢を弓につがえている間に防御キーを押すと、ズームする事ができるようになります。

熟練者

標的を気絶させる事ができる可能性を得る事ができます。

達人

標的を麻痺させる事ができる可能性を得る事ができます。

補足コメント

- ▶ スキル値は弓装備時の攻撃力に影響する（アイテム欄に表示される数値に反映される）
- ▶ 弓をメインで使いたい人はこのスキルを優先的に上げるとよい
- ▶ 弓は色々と便利なのでメインで使わない人も上げて損は無い

商才

物品の売買において有利になります。

関係ステータス

魅力

スキルレベルを上げる行動

店で取引をする

熟練度によるスキルボーナス

素人

アイテムを売る際の価格が、そのアイテムの耐久力の低下に応じて低下します。

見習い

アイテムを売る際の価格が、そのアイテムの耐久力に影響されなくなります。

修行者

あらゆる商人と、通常その商人が取り扱わないような物品を含め、あらゆる品物を取引できるようになります。

熟練者

商人にお金を与える事で投資する事ができるようになり、500ゴールド分利用できる金額が恒久的に増加します。

達人

世界の全商人との取引で、500ゴールド分の利用ができるようになります。
また、交渉のパーセンテージに関係なく品物を原価で取引できるようになります。

補足コメント

- ▶ スキル値上昇により交渉のパーセンテージをより有利に設定できる
- ▶ 適当な店で矢を纏めて購入し、1本ずつ売り返すのを延々と繰り返す地獄のスキル修練
正直これをメジャーにしてしまうと後半レベルアップに苦労する
- ▶ 修行者（スキル50）になると、いくつかの店でユニーク装備が販売される
アイテムコレクターは頑張って50まで上げよう

話術

聞き手をよりあなたに友好的にしたり、あなたを信頼したりするように説得します。

関係ステータス

魅力

スキルレベルを上げる行動

会話ミニゲームをする

熟練度によるスキルボーナス

素人

賄賂を贈って友好度を上昇させる事ができます。

見習い

説得メニューで、各ウェッジの位置を変える事ができるようになります。

修行者

説得ミニゲームにおける友好度減少タイマーの速度が、50%遅くなります。

熟練者

説得ミニゲームにおいて、相手の最も嫌う行動を選択した事による友好度の減少量が、-150%から-100%に緩和されます。

達人

賄賂を贈るのに必要な金額が半分になります

補足コメント

- ▶ スキル値上昇により説得時の好感度上限が上がる
- ▶ スキル値上昇により賄賂が安くなる
- ▶ 幻惑魔法を使ったり、賄賂を渡すことで簡単に友好的になる為、スキルの存在価値が薄い
 - ▶ ミニゲーム自体もペナルティや時間経過を一切受けず何度でも挑戦できるため、ボーナスを受けても大してありがたみがない

効率的なスキル上げ方法

こちらに移動しました [レベルアップに関するテクニック](#)

スキル上昇効果による熟練度ボーナス

- ▶ 一部のスキルについては、魔法やエンチャントによるスキル上昇で、熟練度ボーナスを受けられるものがある
- ▶ 魔法スキルについては、いずれもスキル上昇による熟練度ボーナス（熟練度に応じた魔法の使用）は受けられない
- ▶ 錬金術については、熟練度ボーナスがないだけでなく、スキル上昇による効果は一切ないと思われる

空欄は効果不明のものです

	防御	鍛冶	重装	刀剣	殴打	格闘	射手	開錠	隠密	運動	軽業	軽装	錬金術	商才	話術
見習い								×	×	×	×		×	×	
修行者	×	×					×	×		×	×		×	×	×
熟練者		×	×					×		×	×	×	×		
達人			×					×	×	×		×	×	×	×

[Top](#) > [能力値](#) > スキル