

スキル一覧

UO で習得できるスキルの一覧です。以下に記述の見方を説明します。

スキル名は " 英語「日本語」(通称) " の順になっています。通称は無い場合もあります。英語のスキル名は 2D クライアントで使われているものですが、UO:KR クライアントで名称が変わるものについては括弧付きでその名称が記述されます。

" スキル上昇 " のうち「難易度」が○のスキルは、スキル使用時に適切な対象を選ばなければスキルが上がりにくい(= 難易度制) ことを表します。逆に×なら、ひたすら使うことで確実に上がります(= 非難易度制)。 となっている場合、状況に応じて難易度制だったり非難易度制だったりすることを表します。詳細はスキル効果を確認しましょう。

「 P S 」が○のスキルは、パワースクロールにより上限を最大で 120 まで上げられることを表します。

PUB45 でスキル使用時に上昇するステータスがプライマリとセカンダリの 2 つに絞られるようになりました。" ステータス上昇 " の項は、" プライマリ セカンダリ " の順で上昇するステータスを示しています。

ちなみに上げたいステータスが決まっているなら、こちらのまとめを見てどのスキルを使っていくか決めていくと良いかもしれません。

" スキル効果 " では、以下の点に御注意を。

【直接】となっている効果は、スキルガンプを開いて、スキルを直接使用することで得られる効果を表します。そこからドラッグしてスキルアイコンを出している場合、そこから使用することももちろん含まれます。示された効果を発揮できれば、スキル上昇のチャンスがあります。

【生産】となっている効果は、特定のツールを使って生産メニューを出すことで、アイテムの作成が可能であることを示しています。そのたびにスキル上昇の可能性があります。

【修理】は、生産と同じ要領で生産メニューからアイテムの修理が可能であることを示しています。この行動でもスキル上昇が可能です。【生産】よりは上がりづらいです。

【1 次】というのが、スキルを直接使用せずとも、その行為をすることでスキル上昇の可能性があるものを示します。そのスキルの最も一般的な効果といえるものでしょうね。

【2 次】となっている場合、そこに示された特定のスキル使用時に副次的にやはりスキル上昇の可能性があることを示しています。スキルによっては【2 次】がメインの効果となっているものもあったりします。

【常時】となっている効果は、そのスキルを上げていれば得られますが、その効果が発揮されてもスキル上昇の判定は行われないものを表します。つまり、ここに書かれた行動を繰り返しても、スキルは上がりません。

" GM ボーナス " は、そのスキルが GM 以上になったとき、追加で得られる特典です。数値的な効果だけとは限りません。また、厳密な意味では「 GM ボーナス 」ではないかもしれませんが、GM にならなければ出来ないことも、ここに挙げるようにしています。

ただし " スキル効果 " も " GM ボーナス " も、ここに記述したのは簡略化したものなので、詳細は各スキルの説明を御確認下さい。特に【生産】の効果があるスキルの個別説明はかなりのボリュームだったりします。

■ Alchemy 「錬金術」 (アルケミ)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ステータス上昇：INT DEX
- ・効果
 - 1.【生産】秘薬から魔法の薬を作る
 - 2.【常時】魔法の薬の効果を高める
 - 3.【常時】ポーション強化の合計上限を高める
- ・GM ボーナス
 4. ガーゴイルシティで買える教本を読むことにより、ガラス細工が可能になる。

■ Anatomy 「解剖学」 (アナ)

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：○
- ・ステータス上昇：INT STR
- ・スキル効果
 - 1.【直接】他者の STR・DEX を測定。スキル 65.0 以上でスタミナ残量も調べる。
 - 2.【2次】「治療」の効果を高める。
 - 3.【2次】通常攻撃のダメージを上げる。
 - 4.【常時】素手の回避率に影響。「格闘」か(「解剖学」+「評価」)÷2の高い方が回避時のスキル値として使用される。
- ・GM ボーナス
 5. 通常攻撃のダメージ増 + 5 %
 6. 「武士道」「戦術」と共に GM 以上で、Evasion 時間 + 2 秒

■ Animal Lore 「動物学」 (ロア)

