

- スキル別一覧
 - パラメータ上昇系
 - 特殊攻撃耐性系
 - 戦闘(剣士)系
 - 戦闘(ガンナー)系
 - 戦闘(共用)系
 - クエスト系
 - アイテム系
 - その他
- 特筆事項
- コメント

スキルの効果はスキル名もしくはスキルポイントが出ているところでポインターを合わせる事で確認できます

スキル別一覧

パラメータ上昇系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
攻撃	+20	攻撃力UP【大】	攻撃力が大きく上昇する (武器倍率+20)
	+15	攻撃力UP【中】	攻撃力が上昇する (武器倍率+15)
	+10	攻撃力UP【小】	攻撃力が少し上昇する (武器倍率+10)
	-10	攻撃力DOWN【小】	攻撃力が少し減少する (武器倍率-5)
	-15	攻撃力DOWN【中】	攻撃力が減少する (武器倍率-10)
	-20	攻撃力DOWN【大】	攻撃力が大きく減少する (武器倍率-15)
防御?	+20	防御力UP【大】	防御力1.1倍+10 (小数点切捨て)
	+15	防御力UP【中】	防御力1.05倍+10 (小数点切捨て)
	+10	防御力UP【小】	防御力+10
	-10	防御力DOWN【小】	防御力-10
	-15	防御力DOWN【中】	防御力0.95倍-10 (小数点切捨て)
	-20	防御力DOWN【大】	防御力0.9倍-10 (小数点切捨て)

体力?	+15 体力+50	初期体力が+50される
	+10 体力+20	初期体力が+20される
	-10 体力-10	初期体力が-10される
	-15 体力-30	初期体力が-30される
火耐性?	+20 火耐性+20	火耐性が+20される
	+15 火耐性+15	火耐性が+15される
	+10 火耐性+10	火耐性が+10される
	-10 火耐性-10	火耐性が-10される
水耐性?	-15 火耐性-15	火耐性が-15される
	+20 水耐性+20	水耐性が+20される
	+15 水耐性+15	水耐性が+15される
	+10 水耐性+10	水耐性が+10される
雷耐性?	-10 水耐性-10	水耐性が-10される
	-15 水耐性-15	水耐性が-15される
	+20 雷耐性+20	雷耐性が+20される
	+15 雷耐性+15	雷耐性が+15される
氷耐性?	+10 雷耐性+10	雷耐性が+10される
	-10 雷耐性-10	雷耐性が-10される
	-15 雷耐性-15	雷耐性が-15される
	+20 氷耐性+20	氷耐性が+20される
龍耐性?	+15 氷耐性+15	氷耐性が+15される
	+10 氷耐性+10	氷耐性が+10される
	-10 氷耐性-10	氷耐性が-10される
	-15 氷耐性-15	氷耐性が-15される
	+20 龍耐性+20	龍耐性が+20される
	+15 龍耐性+15	龍耐性が+15される
	+10 龍耐性+10	龍耐性が+10される
	-10 龍耐性-10	龍耐性が-10される
	-15 龍耐性-15	龍耐性が-15される

上へ戻る

特殊攻撃耐性系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
気絶?	+15	気絶無効	気絶状態にならなくなる
	+10	気絶確率半減	気絶状態になる確率が0.5倍に減少する
	-10	気絶倍加	気絶時間が2倍になる

毒?	+10 毒無効	毒状態にならなくなる
	-10 毒倍加	毒状態の体力減少速度が2倍になる
麻痺?	+10 麻痺無効	麻痺状態にならなくなる
	-10 麻痺倍加	麻痺状態の時間が2倍になる
睡眠?	+10 睡眠無効	睡眠状態にならなくなる
	-10 睡眠倍加	睡眠状態の時間が2倍になる
耐泥耐雪?	+10 泥&雪無効	泥だらけ&雪だるま状態にならなくなる
耐震?	+10 耐震	振動攻撃で怯まなくなる
聴覚保護?	+15 高級耳栓	バインドボイス【大】および【小】を無効化する
	+10 耳栓	バインドボイス【小】を無効化する
風圧?	+15 風圧【大】無効	龍風圧以外の風圧を無効化し、龍風圧を軽減する
	+10 風圧【小】無効	一部の風圧を無効化する
水流?	+15 水流【大】無効	すべての水流の影響を無効化する
	+10 水流【小】無効	一部の水流の影響を無効化する
盗み無効?	+10 盗み無効	敵にアイテムを盗まれなくなる
属性耐性?	+10 逆鱗の護り	各種の属性やられにならなくなる

