LOST RPG - Common Action List　　Ver.120531

名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
待機	○	能動	2(1)～	待機。転倒時の起き上がり。その他、強制的に待機することも	-	-	-	-
技量推測	○	能動	4	戦闘の技能レベルを推測する	-	-	-	-
行動順予測	○	能動	4	戦闘の推移を予測する	-	-	-	-
隙を見つける	○	能動	4 (6、8、10)	15m内に居る敵の隙を見つけ、ウェイト中の攻撃命中値かダメージ追加値修正に＋1	-	-	-	-
小移動	○	能動/受動	(+1) / 1	3m移動後に他行動を併用。ウェイト中に1回だけ受動行動として方向転回のみ可能	-	-	-	-
迎撃移動	○	能動	2	(⌊実質敏捷度÷7⌋＋3) ×3m移動。	-	-	-	-
通常移動	○	能動	3	(⌊実質敏捷度÷5⌋＋6) ×3m移動。ウェイト中、武器を用いた行動不可	-	-	-	-
全力移動	○	能動	3	(⌊実質敏捷度÷4⌋＋11) ×3m移動。ウェイト中「可能性」以外の行動不可	-	-	-	-
武器攻撃	○	能動	特殊	装備している武器で攻撃する。ウェイトは⌊必要筋力÷6＋2⌋	-	-	-	-
息の根を止める	○	能動	10	行動不能の対象に必中、追加ダメージ＋10の攻撃機会を得る	-	-	-	-
体当たり	○	能動	(+2)	体当たりで相手を吹き飛ばし転倒させる。「全力移動」と併用	-	-	-	-
離脱阻止	○	受動	0	接敵状態から単独離脱を試みるものを立ち止まらせ、離脱を阻止する	-	-	-	-
ディフレクト	○	受動	0	正面、および側面からの物理攻撃を迎撃回避する。ウェイト中に手に持った装備毎に1回	-	-	-	-
回避	○	受動	0	物理攻撃を回避する。側面からの攻撃には-2、背面からの攻撃には-4	-	-	-	-
抵抗	○	受動	0	魔法攻撃に抵抗する	-	-	-	-
抵抗専念	○	能動	3(+2)	ウェイト中は精神抵抗力＋4、回避力･ディフレクト力－2。「小移動」「戦闘移動」と併用可	-	-	-	-
身代り	○	受動	3	隣接する者が攻撃された場合、その位置に移動してダメージを肩代わりする	-	-	-	-
可能性	○	能動/受動	(+0) / (+0)	判定＋2ボーナス、判定のやり直し、20レート分のダメージ軽減のいずれか	-	-	-	-
武具換装	○	能動	2(+1)	手に持つ武器や防具を装備品と交換する。「小移動」「戦闘移動」と併用可	-	-	-	-
弓矢装填	○	能動	2	弓･投石器･投石杖の矢弾を装填する	-	-	-	-
弩矢装填	○	能動	5、8	クロスボウの矢弾をウェイト5で、クレインクインの矢段をウェイト8で装填する	-	-	-	-
道具使用	○	能動	(+2)	装備している道具を使用する	-	-	-	-
道具取出し	○	能動	15	バックパックなどに入れられている所持品を装備（鎧不可）する	-	-	-	-
幅跳び	○	能動	2(+1)	幅跳びする。「全力移動」との併用が可能。	-	-	-	-
高跳び	○	能動	2(+1)	高跳びする。「全力移動」との併用が可能。	-	-	-	-

LOST RPG - Heavy Warrior Action List Ver.120531

名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
範囲支配		受動	1	近接武器攻撃範囲内の移動を阻止する。ウェイト中に手に持った武器毎に1回	-	-	-	-
広域支配		受動	(+1)	範囲支配の効果範囲を小移動分増加させる	-	-	-	-
範囲ディフレクト		受動	(+0)	「ディフレクト」と併用することで隣接する者への攻撃をディフレクトできる	-	-	-	-
ディザーム		能動	(+1)	近接武器攻撃と併用し、相手の武器を落とさせる	-	-	-	-
左右連続攻撃		能動	(+0)	左右に持った武器で連続攻撃する。命中力-2、逆手は更に命中力-2	-	-	-	-
手加減		能動/受動	(+0) / (+0)	身体行動ロール時に任意のペナルティを加える	-	-	-	-
攻撃重視		能動	(+1)	命中力＋1、回避力･ディフレクト力－1	-	-	-	-
防御重視		能動	(+1)	回避力･ディフレクト力＋1、命中力－1	-	-	-	-
渾身の一撃		能動	(+2)	近接攻撃の追加ダメージに筋力ボーナス+1を加える	-	-	-	-
吹き飛ばし攻撃		能動	(+2)	近接攻撃で相手を後方に吹き飛ばし、転倒させる	-	-	-	-
盾を構える		能動	3(+2)	対前方向射撃のディフレクト値、スモール＋2、ラージ＋4。「小移動」と併用可	-	-	-	-
踏み止まる		受動	(+1)	吹き飛ばしへの筋力対抗判定＋2、敵の与ダメージ＋2	-	-	-	-