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：○
- ・ステータス上昇：INT STR
- ・スキル効果
 - 1.【直接】生物の能力を調べる。GM 未満はテイム済みペットのみ、GM でテイム可能生物、Elder で全ての生物が対象となる。
 - 2.【2次】「調教」のリテイム成功率と、ペットへの命令成功率を上げる。
 - 3.【2次】「獣医学」の効果を高める。
 - 4.【常時】厩舎の容量を増やす。
- ・GM ボーナス
 5. 厩舎の容量がさらに増える。

■ Animal Taming(Taming) 「調教」 (テイム)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：STR INT
- ・スキル効果
 - 1.【直接】クリーチャーを調教してペットにする。自分で調教してリリースしたペットは必ずリテイムできる。他 PC が調教してリリースしたペットや他人に譲渡したペットのリテイムは難易度が上がる。
 - 2.【常時】ペットへの命令成功率を高める。
 - 3.【常時】厩舎の容量を増やす。
- ・GM ボーナス
 4. 厩舎の容量がさらに増える。
- ・UO:KR クライアントでの英名は「Taming」であり、アルファベット順が変わるので注意。

■ Archery 「弓術」(弓)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：DEX STR
- ・スキル効果
 - 1.【1次】弓で戦う時の命中率のベースになる。70でプライマリ SpM、90でセカンダリ SpM が使用可能になる(ただし一部を除き同じ値の「戦術」も必要)。
 - 2.【常時】SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
- ・GM ボーナス：-

■ Arms Lore 「武器学」

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：×
- ・ステータス上昇：INT STR
- ・スキル効果
 - 1.【直接】武器/防具の耐久力を調べる。現在はスキルがなくてもプロパティを確認できるため、スキル使用に意味があるのは、沼ドラ (swamp dragon) に装備させた鎧 (dragon barding) の耐久力を確認する時ぐらい(それもスキル0で充分)。
 - 2.【2次】高品質の武器を作った時 スキル値 ÷ 20 をダメージ増加に加算、高品質の防具を作った時 スキル値 ÷ 20 をランダムな属性に振り分け加算。ハードコアシャードの場合は スキル値 ÷ 12.5 の加算となる。
- ・GM ボーナス：-

■ Begging 「物乞い」

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：×
- ・ステータス上昇：DEX INT
- ・スキル効果
 - 1.【直接】NPC からお金を恵んでもらう。ハートウッドのエルフたちからはお金の代わりに食料や雑貨を恵んでもらえる(ランタンが貴重)。使用するとカルマが下がる。
- ・GM ボーナス：-

■ Blacksmithy 「鍛冶」

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：STR DEX
- ・スキル効果
 - 1.【生産】鍛冶製品を作成・強化する。
 - 2.【修理】鍛冶製品を修理する。修理 DEED も作れる。
- ・GM ボーナス：
 - 3.バルクオーダーを受け取る時、ノーマル (iron) 以外の材料を指定したものを受け取る確率が上昇する。

■ Bowcrafting/Fletching(Bowcrafting) 「弓矢工」

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ステータス上昇：DEX STR
- ・スキル効果
 - 1.【生産】弓矢を作成・強化する。
 - 2.【修理】弓を修理する。修理 DEED も作れる。
- ・GM ボーナス
 - 3.Juka の弓が調整可能になる。
- ・UO:KR クライアントでは、英名が「Bowcrafting」だけになる。

■ Bushido 「武士道」

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：STR INT
- ・スキル効果
 - 1.【1次】武士道アビリティを使用する。マナ以外に消費はない。
 - 2.【常時】「受け流し」と共に、武器による攻撃ブロックを可能にする。
 - 3.【常時】"徳"による"名誉"の戦いの時にパーフェクションボーナスが発生する。
 - 4.【常時】SpMのマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
 - 5.【常時】UO:SEの武器でSpMを発動させる(武器スキルも普通に必要)。
 - 6.【常時】SpM「Wirlwind Attack」のダメージを増やす。
 - 7.【常時】90以上で lesser hiryu への命令と騎乗可能となる。
- ・GM ボーナス：
 - 8.武器のブロック確率に+5%。ただし「受け流し」のボーナスとは重複しない。
 - 9.「解剖学」「戦術」と共にGMなら、Evasion 時間+2秒

■ Camping 「野営」(キャンプ)

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：×
- ・ステータス上昇：DEX INT
- ・スキル効果
 - 1.【1次】Kindling(薪)に火をつける。その後、安全が確保されてから Bedroll(寝袋)を使用することにより、どこでも安全にログアウト可能。
- ・GM ボーナス：-