上へ戻る

戦闘(剣士)系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
匠	+15	斬れ味レベル+1	斬れ味ゲージが50ポイント分長くなる(Max450)
斬れ味?	+10	業物	斬れ味の消費量が1/2になる。元の消費量が1の場合、1/2の確率で斬れ味を消費しなくなる
	-10	なまくら	斬れ味の消費量が2倍になる
剣術?	+10	心眼	攻撃を弾かれなくなる(ダメージ・斬れ味消費は変化しない)
研ぎ師?	+10	砥石使用高速化	砥石系アイテムの使用時間が短くなる(通常4回研ぐ所が1回になる)
	-10	砥石使用低速化	砥石系アイテムの使用時間が長くなる
自動防御?	+10	オートガード	ガード可能な状態で攻撃を受けると攻撃を自動的にガードする
属性解放?	+15	覚醒	無属性武器に秘められた属性値・蓄積値が解放される

抜刀会 心?	+10	抜刀術 【技】	抜刀攻撃が必ず会心効果となる(大剣やハンマーの抜刀溜め攻撃にも有効) 効果判定は抜刀攻撃後、アクションボタンの追加入力時に消失 (【力】も同様)
抜刀減 気?	+10	抜刀術 【力】	抜刀攻撃にスタミナを減少させる効果が追加される(頭にヒットさせる事でスタン効果もあり) 減気値(スタン値)はモーションによって異なる ただし攻撃属性は打に変化せず(斬のまま減気&スタン)、元々気絶値が付加されている攻撃には効果無し
溜め短 縮?	+10	集中	大剣やハンマーの溜め時間が0.8倍に短縮 太刀とスラッシュアックスのゲージ増加量1.2倍
	-10	雑念	大剣やハンマーの溜め時間が1.2倍に延長 太刀とスラッシュアックスのゲージ増加量0.8倍

上へ戻る

戦闘(ガンナー)系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
通常弾強化?	+10	通常弾威力UP	通常弾の威力を1.1倍する
貫通弾強化?	+10	貫通弾威力UP	貫通弾の威力を1.1倍する
散弾強化?	+10	散弾威力UP	散弾の威力を1.3倍する
通常弾追加?	+10	通常弾全Lv追加	Lv1~3通常弾の装填数が3増加
貫通弾追加?	+15	貫通弾全Lv追加	Lv1~3貫通弾の装填数が2増加
	+10	貫通弾Lv1追加	Lv1貫通弾の装填数が2増加
散弾追加?	+15	散弾全Lv追加	Lv1~3散弾の装填数が2増加
	+10	散弾Lv1追加	Lv1散弾の装填数が2増加
榴弾追加?	+15	徹甲榴弾全Lv追加	Lv1~3徹甲榴弾の装填数が1増加
	+10	徹甲榴弾Lv1追加	Lv1徹甲榴弾の装填数が1増加
拡散弾追加?	+15	拡散弾全Lv追加	Lv1~3拡散弾の装填数が1増加
	+10	拡散弾Lv1追加	Lv1拡散弾の装填数が1増加
装填数?	+15	装填数UP	使用できる弾全ての装填数を+1する
	+20	装填速度+3	装填速度を4段階速くする(例:普通 最速)
	+15	装填速度+2	装填速度を3段階速くする(例:普通 極速)
	+10	装填速度+1	装填速度を2段階速くする(例:普通 速い)
	-10	装填速度-1	装填速度を1段階遅くする(例:やや速い 普通)
装填速度	-15	装填速度-2	装填速度を2段階遅くする(例:やや速い やや遅い)
	-20	装填速度-3	装填速度を3段階遅くする(例:やや速い 遅い)

	+20 反動軽減+3	反動を4段階軽減する(例：中 最小)
	+15 反動軽減+2	反動を3段階軽減する(例：中 極小)
反動	+10 反動軽減+1	反動を2段階軽減する(例：中 小)
	-10 反動軽減-1	反動を1段階増加する(例：大 最大)
	-15 反動軽減-2	反動を2段階増加する(例：中 最大)
	-20 反動軽減-3	反動を3段階増加する(例：やや小 最大)
	+15 ブレ抑制+2	ボウガンのブレが2段階軽減する
精密射撃?	+10 ブレ抑制+1	ボウガンのブレが1段階軽減する
	-10 ブレ抑制-1	ボウガンのブレが1段階増加する
速射?	+10 連発数+1	速射の発射数が+1される
上へ戻る		