名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
範囲支配		受動	1	近接武器攻撃範囲内の移動を阻止する。ウェイト中に手に持った武器毎に1回	-	-	-	-
広域支配		受動	(+1)	範囲支配の効果範囲を小移動分増加させる	-	-	-	-
範囲ディフレクト		受動	(+0)	「ディフレクト」と併用することで隣接する者への攻撃をディフレクトできる	-	-	-	-
ディザーム		能動	(+1)	近接武器攻撃と併用し、相手の武器を落とさせる	-	-	-	-
左右連続攻撃		能動	(+0)	左右に持った武器で連続攻撃する。命中力-2、逆手は更に命中力-2	-	-	-	-
手加減		能動/受動	(+0) / (+0)	身体行動ロール時に任意のペナルティを加える	-	-	-	-
全力回避		受動	(+2)	要軽装。残ウェイト中、回避力+2。次回行動まで「離脱阻止」「範囲支配」の使用不可	-	-	-	-
移動回避		受動	(+2)	要軽装。3m移動してあらゆる攻撃を回避する。ウェイト中「可能性」以外の行動不可	-	-	-	-
急所狙い		能動	(+3)	要軽装。近接攻撃の初回ロールは1ゾロを除き必ずクリティカル	-	-	-	-
先制		受動	0	要軽装。イニシアチブ値を＋2底上げ	-	-	-	-

LOST RPG - Fighter Action List　　Ver.120531

名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
左右連続攻撃（格闘）		能動	(+0)	左右に持った武器で連続攻撃する。逆手のダメージ追加修正-1	-	-	-	-
ディザーム		能動	(+1)	近接武器攻撃と併用し、相手の武器を落とさせる	-	-	-	-
手加減		能動/受動	(+0) / (+0)	身体行動ロール時に任意のペナルティを加える	-	-	-	-
投げ		能動	(+1)	要軽装。対象を転倒させる	-	-	-	-
組み伏せ		能動	(+3)	要軽装。転倒中の対象の行動を封じる。必筋5以下の武器攻撃と併用可	-	-	-	-
全力回避		受動	(+2)	要軽装。回避値に実質敏捷度ボーナス+1を加える	-	-	-	-
移動回避		受動	(+2)	要軽装。3m移動してあらゆる攻撃を回避する。ウェイト中「可能性」以外の行動不可	-	-	-	-
致命傷回避		受動	1	要軽装。物理攻撃を受けたときに、相手のクリティカル値+1	-	-	-	-
蹴撃		能動	4	要軽装。命中力±0、ダメージ追加値+3、クリティカル値12、ウェイト4	-	-	-	-
カウンター		受動	(+0)	要軽装。近接物理攻撃に対して反撃する。命中-2、ダメージに互いの筋力ボーナス+1	-	-	-	-

LOST RPG - Archer Action List　　Ver.120531

名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
射撃狙い		能動	2	射撃武器の攻撃力+1	-	-	-	-
速射		能動	(+0)	弓に限り、装填していない状態から射撃できる。命中値-2	-	-	-	-
射撃待機		受動	3	指定した条件が満たされた直後に射撃できる	-	-	-	-
曲射		能動	(+0)	弓の射程を1.5倍まで延ばす。命中値-4、ダメージ追加値-2。曲射用矢でペナルティ軽減	-	-	-	-
足捌き		能動/受動	(+1) / 1	装填した状態で「小移動」可能	-	-	-	-
集中力向上		能動	1～4	装填時にダメージを受けたときの精神抵抗判定に消費ウェイト分ボーナス	-	-	-	-