■ Carpentry 「大工」

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ステータス上昇：STR DEX
- ・スキル効果
 - 1.【生産】家具やアドオンを作成する。武器を作成・強化する。
 - 2.【修理】武器を修理する。修理 DEED も作れる。
- ・GM ボーナス
 - 3.ガーゴイルシティで買える教本を読むことにより、石細工が可能になる。

■ Cartography 「測量」(地図)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ステータス上昇：INT DEX
- ・スキル効果
 - 1.【生産】地図を作る。
 - 2.【1次】Treasure Map(宝の地図)を解読する。レベル2の解読で71以上必要。
- ・GM ボーナス：-

■ Chivalry 「騎士道」

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：STR INT
- ・スキル効果
 - 1.【1次】騎士道アビリティを使用する。秘薬は不要だが、10分の1税によるポイント(各地のアンクでお金を捧げることで得られる)が必要となる。なお、SpMのマナ消費を抑えるための戦闘スキルとしては、計上されないので注意すること。

- ・ GM ボーナス： -

■ Cooking 「調理」

- ・ スキル上昇：難易度：×、P S：×
- ・ ステータス上昇：INT DEX
- ・ スキル効果
 1. 【生産】料理を作る。
- ・ GM ボーナス： -

■ Detecting Hidden(Detecting) 「探知」 (DH)

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ ステータス上昇：INT DEX
- ・ スキル効果
 1. 【直接】隠れている PC を見つけ出す (自分の家ではスキル 0 で使用可能)。
 2. 【直接】箱に使用してトラップ (罠) を見つける。
 3. 【直接】ダンジョンなどでトラップ (罠) を見つける。派閥トラップは他 PC にも見えるようになる。スキルが高いと近づいただけで見つけられる。
 4. 【常時】「開錠」の成功率を上げる。
- ・ GM ボーナス： -
- ・ UO:KR クライアントでは、英名が「Detecting」だけになる (一般的な略称である "DH" が意味を成さなくなるが・・・)。

■ Discordance 「不調和」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ ステータス上昇：INT DEX
- ・ スキル効果
 1. 【直接】クリーチャーの能力を低下させる。バードスキルなので、先に「音楽」のスキル判定が行われる。
 2. 【常時】Fire Horn のダメージを上昇させる。
- ・ GM ボーナス
 3. スキルによる対象の能力低下が強まる。

■ Evaluating Intelligence(Evaluating INT) 「評価」 (EI)

- ・ スキル上昇：難易度：×、P S：○
- ・ ステータス上昇：INT STR
- ・ スキル効果
 1. 【直接】他者の INT とマナ残量を測定。
 2. 【2 次】呪文の効果を高める。特に Mind Blast 以外の攻撃呪文のダメージを決定するのに深く影響する。
 3. 【常時】素手の回避率に影響。「格闘」か (「解剖学」 + 「評価」) ÷ 2 の高い方が回避時のスキル値として使用される。
- ・ GM ボーナス： -
- ・ UO:KR クライアントでは、英名が「Evaluating INT」になる。

■ Fencing 「槍術」 (槍、フェンス)

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ ステータス上昇：DEX STR
- ・ スキル効果
 1. 【1 次】フェンシング系武器で戦う時の命中率のベースになる。70 で プライマリ SpM、90 で セカンダリ SpM が使用可能になる (ただし一部を除き同じ値の

「戦術」も必要)。

2.【常時】SpMのmana消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。

・GMボーナス：-

■ Fishing 「釣り」

・スキル上昇：難易度：○、PS：×

・ステータス上昇：DEX STR

・スキル効果

1.【1次】fishing pole(釣竿)を使用して、川や海で魚を釣る。魚以外のものも数多く釣れる。60以上でSOSボトルのメッセージに従って、宝物のサルベージが可能になる。

・GMボーナス

2.SOSボトルを釣れるようになる。

3.伝説の投げ網(fabled fishing net)を使ってleviathanを倒すと、25%の確率でMAFを得られる。

■ Focus 「集中」(フォーカス、BF)

