スキル

スキル	ベース能力	難易度	備考
武器スキル			
格闘	筋力	並	
短剣	筋力	並	
片手剣	筋力	並	
両手剣	筋力	並	
槍	筋力	並	
斧／鈍器	筋力	並	
杖	筋力	並	
フェンシング	筋力	並	荷重値が1以下の時パリィ+2
マンゴーシュ	筋力	並	〈短剣〉スキルよりも高いレベルで習得不可
暗器術	器用さ	並	
投擲	器用さ	並	
弓	器用さ	並	
盾	筋力	並	
魔法スキル			
土魔法	知力	難	
水魔法	知力	難	
火魔法	知力	難	
風魔法	知力	難	
生命魔法	知力	難	
精神魔法	知力	難	
黒魔法	知力	難	
白魔法	知力	難	
学術系スキル			
神話学	知力	易	
歴史	知力	易	
動植物知識	知力	易	
錬金術	知力	易	
戦術／戦略	知力	易	
医学	知力	易	
モンスター知識	知力	易	
毒物知識	知力	易	
言語	知力	易	言語ごとに別スキルとして扱う。レベル13で読み書きが可能
運動系スキル			
登攀	筋力	易	
軽業	素早さ	易	
乗馬	素早さ	易	
水泳	素早さ	易	
ランニング	素早さ	易	

スキル	ベース能力	難易度	備考
職人／芸術系スキル			
鍛冶	器用さ	易	
革細工	器用さ	易	
大工	筋力	易	
調理	知力	易	
絵画	器用さ	易	
踊り	素早さ	易	
楽器	器用さ	易	楽器の種類ごとに別のスキルとして扱う
歌唱	生命力	易	
社会系スキル			
社交	知力	易	
礼儀作法	知力	易	
演技	知力	易	
嘘発見	知力	易	
交渉	知力	易	
商人	知力	易	
賭博	知力	易	
その他のスキル			
探索	知覚力	易	
忍び	素早さ	易	
鍵開け	器用さ	易	
スリ	器用さ	易	
釣り	知力	易	
サバイバル	知力	易	
脱出	器用さ	易	
手品	器用さ	易	
尾行	知力	易	
変装	知力	易	
HPアップ	生命力	易	生命力と同じ値からスタート
MPアップ	精神力	易	精神力と同じ値からスタート

スキルレベル	難易度：易	難易度：並	難易度：難
能力値−1	5	10	20
能力値	10	20	40
能力値+1	15	30	60
能力値+2	25	50	100
能力値+3	30	60	120
能力値+4	35	70	140
能力値+5	45	90	180
能力値+6	55	110	220
能力値+7	70	140	260
能力値+8	90	180	300

上の表は、スキルの難易度に応じて、どれだけの経験値を消費すればスキルレベルがどれだけになるかを表している。

スキルには基準となる能力値が決められていて、例えば【知力】が基準の「難易度：易」スキルであれば、スキルレベルを【知力】+3にするためには30点の経験値が必要。
知力が13のキャラクターが、〈神話学〉のスキルを14レベルにする場合は、「難易度：易」の【知力】+1なので、必要な経験値は15になる。

〈HPアップ〉〈MPアップ〉のスキルは、基準が生命力および精神力と同じ値からスタートとなるので、経験値5点で能力値と同じレベル、10点で能力値+1レベル、15点で能力値+2レベルとなる。

魔法スキルレベル	魔法習得数
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	2
11	2
12	3
13	3
14	4
15	4
16	5
17	5
18	6
19	6
20	7