LOST RPG - White Magician Action List

Ver.120531

	名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
禁呪	神聖語会話	○	能動/受動	特殊	神聖語の会話を習得する	-	-	-	-
	神聖語識字	○	能動/受動	特殊	神聖語の識字を習得する	-	-	-	-
	遺失語解読	○	能動	特殊	遺失語で書かれた文章を解読する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
	神聖知識	○	能動/受動	特殊	白魔法や神話の知識を有している。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
遺産	コネクト（白魔法）	○	能動	5	記憶媒体内の白魔法を行使できる状態にする。「瞑想」不可	3	接触	記憶媒体	特殊
	瞑想（白魔法）	○	能動	1～	精神点を1点消費して消費ウェイトに対応するマナを得る	1	-	-	-
	スペル・ラーニング（白魔法）	○	能動	300	巻物から記憶媒体に呪文を書き込む。巻物は一定確率で消失する。「瞑想」不可	3	接触	記憶媒体	瞬間
	スペル・ムーブ（白魔法）	○	能動	300	呪文を記憶媒体から記憶媒体に移動する。「瞑想」不可	3	接触	記憶媒体	瞬間
LV1	センス・マイ・トラック		能動	3	自分の通った足跡を識別できる	3	術者	術者（視界）	1時間
	コンパス		能動	3	現在向いている方向を感知する	3	術者	術者	1時間
	インサニティ		能動	3	正気を失わせる	3	接触	個人（精神）	90w
	サニティ		能動	3	正気を取り戻させる	3	接触	個人（精神）	瞬間
	センス・マジック		能動	3	視覚で魔力の有無を識別できる	3	術者	術者（視界）	10分
	インフラビジョン		能動	3	視界の表面温度を識別できる。戦闘行為の判定に－2	3	術者	術者（視界）	10分
	カウンター・マジック		能動	3	精神抵抗力＋2	3	9m	個人	90w
	デストラクション		能動	3	精神集中の阻害。命中力・回避力・ディフレクト力・魔法抵抗力に－2	2	9m	個人（精神）	瞬間
	コンセントレーション		能動	3	精神集中。精神抵抗力・魔法抵抗力＋4	1	9m	個人（精神）	5w
	ターン・アンデッド		能動	3	アンデッドを弱体化、もしくはバーサーク化する	5	術者	R15m（空間）	90w
	ウーンズ		能動	3	対象に威力20、クリティカルなしのダメージを与える。ダメージ減少値無効	5	9m	個人	瞬間
	キュアー・ウーンズ		能動	3	対象のダメージを威力20、クリティカルなし回復	5	9m	個人	瞬間
	ファティーグ		能動	3	対象に威力20、クリティカルなしの疲労を与える。ダメージ減少値無効	10	9m	個人	瞬間
	ファティーグ・リカバリィ		能動	3	対象の疲労を威力20、クリティカルなし回復	10	9m	個人	瞬間
	ボウ		能動	3	参加者は可能性を1点供託できる	180	術者	接触者	目的完了
LV2	スティール・メンタルパワー		能動	3	打撃力10の精神点を奪い取る。ダメージ減少値無効	1	接触	個人	瞬間
	トランスファー・メンタルパワー		能動	3	回復力10の精神点を分け与える	1	接触	個人	瞬間
	センス・メタル		能動	3	半径30m以内に存在する金属・鉱脈の種類、純度、量を感知する	6	術者	術者	10分
	インスピレーション		能動	3	効果中に一度だけ知力ボーナスを用いた判定に＋2	6	術者	術者	次回睡眠
	リード・ランゲージ		能動	3	未知の言語を読める。遺失語の解読判定に＋2	6	術者	術者（視界）	1時間
	ディスガイズ		能動	3	姿を別の者に変える	6	術者	術者	1時間
	コンフュージョン		能動	3	混乱させ、1/3の確率で手近な対象に無差別攻撃、もしくは行動不能	6	9m	個人（精神）	90w
	ファナティシズム		能動	3	精神を高揚させ、攻撃力＋2、回避力・ディフレクト力－2	6	9m	個人（精神）	90w
	アナライズ・コマンド		能動	3	魔法発動や解除のための合言葉を調べる	8	接触	物1つ	瞬間
	ホーリー・ウェポン		能動	3	対象武器に威力10、クリティカル値10の神聖属性ダメージを与える追加効果を付与	8	9m	武器1つ	90w
	デフネス		能動	3	聴力を失わせる	8	接触	個人	90w
	キュアー・デフネス		能動	3	聴力を回復させる。白魔法「デフネス」の解除判定に+4	8	接触	個人	瞬間
	ブラインドネス		能動	3	視力を失わせる	8	接触	個人	90w
	キュアー・ブラインドネス		能動	3	視力を回復させる。白魔法「ブラインドネス」の解除判定に+4	8	接触	個人	瞬間
	プレアー		能動	3	効果中に一度だけ判定ロールをやり直せる	180	術者	術者	2時間