・スキル上昇：難易度：○、PS：○

・ステータス上昇：DEX INT

・スキル効果

1.【1次】スタミナやmanaの回復力を上げる。特に何もせずとも、自動的にスキル判定されて上昇していく。

・GMボーナス：-

■ Forensic Evaluation(Forensic) 「検死」

・スキル上昇：難易度：×、PS：×

・ステータス上昇：INT DEX

・スキル効果

1.【直接】死体に使用して、殺人者やルートした者の名前を調べる。

2.【直接】人に使用して、シーフギルドに所属しているか調べる。

3.【直接】鍵箱に使用して、開けた者の名前を調べる。

・GMボーナス：-

・UO:KRクライアントでは、英名が「Forensic」になる。

■ Healing 「治療」(包帯)

・スキル上昇：難易度：○、PS：○

・ステータス上昇：INT DEX

・スキル効果

1.【1次】clean bandage(包帯)を使用して、治療を行う(90以上でHP回復はほぼ成功)。「治療」と「解剖学」が両方とも60以上なら解毒が可能、80以上なら蘇生が可能。

・GMボーナス：-

■ Herding 「牧羊」

・スキル上昇：難易度：○、PS：×

・ステータス上昇：INT DEX

・スキル効果：

1.【1次】crook(羊飼いの杖)を使用して、生物に対して使い、さらに場所を指定してそこに移動させる。場所の変わりに人を指定したら、その人についていかせる。

- ・ GM ボーナス : -

■ Hiding 「隠蔽」 (ハイド)

- ・ スキル上昇 : 難易度 : ×、P S : ×
- ・ ステータス上昇 : DEX INT
- ・ スキル効果
 1. 【直接】 自分の姿を隠す。「探知」や Reveal の呪文で見破られる。「隠密」があれば隠れたまま移動が可能になる。
 2. 【常時】 忍術アビリティ Death Strike のダメージに影響する。
- ・ GM ボーナス : -

■ Inscription 「書写」

- ・ スキル上昇 : 難易度 : ○、P S : ×
- ・ ステータス上昇 : INT DEX
- ・ スキル効果
 1. 【生産】 呪文スクロールや呪文書などを作成する。
 2. 【直接】 本の内容を別の本に書き写す。
 3. 【常時】 呪文効果を若干高める。
- ・ GM ボーナス
 4. 呪文効果向上にボーナス。

■ Item Identification (Item ID) 「鑑定」

- ・ スキル上昇 : 難易度 : ×、P S : ×
- ・ ステータス上昇 : INT DEX
- ・ スキル効果
 1. 【直接】 アイテムの評価金額を知る。残念ながら、あまり意味はない・・・意味はないが「正邪の大陸 (UO:AoS)」より前に存在していた「初期装備」アイテム(死んでも死体に残らないが、地面に置くとすぐに消える)を判別するのには使えるらしい。初期装備アイテムなら、このスキルで調べると価値は必ず 0gp と判断されとのこと。
- ・ GM ボーナス : -
- ・ UO:KR クライアントでは、英名が「Item ID」になる。

■ Lockpicking 「開錠」 (鍵開け)

- ・ スキル上昇 : 難易度 : ○、P S : ×
- ・ ステータス上昇 : DEX INT
- ・ スキル効果
 1. 【1次】 lockpick を使用して鍵をこじ開ける。手に防具を装備していると成功率が下がる。「探知」があると成功率が上がる。
- ・ GM ボーナス : -

■ Lumberjacking 「伐採」 (樵、斧)

- ・ スキル上昇 : 難易度 : ×、P S : ×
- ・ ステータス上昇 : STR DEX
- ・ スキル効果
 1. 【1次】 斧を使用して木から丸太を切り出す。
 2. 【2次】 斧による武器ダメージを増加させる。
 3. 【常時】 SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
- ・ GM ボーナス
 4. 斧の武器ダメージに更に追加ボーナス。

5. 伐採時に特殊素材を入手。

■ Mace Fighting 「棍術」(メイス)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：STR DEX
- ・スキル効果
 - 1.【1次】メイス武器で戦う時の命中率のベースになる。70でプライマリ SpM、90でセカンダリ SpM が使用可能になる(ただし一部を除き同じ値の「戦術」も必要)。
 - 2.【常時】SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
- ・GM ボーナス：-

■ Magery 「魔法」(マゲ)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：INT STR
- ・スキル効果
 - 1.【1次】メイジ呪文を使用する。メイジ用の秘薬が必要。
 - 2.【常時】「書写」で spellbook を作ったときに、マジックプロパティを付与する確率に影響する。
- ・GM ボーナス：-