戦闘(共用)系

スキル 系統	値	発動スキル	スキル効果
	+20 見切り+3	会心率+30%	
	+15 見切り+2	会心率+20%	
達人?	+10 見切り+1	会心率+10%	
	-10 見切り-1	会心率-5%	
	-15 見切り-2	会心率-10%	
	-20 見切り-3	会心率-15%	
特殊攻 撃?	+10 状態異常攻撃 強化	状態異常蓄積値が1.125倍になる。実蓄積値(表示蓄積値÷10)の小数点以下切捨て 例：骨縛刀【カゲヌイ】剛/天(麻痺280) (280/10)*1.125=31.5 実蓄積値=31	
	-10 状態異常攻撃 弱化	状態異常蓄積値が0.875倍になる。実蓄積値(表示蓄積値÷10)の小数点以下切捨て 例：骨縛刀【カゲヌイ】剛/天(麻痺280) (280/10)*0.875=24.5 実蓄積値=24	
属性攻 撃?	+10 属性攻撃強化	属性攻撃力が1.2倍になる	
	-10 属性攻撃弱化	属性攻撃力が0.8倍になる	

回復速度?	+15	ダメージ回復速度+2	HPの赤部分の回復速度が4倍になる
	+10	ダメージ回復速度+1	HPの赤部分の回復速度が2倍になる
	-10	ダメージ回復速度-1	HPの赤部分の回復速度が1/2になる
	-15	ダメージ回復速度-2	HPの赤部分の回復速度が1/4になる
加護?	+10	精霊の加護	1/4の確率で受けるダメージが70%になる
	-10	悪霊の加護	1/4の確率で受けるダメージが130%になる
ガード性能	+15	ガード性能+2	武器のガード性能が更に上昇し、より多くの攻撃で体勢を崩さなくなる
	+10	ガード性能+1	武器のガード性能が上昇し、ガード時に体勢を崩してしまう攻撃が減る
	-10	ガード性能-1	ガード時、体勢を崩してしまう攻撃が増える
ガード強化	+10	ガード強化	通常ではガードできない攻撃をガードできるようになる
回避性能	+15	回避性能+2	回避時の無敵時間が6/30秒から12/30秒に増加する
	+10	回避性能+1	回避時の無敵時間が6/30秒から10/30秒に増加する
回避距離?	+15	回避距離UP	回避時の移動距離が約1.5倍になる
底力?	+15	火事場力+2	「火事場力+1」に加え、同条件で攻撃力が1.3倍に増加する ネコの火事場力が発動中は防御力は重複し、攻撃力はネコの火事場力が優先される
	+10	火事場力+1	体力が最大値の40%以下になった時の防御力増加量が60から90に増加する ネコの火事場力が発動中は効果が重複する
	-10	心配性	体力が最大値の40%以下になった時の防御増加量が60から42に減少し、攻撃力が0.7倍になる ネコの火事場力が発動中は防御力は重複し、攻撃力はネコの火事場力が優先される
	+10	不屈	戦闘不能になるたびに、攻撃力がアップ 1死で攻撃力1.1倍、2死で攻撃力1.2倍。火事場力と重複可能 (モガの森でも攻撃力アップは2死まで)

上へ戻る

クエスト系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
-------	---	-------	-------

地図?	+10 地図常備	地図がなくても常にマップが表示される
	-10 地図無効	地図を持っていてもマップが表示されなくなる
千里眼?	+15 自動マーキング	常にボスモンスターの状態が分かる (向き、発見・未発見、翼の開閉、詳細は個別ページ参照)
	+10 探知	ペイント時にボスモンスターの向き、発見・未発見、翼の開閉が分かる クエスト開始以降5分毎に2/3の確率で千里眼の薬と同様の効果が発生する可能性がある
	+15 激運	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から29/32に増加する
運気?	+10 幸運	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から26/32に増加する
	-10 不運	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から16/32に減少する
	-15 災難	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から8/32に減少する
剥ぎ取り?	+15 剥ぎ取り達人	剥ぎ取り回数が50%の確率で1回増加、剥ぎ取り中は風圧以外の攻撃でのけぞらなくなる
	+10 剥ぎ取り鉄人	剥ぎ取り中は風圧以外の攻撃を受けてものけぞらなくなる
	+15 採取+2	採集ポイント最大回数まで採集できる可能性が大幅に上がる 採集ポイントでアイテムを拾えなくなる確率が16% 3%に減少する
採取?	+10 採取+1	採集ポイント最大回数まで採集できる可能性が上がる 採集ポイントでアイテムを拾えなくなる確率が16% 9%に減少する
	-10 採取-1	採集ポイント最大回数まで採集できる可能性が大幅に減る 採集ポイントでアイテムを拾えなくなる確率が16% 28%に上昇する
高速収集?	+10 高速収集	剥ぎ取り・採取・採掘の速度が上昇する
運搬?	+10 運搬の達人	運搬速度UP、少し高い所から着地しても運搬物を落とさなくなる
	+15 神の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・笛系アイテムが壊れる確率が0.5倍になる
	+10 精霊の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・笛系アイテムが壊れる確率が0.75倍になる
	-10 悪霊の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・笛系アイテムが壊れる確率が1.25倍になる
気まぐれ?	-15 悪魔の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・角笛系アイテムが壊れる確率が1.5倍になる