Ver.120531

	名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
LV3	ウォーター・ブリージング		能動	3	水中での呼吸を可能にする	9	9m	個人	1時間
	ブレス		能動	3	祝福を受けた対象は任意の判定ロール3回に＋1のボーナスを得る	9	術者	R6m（空間）	10分
	フォーゲット		能動	3	記憶を失わせる。対象はその戦闘において他者への能動行動不可	9	9m	個人	90w
	ミュート		能動	3	対象の発する音を消し去る	12	15m	個人	90w
	ホーリー・ライト		能動	3	光で目をくらます。アンデッドに威力20+5、クリティカル値10の神聖属性魔法ダメージ	12	術者	R15m（空間）	瞬間
	クリエイト・ムービング・コープス		能動	3	死後7日以内の死体をムービング・コープスとして復活させ命令に従わせる	12	15m	死体1つ	不滅
	ポイズン		能動	3	麻痺毒：12時間ダイス目に－2、ダメージ毒：90ウェイト間10ウェイト毎に1ダメージ	12	接触	個人	特殊
	キュアー・ポイズン		能動	3	毒や薬物などから回復させる。白魔法「ポイズン」の解除判定に+4	12	接触	個人	瞬間
	シャープネス		能動	3	対象の器用度＋6	12	9m	個人（身体）	90w
	ダルネス		能動	3	対象の器用度－6	12	9m	個人（身体）	90w
	クイックネス		能動	3	対象の敏捷度＋6	12	9m	個人（身体）	90w
	スロウネス		能動	3	対象の敏捷度－6	12	9m	個人（身体）	90w
	ストレングス		能動	3	対象の筋力＋6	12	9m	個人（身体）	90w
	ウィークネス		能動	3	対象の筋力－6	12	9m	個人（身体）	90w
	リプレニッシュ・ヘルス		能動	3	レート50×5ウェイトの間、対象の生命点を5ウェイト毎に1点回復させる	15	接触	個人	特殊
	サウンド・スリープ		能動	3	睡眠時に熟睡をもたらし、休憩中の自然治癒力を向上させる	15	接触	個人（精神）	6時間
	ファミリアー		能動	3	小動物を使い魔として使役する。五感の共有も行えるが再共有のためには睡眠が必要	15	接触	小動物1匹	7日
LV4	センス・オーラ		能動	3	半径30m以内に存在する魔力の属性や量を感覚で感知する	12	術者	術者	10分
	タング		能動	3	任意の言語で会話できるようになる	12	術者	術者	1時間
	フィア		能動	3	対象を恐慌に陥れ、弱体化、もしくはバーサーク化する	12	9m	個人（精神）	90w
	キュアー・ディジーズ		能動	3	対象の病気を治す	12	接触	個人	瞬間
	デストロイ・アンデッド		能動	3	アンデッドを弱体化、もしくはバーサーク化する	20	術者	R15m（空間）	90w
	シェイプ・チェンジ		能動	3	良く知る対象に変身してそのものの身体的な能力を得る	20	術者	術者	任意
	パラライズ		能動	3	対象を麻痺させて、いかなる行動も取れなくする。対象は効果中ウェイト5の待機を続け	20	9m	個人	精神集中
	スリープ		能動	3	対象を永遠に眠らせる。対象は効果中ウェイト5の待機を続ける	20	接触	個人	永続
	スティール・ライフ		能動	3	威力10、クリティカルなしの生命点を奪い取る。ダメージ減少値無効	20	30m	個人	瞬間
	バーサーク		能動	3	対象の命中力＋2、回避力－4、魔法使用不可。対象は認識内の手近な者を攻撃する	20	9m	個人（精神）	90w
	リザレクション		能動	3	死亡から90ウェイト内の対象に再度生死判定の機会を与える	50	接触	個人	瞬間
LV5	トランスレイト		能動	3	任意の言語を読解できるようになる	15	術者	術者（視界）	1時間
	ビジョン		能動	3	視力を増大させ遠くまで見渡せるようになる	15	術者	術者（視界）	10分
	ヒーリング		能動	3	生命力を完全に回復させる	15	接触	個人	瞬間
	センス・ディスターブ		能動	3	半径10m以内に存在する動揺している者の存在を看破する	20	術者	術者	10分
	バトルソング		能動	3	歌で戦意を高揚させ、命中力＋2。精神に影響する呪文を無効化	20	術者	歌声（精神）	歌唱中
	クリエイト・リビング・デッド		能動	3	死後7日以内の死体をリビング・デッドとして復活させ命令に従わせる	20	15m	死体1つ	不滅
	チャーム		能動	3	魅了して提案に従えさせられる	25	15m	個人（精神）	1週間
	クエスト		能動	3	対象に使命を強制する。使命中は生命抵抗力と精神抵抗力に＋1	25	接触	個人	使命完了
	カース		能動	3	対象に呪いをかける	25	接触	個人	不滅