■ Meditation 「瞑想」(メディ)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：INT STR
- ・スキル効果
 - 1.【1次】マナ回復力を上げる。瞑想障害となる装備を身に付けていたら効果無し。
 - 2.【直接】更にマナ回復力を上げる。ただし動いたり話したり、他のスキルを使ったりすると瞑想状態は解除される。
- ・GM ボーナス：-

■ Mining 「採掘」

- ・スキル上昇：難易度(特殊)、P S：×
- ・ステータス上昇：STR DEX
- ・スキル効果
 - 1.【1次】shovel(スコップ)やpickaxe(つるはし)を使用して ore を掘り出す。この場合、上昇は非難易度制。
 - 2.【1次】ore を溶かして ingot にする。この場合、上昇は難易度制。
 - 3.【常時】トレハンで宝箱を掘り出す範囲を拡大できる。
- ・GM ボーナス：
 - 4.ガーゴイルシティで買える教本を読むことにより、ガラス細工の材料となる砂や、石細工の材料となる岩を掘り出せるようになる。
 - 5.採掘時に特殊宝石を得られる。

■ Musicianship 「音楽」

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：○
- ・ステータス上昇：DEX INT
- ・スキル効果
 - 1.【1次】楽器を演奏する。
 - 2.【1次】Fire Horn の成功率を決め、ダメージを上昇させる。

- ・ GM ボーナス
- 3. バード技能の成功率を高める。

■ Necromancy 「霊媒」 (ネクロ)

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ ステータス上昇：INT STR
- ・ スキル効果
 1. 【1次】 ネクロマンシー呪文を使用する。使用するとカルマが下がる。ネクロマンシー用の秘薬が必要。
- ・ GM ボーナス：-

■ Ninjitsu 「忍術」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ ステータス上昇：DEX INT
- ・ スキル効果
 1. 【1次】 忍者アビリティを使用する。マナ以外に消費はない。「隠密」や「追跡」が密接に関わる。
 2. 【常時】 煙玉 (smoke bomb/egg bomb) ・ 手裏剣 (shuriken) ・ 吹き矢 (dart) が使用できるようになる。
 3. 【常時】 SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
 4. 【常時】 UO:SE の武器で SpM を発動させる (武器スキルも普通に必要)。
- ・ GM ボーナス：-

■ Parrying 「受け流し」 (盾)

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ ステータス上昇：DEX STR
- ・ スキル効果
 1. 【1次】 盾で攻撃をブロックする (盾なし武器のみの場合、ブロック率は半減)。「武士道」がある場合は盾ではなく、武器での攻撃ブロック能力のベースとなるが、ブロック率の計算方法は変更される。
 2. 【常時】 SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
- ・ GM ボーナス
 3. ブロックの確率に + 5 %。「武士道」のボーナスとは重複しない。

■ Peacemaking 「沈静化」 (PM)

- ・ スキル上昇：難易度 (特殊)、P S：○
- ・ ステータス上昇：INT DEX
- ・ スキル効果
 1. 【直接】 クリーチャーを沈静化する。バードスキルなので、先に「音楽」のスキル判定が行われる。自分をターゲットにすることでスタンダードモードとなり、周囲の敵を一時的に沈静化する (この場合、上昇は非難易度制)。クリーチャーをターゲットにすることでターゲットモードとなり、指定した敵を沈静化し行動を封じる (この場合、上昇は難易度制)。
 2. 【常時】 Fire Horn のダメージを上昇させる。
- ・ GM ボーナス：-

■ Poisoning 「毒」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ ステータス上昇：INT DEX
- ・ スキル効果

- 1.【直接】 Infectious Strike が使える武器や食品に毒を塗る。80 以上で必ず成功するようになる。毒は「錬金術」で作成できる。
 - 2.【2 次】 Infectious Strike ・ Serpent Arrow で与える毒レベルを決める。スキル値と同じ確率で毒のレベルを + 1 する。
 - 3.【常時】 メイジ呪文の Poison ・ Poison Field で与える毒のレベルを決める。
 - 4.【常時】 SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
- ・ GM ボーナス： -