釣り?	+10 釣り名人	魚が必ず1回目で食い付くようになる(フェイントがなくなる) ダンゴ効果を高める(2匹同時に釣れるようになる確率が高まる)
	+15 暑さ【大】無効	「暑さ【小】無効」に加え、火山全域での熱による体力減少を防ぐ 火山の地形ダメージを無効化する
耐暑?	+10 暑さ【小】無効	砂原の砂漠地帯(昼)、一部を除く火山、神域での熱による体力減少を防ぐ 一部火山での熱による体力減少速度が1/3になる
	-10 暑さ倍加【小】	昼の砂原、火山全域、神域での熱による体力減少速度が1.5倍になる
	-15 暑さ倍加【大】	昼の砂原、火山全域、神域での熱による体力減少速度が2倍になる
	+15 寒さ【大】無効	「寒さ【小】無効」に加え、凍土での寒さによるスタミナ減少速度増加を防ぐ
耐寒?	+10 寒さ【小】無効	夜の砂原や洞窟での寒さによるスタミナ減少速度増加を防ぐ 凍土での寒さによるスタミナ減少速度増加が1/3になる
	-10 寒さ倍加【小】	夜の砂原や洞窟、凍土での寒さによるスタミナ減少速度が1.5倍になる
	-15 寒さ倍加【大】	夜の砂原や洞窟、凍土での寒さによるスタミナ減少速度が2倍になる
スタミナ?	+10 ランナー	走行、ハンマーの溜めなどのスタミナ減少速度が1/2になる
	-10 鈍足	走行、ハンマーの溜めなどのスタミナ減少速度が1.2倍になる
泳ぎ?	+10 スイマー	水中での移動速度が上がる
	-10 カナヅチ	水中での移動速度が下がる
酸素?	+10 息継ぎ半減	水中にいる時の酸素ゲージの減少速度が下がる
	-10 息継ぎ倍加	水中にいる時の酸素ゲージの減少速度が早くなる
	+15 体術+2	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が1/2になる
体術?	+10 体術+1	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が2/3になる
	-10 体術-1	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が1.2倍になる
	-15 体術-2	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が1.35倍になる
	+15 腹減り無効	スタミナ最大値が自然減少しなくなる、寒さによるスタミナ減少には無効
	+10 腹減り半減	スタミナ最大値の減少間隔が2倍になる
腹減り?	-10 腹減り倍加【小】	スタミナ最大値の減少間隔が3/4になる
	-15 腹減り倍加【大】	スタミナ最大値の減少間隔が1/2になる

気配?	+10 隠密	敵に狙われにくくなる
		モンスターのヘイト最大蓄積値までの時間を長くする
	-10 挑発	敵に狙われやすくなる
		モンスターのヘイト最大蓄積値までの時間を短くする
燃鱗?	+10 燃鱗	モンスターにたいまつを持った状態と同じ効果を与える ジャギィ、バギィ、ギィギ等が近寄らなくなり、プナハブラは近寄ってくる (たいまつのように暗闇を明るく照らし出す効果はない)
捕獲?	+10 捕獲名人	大型モンスターを捕獲した際の捕獲報酬枠が1つ増える
高速設置?	+10 罾師	罾・大タル爆弾・生肉系アイテムの設置が速くなり、 落とし穴・シビレ罾・ネットの調合成功率が100%になる
観察眼?	+10 捕獲の見極め	ペイント時にターゲットが捕獲可能になるとマーカーが点滅する (討伐に近くなると点滅が速くなる)