	リムーブ・カース		能動	3	「クエスト」「カース」「ギアス」などの呪いを解除する。白魔法「カース」の解除判定に+4	25	接触	個人	瞬間

Ver.120531

	名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
LV6	シー・スルー		能動	3	物体を透視する	18	術者	術者（視界）	10分
	プリザベイション		能動	3	物体を腐敗から保護する	18	接触	物1つ	永続
	ロッツ		能動	3	物体の腐敗速度を速める	18	接触	物1つ	30分
	ヘイスト		能動	3	対象の時間の流れを加速させ、行動速度を2倍（消費ウェイト1/2切上）にする	24	9m	個人	90w
	ストリッド		能動	3	対象の時間の流れを減速させ、行動速度を半分（消費ウェイト2倍）にする	24	9m	個人	90w
	ワイズリー		能動	3	対象の知力＋6	24	9m	個人	90w
	フーリッシュ		能動	3	対象の知力－6	24	9m	個人	90w
	ディクリース・ウォーター・プレッシャー		能動	3	水圧を緩和する	24	9m	個人	1時間
	インクリース・ウォーター・プレッシャー		能動	3	水圧を増加させる	24	9m	個人	精神集中
	プラント・ウォール		能動	3	視界を妨げる。ダメージ減少5点、生命力100点、10ウェイト毎に10点回復	24	30m	15×3m	1時間
	アナライズ・エンチャントメント		能動	3	物体にかかっている魔法を看破する	30	接触	物1つ	瞬間
	イクソシズム		能動	3	霊体を消滅させる	30	9m	霊1体	瞬間
	ギアス		能動	3	対象に禁止命令を与える	30	接触	個人	不滅
LV7	セルフ・ペトリフィケーション		能動	3	自分を石化して、熱、冷気、電撃、ガスなどから身を守る	21	術者	術者	精神集中
	プラント・シェル		能動	3	草木で守られた空間を創造。脱出は自由。ダ減5点、生100点、10ウェイト毎に10点回復	21	術者	R9m（空間）	1日
	トゥルー・サイト		能動	3	真実の姿を見抜く	21	術者	術者（視界）	90w
	マインド・スキン		能動	3	対象の精神抵抗力＋4	21	接触	個人	1時間
	フル・ポテンシャル		能動	3	対象の器用度＋6、敏捷度＋6、筋力＋6	28	9m	個人（身体）	90w
	フィーブル・マインド		能動	3	対象を一切思考できなくする	28	接触	個人	永続
	リジェネレーション		能動	3	身体的損失を1週間かけて回復させる	35	接触	個人	1週間
	ポリモルフ		能動	3	対象を他の生き物に変化させる	35	接触	個人	永続
	アブソーブ・ユース		能動	3	対象の若さを吸い取る	35	接触	個人	不滅
	コントロール・アンデッド		能動	3	アンデッドを遠距離から操る	35	接触	不死者1体	永続
LV8	パワーリンク		能動	3	マナの集積場を作る。術者以外はその場にマナをキープし、共有できる	1	術者	半径9m（空間）	精神集中
	クリップル		能動	3	対象の身体の一部の自由を奪い去る	24	30m	体一部	永続
	イリュージョナリー・ビースト		能動	3	対象を幻影の怪物に襲わせる	32	30m	個人	90w
	バニッシュ		能動	3	魔法の創造物を消滅させる	32	9m	個人	瞬間
	リフレッシュ		能動	3	状態異常を完全に回復させる	40	接触	個人	瞬間
	レイス・フォーム		能動	3	霊体になる	40	術者	術者	1日
	ナイトメア		能動	3	対象に悪夢を見せて衰弱させる	40	無限	個人（精神）	儀式中
	ラビリンス		能動	3	幻覚により範囲内から外へ、範囲外から内へ移動できなくする	40	術者	R600m（空間）	1日
LV9	イミュニティ		能動	3	術者は通常武器からの物理ダメージを一切受けなくなる	27	術者	術者	90w
	プレーグ		能動	3	対象を伝染力の強い厄病にかからせる	27	接触	個人	瞬間
	ペトリフィケーション		能動	3	対象を石化する	36	9m	個人	永続
	ディス・インテグレート		能動	3	対象を完全に分解する	36	接触	個人	瞬間
	クローン		能動	3	生物の一部分から完全な複製を作り出す	45	接触	個人	不滅
	デス		能動	3	対象を即死させる	45	9m	個人	瞬間
LV10	セーブ・ソウル		能動	3	アンデッド化した魂を正常にする	30	接触	魂1つ	瞬間
	タイム・ストップ		能動	3	魔力ウェイトの間、術者の思考と行動を超高速化する	40	術者	術者	さまざま
	レイズ・デッド		能動	3	使者を生き返らせる	50	接触	個人	瞬間
	リンカネーション		能動	3	魂を新しい身体に転生させる	50	接触	個人	瞬間
	ジハド		能動	3	範囲内の信者の冒険者技能レベル＋2	50	術者	半径1km	精神集中