■ Provocation 「扇動」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
 - ・ ステータス上昇：INT DEX
 - ・ スキル効果
 - 1.【直接】 2 体のクリーチャーを同士討ちさせる。バードスキルなので、先に「音楽」のスキル判定が行われる。
 - 2.【常時】 Fire Horn のダメージを上昇させる。
- ・ GM ボーナス： -

■ Remove Trap 「罠解除」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：×
 - ・ ステータス上昇：DEX INT
 - ・ スキル効果
 - 1.【直接】 罠を解除する。「探知」と「開錠」が 50 以上必要。手に防具を装備していると成功率は下がる。
 - 2.【1 次】 派閥トラップを「探知」で発見した時に解除する。
- ・ GM ボーナス： -

■ Resisting Spells(Resistance) 「耐性」(レジ)

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
 - ・ ステータス上昇：STR DEX
 - ・ スキル効果
 - 1.【1 次】 魔法を受けた時に抵抗する。毒や麻痺・ステータス低下を起こす呪文を無効化したり、効果時間を縮めたりする。
 - 2.【常時】 抵抗値の最低値保証となる。
- ・ GM ボーナス
3. 抵抗値の最低値保証値 + 5。
- ・ UO:KR クライアントでは、英名が「Resistance」になる。

■ Snooping 「詮索」(覗き)

- ・ スキル上昇：難易度：×、P S：×
 - ・ ステータス上昇：DEX INT
 - ・ スキル効果
 - 1.【1 次】 他 PC やバックアニマルのバックパックの中を見れる。相手の近くにいない必要がある。フェルツカでしか実行できない。カルマは下がるが、犯罪行為にはならない。スキル値が低いと、相手にスキル使用がバレる可能性がある(バレないこともある)。
- ・ GM ボーナス
2. スキル値 = 見つかる確率なので、GM なら見つからなくなる。

■ Spellweaving 「織成呪文」(SW)

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○

- ・ステータス上昇：INT STR
- ・スキル効果
 - 1.【1次】織成呪文を使用する。秘薬は必要ない。実際に使用するために、まずクエストを完了しなければならない。
- ・GM ボーナス： -

■ Spirit Speak 「霊話」

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：○
- ・ステータス上昇：INT STR
- ・スキル効果
 - 1.【直接】周囲の死体から力を吸収して HP 回復。死体がない場合は、マナ消費。
 - 2.【2次】ネクロマンシー呪文の効果を決める。
- ・GM ボーナス
 - 3.いつでもゴーストの視認と会話が可能になる。また自分がゴーストでも他人と会話できる。
 - 4.ネクロマンシー呪文 Exorcism が使用可能になる。

■ Stealing 「窃盗」(盗み)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：DEX INT
- ・スキル効果
 - 1.【直接】街の中の箱に入っているものを盗み出す。犯罪行為でカルマが下がる。
 - 2.【直接】他 PC やバックアニマルのバックパックからアイテムを盗み出す。バックパックを指定するとランダムスティーลとなり、「詮索」で開くことで盗みたいものを指定できる ターゲットスティールとなる。犯罪行為でありカルマが下がる。
- ・GM ボーナス
 - 3.DOOM・ヨモツ坑道・ファンダンサー道場に湧くレアアイテムを盗めるようになる。

■ Stealth 「隠密」(ステルス)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：DEX INT
- ・スキル効果
 - 1.【直接】「隠蔽」などで隠れている時、さらにステルス状態になる。ステルス状態になると姿を隠したまま移動できる。騎乗時は不可で、瞑想障害となる防具を装備していると成功率が下がる。「隠蔽」が 50 以上ないと使用できない。「隠蔽」だけでなく Invisibility の呪文使用後や、常設ムーンゲート使用後から、そのまま隠れて移動することが可能。
 - 2.【1次】直接使用しなくても隠れている状態で移動すると、自動的にスキル判定が行われる。ただし、この自動判定はスキルが 25 以上なければ行われない。
 - 3.【常時】SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
 - 4.【常時】忍術アビリティ Death Strike のダメージに影響する。
- ・GM ボーナス： -

■ Swordsmanship 「剣術」(ソード、SS)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：STR DEX
- ・スキル効果
 - 1.【1次】ソード系武器で戦う時の命中率のベースになる。70 でプライマリ SpM、90 でセカンダリ SpM が使用可能になる(ただし一部を除き同じ値の「戦術」も必要)。