上へ戻る

アイテム系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
回復量?	+10	体力回復量UP	自分に向けられた回復アイテムの回復量が125%になる
	-10	体力回復量DOWN	自分に向けられた回復アイテムの回復量が75%になる
効果持続?	+10	アイテム使用強化	自分に向けられたドリンク、強走薬、怪力の種などの持続時間が1.5倍になる
	-10	アイテム使用弱化	自分に向けられたドリンク、強走薬、怪力の種などの持続時間が2/3になる
広域?	+20	広域化+2	薬草・回復薬・解毒薬・忍耐の種・怪力の種・各属性の実の効果 が 同じエリアのPTメンバー・チャチャへも100%の効果
	+10	広域化+1	薬草・回復薬・解毒薬・忍耐の種・怪力の種・各属性の実の効果 が 同じエリアのPTメンバー・チャチャへも50%の効果
爆弾強化?	+10	ボマー	全爆弾の威力が1.5倍になり、全爆弾・爆薬・音爆弾の調合成功率が100%になる
こやし?	+10	こやし玉名人	こやし玉を当てた時のモンスターの逃走率上昇。こやし玉の調合成功率が100%になる
食いしん坊?	+15	拾い食い	飲食系アイテムを使用した時に1/3の確率でスタミナ最大値が回復する
	+10	まんぷく	肉系アイテムを使用した時のスタミナ最大値の回復量が増加する

	+15 早食い+2	口に入れる全てのアイテムの使用速度が上がる
食事?	+10 早食い+1	肉を食べる速度が上がる
	-10 スローライフ	肉を食べる速度が遅くなる
肉焼き?	+10 肉焼き名人	肉を焼く際、上手に焼ける時間が長くなる (生焼けになる時でもこんがり焼ける)
	+20 調合成功率 +45%	調合成功確率が45%増加する
	+15 調合成功率 +25%	調合成功確率が25%増加する
調合成功率?	+10 調合成功率 +15%	調合成功確率が15%増加する
	-10 調合成功率-5%	調合成功確率が5%減少する
	-15 調合成功率 -10%	調合成功確率が10%減少する
	-20 調合成功率 -15%	調合成功確率が15%減少する
調合数?	+10 最大数生産	作成数がランダムアイテムを調合した時に必ず最大数作れるようになる

上へ戻る

その他

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
胴系統倍加?	-	-	このスキルのある部位のスキル値が胴装備（装飾品込み）と同じになる

上へ戻る

特筆事項

コメント欄などで論を呼んだ、従来シリーズとの変更点や新スキル新要素の効果など

- ・「斬れ味レベル+1」「装填数UP」「覚醒」「回避距離up」はそれぞれ+15で発動。
- ・今回の「防御力UP&DOWN」【中】【大】は割合変動。【小】は従来通り固定値(10)変動。
- ・「地形ダメージ無効」がなくなった代わりに、「暑さ【大】無効」がその効果を兼ね備えるようになった。
- ・弓とガンランスがなくなったことにより、「溜め短縮」剣士専用スキル、「装填数」はガンナー専用スキルに。

- 爆雷針リストラで「ボマー」「高速設置」から、ブーメランリストラで「投擲」「きまぐれ」から関連効果が削除。
- 「装填速度+1」「反動軽減+1」で二段階上昇になった。+2で三段階、+3で四段階。
- 抜刀術【技】&【力】の効果が及ぶ範囲は、抜刀攻撃後、更にアクションボタンを追加入力するまで。
- 抜刀術【力】は通常減気効果、頭に当てた際は+スタン効果、ただし攻撃属性は斬なら斬のまま。
- 抜刀術【力】は元々気絶値が付加されている攻撃には効果無し(ハンマーの溜め3スタンプのスタンプ部分等)
- 防具+スキルでの合計耐性値が高いほど、その属性の属性やられになる確率は減る。
- 釣り餌への複数魚の同時食いつきは釣り名人専用効果ではない。フィーバエ等で普通に起こる。

コメント

- 火事場の防御上昇値が間違っています。
正しくは30 45
マイナススキルは未検証。 -- (名無しさん) 2009-10-27 20:14:07

- オルタロスで検証

状態異常攻撃弱化が発生している場合と、通常の場合で毒けむり玉を使用。

通常の場合には1つで毒状態になるが、状態異常攻撃弱化が発生している場合には2つ必要

検証中ではありますが、毒によるダメージの増減にも影響があると想います。

状態異常攻撃弱化の場合にはオルタロスが倒れるまでの時間が体感でながいと感じます。--

(名無しさん) 2009-12-19 16:22:12

- 上14(?)
点減した直後にやりました
弱化発動時は3個、未発動時は2個

涎は出てませんでした

絶対効果あると思います -- (RYO) 2009-12-26 01:59:20

- どうでもいいかもしれませんがボマーでマタタビ爆弾は調合成功率100%にはならない気が・・・

-- (名無しさん) 2010-03-06 21:52:31

- すごい助かるー

-- (ザコ) 2012-03-31 17:36:13

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

コメント欄は質問や雑談をするところではありません。質問や雑談は掲示板で、不要なコメントは随時削除します。