LOST RPG - Black Magician Action List　　Ver.120531

	名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
遺産	魔導語会話	○	能動/受動	特殊	魔導語の会話を習得する	-	-	-	-
遺産	魔導語識字	○	能動/受動	特殊	魔導語の識字を習得する	-	-	-	-
遺産	遺失語解読	○	能動	特殊	遺失語で書かれた文章を解読する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
遺産	魔導知識	○	能動/受動	特殊	黒魔法や魔導の知識を有している。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
	コネクト（黒魔法）	○	能動	5	記憶媒体内の黒魔法を行使できる状態にする。「瞑想」不可	3	接触	記憶媒体	特殊
	瞑想（黒魔法）	○	能動	1～	精神点を1点消費して消費ウェイトに対応するマナを得る	1	-	-	-
	スペル・ラーニング（黒魔法）	○	能動	300	巻物から記憶媒体に呪文を書き込む。巻物は一定確率で消失する。「瞑想」不可	3	接触	記憶媒体	瞬間
	スペル・ムーブ（黒魔法）	○	能動	300	呪文を記憶媒体から記憶媒体に移動する。「瞑想」不可	3	接触	記憶媒体	瞬間
LV1	ティンダー		能動	3	可燃物を発火させる	1	接触	可燃物1つ	瞬間
LV1	ライト		能動	3	周囲を照らす。個人、およびその装備に付与する場合を除き、抵抗不可	3	9m	R12m（空間）	12時間
LV1	ダークネス		能動	3	周囲を暗闇にする。個人、およびその装備に付与する場合を除き、抵抗不可	3	9m	R12m（空間）	15W
LV1	ロック		能動	3	扉に合言葉で開錠できる魔法の鍵をかける	3	接触	扉1つ	1日
LV1	アン・ロック		能動	3	「ロック」「ハード・ロック」の魔法を解除する	3	接触	扉1つ	瞬間
LV1	エンチャント・ウェポン		能動	3	武器の威力+5	3	9m	武器1つ	90w
LV1	プロテクション		能動	3	ダメージ減少値+1	3	9m	個人	90w
LV1	リプレイス・サウンド		能動	3	術者の周囲1m内で発生した音を30メートル以内の他の場所で発生させる	4	術者	特殊	90w
LV1	マジック・プロテクション		能動	3	物体に魔法抵抗力を持たせる	4	接触	物1つ	永続
LV1	デンス・フォグ		能動	3	周囲に濃霧を発生させる。濃霧内の対象への物理攻撃は命中値－4	4	術者	R90m（空間）	1時間
LV1	ディスペル・マジック		能動	3	持続性魔法を解除する。抵抗不可	5	9m	R3m（空間）	瞬間
LV1	エネルギー・ボルト		能動	3	誘導性の光の矢。威力20+5、クリティカル値10の物理ダメージ	5	30m	個人	瞬間
LV1	カメレオン		能動	3	周囲と同化して他人から見えなくする。単体攻撃の対象とならない	5	術者	術者	精神集中
LV1	アンブレラ		能動	3	頭上に半径1メートルの力場を作り、雨や曲射撃を避ける	5	術者	術者	1時間
LV2	フォース		能動	3	見えない力で対象を術者との対角線上に吹き飛ばし転倒させる	6	9m	個人	瞬間
LV2	フォーリング・コントロール		能動	3	落下速度を減速	6	9m	個人	90w
LV2	ファイア・ウェポン		能動	3	付与した武器での攻撃命中時に追加で威力10、CR値10の炎属性魔法ダメージ	6	9m	武器1つ	90w
LV2	アイス・ウェポン		能動	3	付与した武器での攻撃命中時に追加で威力10、CR値10の冷気属性魔法ダメージ	6	9m	武器1つ	90w
LV2	ウォーター・スクリーン		能動	3	炎属性のダメージを1点軽減	6	9m	個人	90w
LV2	サウンド・キャリー		能動	3	マーキングした物体をもうひとつの自分の耳として音を聴く。1km圏内であれば有効	8	接触	物1つ	2時間
LV2	ピューリファイ・エア		能動	3	大気の不純物を取り除き浄化する	8	術者	R15m（空間）	瞬間
LV2	ピューリファイ・ウォーター		能動	3	液体の不純物を取り除き真水にする	8	接触	10ℓ	瞬間
LV2	ミラー・イメージ		能動	3	術者の周りに2体の分身を作り出し、攻撃対象のダミーとできる	10	術者	術者	90w
LV2	ファイア・ボルト		能動	3	威力20+5、CR値10の物理ダメージ ＆ 威力10、CR値10の炎属性魔法ダメージ	10	30m	個人	瞬間
LV2	アイス・ボルト		能動	3	威力20+5、CR値10の物理ダメージ ＆ 威力10、CR値10の冷気属性魔法ダメージ	10	30m	個人	瞬間
LV2	ディジィ・クラウド		能動	3	眩暈をもたらす霧を発生させ、ディレイ4、精神集中阻害、ウェイト中の判定-1	10	30m	R6m（空間）	瞬間
LV2	バインディング		能動	3	「小移動」以外の移動を阻害し、命中・回避・ディフレクトに-2	10	9m	個人	90w
LV2	クリエイト・ウッド・サーバント		能動	3	ウッド・サーバントを作り出し命令に従わせる	10	接触	木人形1体	1時間