- 2.【常時】 SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとして計上される。
- ・ GM ボーナス： -

■ Tactics 「戦術」 (タク)

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ ステータス上昇：STR DEX
- ・ スキル効果
 - 1.【2次】 攻撃時に与えるダメージを増やす。また 70 でプライマリ SpM、90 でセカンダリ SpM を使えるようになる (使用する武器のスキルも必要。また一部の SpM は使用する条件として、このスキルを必要としない)。
- ・ GM ボーナス
 2. 通常攻撃のダメージ増 + 6.25
 3. 「武士道」「解剖学」と共に GM 以上で、Evasion 時間 + 2 秒

■ Tailoring 「裁縫」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ ステータス上昇：DEX INT
- ・ スキル効果
 - 1.【生産】 裁縫製品を作成・強化する。
 - 2.【修理】 裁縫製品を修理する。修理 DEED も作れる。
- ・ GM ボーナス
 3. アーケイン装備のチャージを 100%回復できるようになる。
 4. バルクオーダーを受け取る時、ノーマル (leather) 以外の材料を指定したものを受け取る確率が上昇する。

■ Taming

これは「Animal Taming」「調教」を御覧下さい。UO には従来の 2D クライアントと、新しく作られた UO:KR クライアントがあります。この新しい方では英語のスキル名が幾つか変わっており、その中でも「調教」は Animal Taming → Taming とアルファベット順まで変わってしまったため、探し間違いが無いように、ここにも項目として追加しておきます。

ちなみに、他にも英名が変わったスキルはありますが、「Intelligence → INT」「Identification → ID」という風に略字にしたり、長い語句の後ろのほうを省略したり、という変更で、スキル名自体のアルファベット順が変わるようなものはありません。

■ Taste Identification(Taste ID) 「味見」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ ステータス上昇：INT STR
- ・ スキル効果
 - 1.【直接】 食べ物に塗られた毒を特定する。スキル 0 でも繰り返せば成功するが、毒の場合は自分が受ける危険性も孕んでいる。
 - 2.【直接】 樽や瓶の中に入ったポーションの種類を識別する。他人が作ったポーション樽に薬を補充したい時は、まず樽に対してこのスキルを使い、薬の種類を特定する必要がある。
- ・ GM ボーナス：(現在、バグで 75 までしか上げられない)
- ・ UO:KR クライアントでは、英名が「Taste ID」になる。

■ Tinkering 「細工」

- ・ スキル上昇：難易度：○、P S：×
- ・ ステータス上昇：DEX INT

- ・スキル効果
 - 1.【生産】細工製品を作成・強化する。
 - 2.【修理】細工製品を修理する。修理 DEED も作れる。
 - 3.【常時】「大工」で箱を作る時、自動的に鍵付きになる。「細工」スキルが高いほど、施錠後、鍵をこじ開けるのが難しくなる。
- ・GM ボーナス： -

■ Tracking 「追跡」(トラッキング)

- ・スキル上昇：難易度：×、P S：×
- ・ステータス上昇：INT DEX
- ・スキル効果
 - 1.【直接】リストからクリーチャーを選択すると、そのクリーチャーの場所と方向が矢印で示される。相手が隠れている場合は「隠密」のスキルにより発見難度が変わる。
 - 2.【常時】忍者アビリティを使用する際、ターゲットをあらかじめ「追跡」することにより、ストーキングボーナスが得られる。
- ・GM ボーナス： -

■ Veterinary 「獣医学」

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：INT DEX
- ・スキル効果
 - 1.【1次】clean bandage(包帯)を使用して、クリーチャーを治療する。「獣医学」「動物学」がともに 60 以上あれば解毒可能、80 以上あれば蘇生可能となる。
 - 2.【常時】厩舎の容量を増やす。
- ・GM ボーナス
 - 3.厩舎の容量がさらに増える。

■ Wrestling 「格闘」(レスリング)

- ・スキル上昇：難易度：○、P S：○
- ・ステータス上昇：STR DEX
- ・スキル効果
 - 1.【1次】素手で戦う時の命中率のベースになる。70 でプライマリ SpM、90 でセカンダリ SpM が使用可能になる(「戦術」はなくても良い)。SpM のマナ消費を抑えるための戦闘スキルとしては、計上されないので注意。
- ・GM ボーナス： -