Ver.120531

	名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
LV3	ハード・ロック		能動	3	扉を破壊不能にし、合言葉で開錠できる達成値+4の魔法の鍵をかける	9	接触	扉1つ	永続
	レビテーション		能動	3	地上10mまで垂直に浮遊	9	術者	術者	90w
	クリエイト・イメージ		能動	3	映像による幻覚を作り出す。抵抗成功によって幻覚だと見破れる	9	30m	R6m (空間)	1時間
	インビジビリティ		能動	3	姿を見えなくする。単体攻撃の対象とならない	12	術者	術者	精神集中
	シャドウ・ボディ		能動	3	視覚捕捉の敵に対する回避力+1	12	9m	個人	90w
	ヘヴィ		能動	3	重力増幅。ウェイト3での「小移動」以外の移動を阻害し、命中・回避・ディフレクト-2	12	15m	R6m (空間)	90w
	インクリース・ウェイト		能動	3	物体の重量を一割増加。武具必要筋力+1	12	9m	物1つ	90w
	ディクリース・ウェイト		能動	3	物体の重量を一割減少。武具必要筋力-1	12	9m	物1つ	90w
	スリープ・クラウド		能動	3	睡眠をもたらす霧を発生させる。対象は睡眠中ウェイト5の待機を続ける	15	30m	R6m (空間)	瞬間
	サイレンス		能動	3	範囲内のすべての音を消し去る。抵抗不可	15	30m	R6m (空間)	90w
	ライトニング		能動	3	直線に電撃を放つ。威力20+5、クリティカル値10の電撃属性魔法ダメージ	15	術者	L30m (空間)	瞬間
	クリエイト・ボーン・サーバント		能動	3	ボーン・サーバントを作り出し命令に従わせる	15	接触	骨人形1体	1時間
LV4	ウォーター・ウォーキング		能動	3	水の上を歩行できるようにする	12	個人	個人	1時間
	シンク		能動	3	人や小船大のものを水の底に沈める	12	30m	個人/小船	1時間
	プロテクティブ・オーバーコート		能動	3	対象にかけられている「プロテクション」のダメージ減少値を更に+1	12	9m	個人	特殊
	コンシール・セルフ		能動	3	音、姿、匂いを完全に隠匿する	16	術者	術者	精神集中
	トンネル		能動	3	土や石製の壁や床に直径2m、長さ10mの穴を空ける	16	9m	φ2×10m	10分
	ロケーション		能動	3	既知の物体や人物の存在する方向と距離がわかる	16	特殊	特殊	1日
	カウンター・センス		能動	3	探知効果を打ち消し、探知者の姿と位置を把握する	16	術者	術者	被探知
	ヒート・プロテクティブ・サークル		能動	3	炎属性のダメージを2点軽減。範囲内の炎属性持続魔法を消失させる	16	15m	R9m (空間)	90w
	コールド・プロテクティブ・サークル		能動	3	冷気属性のダメージを2点軽減。範囲内の冷気属性持続魔法を消失させる	16	15m	R9m (空間)	90w
	エクスプロージョン		能動	3	指定空間に爆発を発生させる。威力30+8、CR値11の物理ダメージ。抵抗不可	20	15m	R6m (空間)	瞬間
	クリエイト・ストーン・サーバント		能動	3	ストーン・サーバントを作り出し命令に従わせる	20	接触	石人形1体	1時間
LV5	フォース・アラウンド		能動	3	見えない力で術者の周囲の対象を3m吹き飛ばし転倒させる	15	術者	R9m (空間)	瞬間
	イリュージョン		能動	3	映像と音による幻覚を作り出す。抵抗成功によって幻覚だと見破れる	15	30m	R6m (空間)	永続
	シュート・アロー		能動	3	矢弾を300m範囲で誘導し、威力20+10、CR値10(11)の物理ダメージ。抵抗不可	15	接触	矢弾1つ	瞬間
	ミサイル・プロテクション		能動	3	風の障壁で威力30未満の飛び道具による攻撃を防ぐ	15	15m	R9m (空間)	90w
	サプレス・マナ		能動	3	瞑想によって得られるマナを半減させる。発動後に開始した瞑想から有効。抵抗不可	20	術者	R90m (空間)	90w
	アクティブ・マナ		能動	3	瞑想によって得られるマナを倍増させる。発動後に開始した瞑想から有効。抵抗不可	20	術者	R90m (空間)	90w
	アポート		能動	3	あらかじめ用意した魔法陣の上に置かれている物を手のひらの上に瞬間移動させる	20	無限	所有物	瞬間
	アスポート		能動	3	手のひらの上に置かれている物をあらかじめ用意した魔法陣の上に瞬間移動させる	20	接触	所有物	瞬間
	リバース・グラビティ		能動	3	範囲内の重力を反転させ、3m持ち上げてから落下させる。抵抗不可	25	15m	R6m (空間)	瞬間
	バルキリー・ジャベリン		能動	3	誘導性の魔力の槍を放つ。威力30+10、CR値10の物理ダメージ	25	30m	個人	瞬間
	ヒート・メタル		能動	3	金属を熱し、接触者に5ウェイト毎に威力 (経過ウェイト×2) の炎属性魔法ダメージ	25	30cm	金属10kg	精神集中
	ディメンジョン・ドア		能動	3	30m以内の二点間をつなぐ次元の門をつくる	25	30m	R1m (空間)	10分
	フライト		能動	3	最高時速50kmの速度で飛行する	25	術者	術者	精神集中
	クリエイト・アイアン・サーバント		能動	3	アイアン・サーバントを作り出し命令に従わせる	25	接触	鉄人形1体	1時間

Ver.120531

	名称	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
LV6	ルーン・ロープ		能動	3	不可視の縄で束縛する	18	9m	個人	90w
	コントロール・サウンド		能動	3	周囲の音の伝わり方を自由に操作できる	18	術者	R30m (空間)	精神集中
	プリザーブ・サウンド		能動	3	マーキング対象に音を録音し、何者かが効果範囲に入るたびに再生する。合言葉可	18	接触	R5m (空間)	永続
	アシッド・クラウド		能動	3	酸の霧を発生させる。威力30+5、CR値10の魔法ダメージ	24	30m	R6m (空間)	瞬間
	ダンシング・ウェポン		能動	3	武器を自在に操り攻撃する。	24	9m	武器1つ	精神集中
	ライト・ウォール		能動	3	視界を妨げる。直視状態では盲目扱い	24	30m	15×3m	1時間
	ダーク・ウォール		能動	3	視界を妨げる。周辺3mを闇に包む	24	30m	15×3m	1時間
	ファイア・ウォール		能動	3	視界を妨げる。通過すると威力20+5、CR値10の炎属性魔法ダメージ	24	30m	15×3m	1時間
	ウィンド・ウォール		能動	3	通過するのには吹き飛ばし判定の抵抗成功が必要	24	30m	15×3m	1時間
	ウォーター・ウォール		能動	3	深さ3mの水中扱い。中で留まると呼吸できない	24	30m	15×3m	1時間
	アース・ウォール		能動	3	視界を妨げる。ダメージ減少9点、生命力400点	24	30m	15×3m	1時間
	アイス・ウォール		能動	3	ダ減10点、生300点、隣接者に威力10、CR値10の冷気属性魔法ダメージ	24	30m	15×3m	1時間
	クリエイト・デバイス		能動	3	魔法の物品を作り出す	30	接触	物1つ	不滅
	シースルー・エンチャントメント		能動	3	物体にかけられた魔力を隠す	30	接触	物1つ	永続
LV7	スペル・トリガー		能動	3	準備した黒魔法を、特定条件時に発動。準備魔法は瞑想不可。常時精神点-1	1	術者	特殊	魔法発動
	テレキネシス		能動	3	手を触れずに実質敏捷度10と同等の速度で目標を動かす	21	視界	物1つ	精神集中
	バルキリー・ブレッシング		能動	3	累積ダメージ50点まで吸収する。対クリティカルは金属鎧扱い	28	9m	個人	90w
	ウィンド・コントロール		能動	3	風向きを変える	28	9m	R300m (空間)	1時間
	カレント・コントロール		能動	3	水の流れる方向を変える	28	9m	R300m (空間)	1時間
	ウィンド・ストーム		能動	3	嵐を発生させる。威力30+8、CR値10(12)の物理ダメージ。抵抗不可。追加で転倒	35	30m	R9m (空間)	瞬間
	クラック		能動	3	地割れを起し、対象を10m落下させる。持続時間経過後地割れは閉じる	35	30m	個人	90w
	テレポート		能動	3	対象を見える場所かよく知っている場所へ瞬間移動する	35	無限	個人	瞬間
LV8	フォース・フィールド		能動	3	物理ダメージ減少に+20	24	術者	術者	90w
	サフォケイト		能動	3	空間の酸素を消し去る。火は消え、呼吸する生物は窒息する。抵抗不可	24	9m	R9m (空間)	精神集中
	リマンド		能動	3	あらかじめ準備しておいた対象を目の前に瞬間移動させる	24	無限	個人	瞬間
	ライトニング・バインド		能動	3	相手を束縛する。5ウェイト毎に威力20、CR値10の電撃属性魔法ダメージ	32	9m	個人	90w
	アイス・コフィン		能動	3	氷柱に閉じ込める	32	9m	1×1×3m	瞬間
	ファイア・ストーム		能動	3	炎の嵐を発生させる。威力30+8、CR値10の炎属性魔法ダメージ	40	30m	R6m (空間)	瞬間
	アイス・ストーム		能動	3	氷の嵐を発生させる。威力30+8、CR値10の冷気属性魔法ダメージ	40	30m	R6m (空間)	瞬間
	スタン・クラウド		能動	3	麻痺性の霧を発生させる。範囲内の者は気絶する	40	30m	R6m (空間)	瞬間
	プロジェクテッド・イメージ		能動	3	自分の分身を作り出し、コントロールする	40	術者	術者	精神集中
LV9	パーマネント		能動	3	次に唱える持続性黒魔法の効果時間を永続化する	27	術者	術者	永続
	コマンド・ゴーレム		能動	3	命令を受けていないゴーレムに命令を与える	27	接触	ゴーレム	永続
	ルーン・シールド		能動	3	術者は一切の魔法の影響を受けなくなる	36	術者	術者	90w
	フリーズ		能動	3	瞬間冷凍し、即死させる	36	30m	個人	瞬間
	リフレクション		能動	3	術者に掛けられた個人対象の魔法を、唱えたものにに跳ね返す	36	接触	個人	90w
	コントロール・ウェザー		能動	3	天候を自由に変化させる	45	術者	R10km (空間)	精神集中
	メイルシュトローム		能動	3	大渦巻きをつくり、船などを沈める	45	300m	R90m (空間)	90w
LV10	パーフェクト・キャンセレーション		能動	3	あらゆる呪文の効果を解除する。抵抗不可	30	9m	R6m (空間)	90w
	デス・クラウド		能動	3	即死効果を持った霧を発生させて吸気した者を即死させる	40	30m	R6m (空間)	瞬間
	プリズマティック・ウォール		能動	3	7枚の魔法の効果に守られた虹色の壁を作り出す。炎、冷気、雷、光、闇、魔法、物理	40	9m	R6m (空間)	1時間
	リトル・メテオ		能動	3	小隕石を落下させる。威力50+15、CR値11の物理ダメージ	50	30m	R9m (空間)	瞬間
	ディメンジョン・ゲート		能動	3	遠く離れた場所をつなぐ次元の門をつくる	50	9m	R6m (空間)	10分
	タイダル・ウェーブ		能動	3	津波を引起し、大災害を生じさせる。	特殊	術者	さまざま	さまざま
	アース・クエイク		能動	3	地震を引起し、大災害を生じさせる。タイダル・ウェーブを誘発する	特殊	術者	さまざま	さまざま
	メテオ・ストライク		能動	3	隕石を落下させ、大災害を生じさせる。アース・クエイクを誘発する	特殊	術者	さまざま	さまざま

LOST RPG - Scout Action List　　Ver.120531

名称(★専用 ☆特化)	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
聞き耳(☆)	○	能動/受動	5/0	周囲の微かな物音を聞きとる。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
捜索(☆)	○	能動/受動	特殊/0	周囲の潜伏者や隠し扉、隠しスイッチなどを発見する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
潜伏(☆)	○	能動	3	要軽装。物陰に身を隠す。実質敏捷度ボーナスが影響	-	-	-	-
忍び足(☆)	○	能動	2	要軽装。足音を消して最大3m移動。実質敏捷度ボーナスが影響	-	-	-	-
変装(☆)	○	能動	特殊	変装する。器用度ボーナスが影響	-	-	-	-
尾行(☆)	○	能動	特殊	要軽装。対象を尾行する。実質敏捷度ボーナスが影響	-	-	-	-
スリ(☆)	○	能動	3	要軽装。対象の懐から物を盗み取る。器用度ボーナスが影響	-	-	-	-
登攀(☆)	○	能動	5	要軽装。⌊(スカウト技能レベル+実質敏捷度ボーナス+2D)÷2⌋+1m登攀する	-	-	-	-
全力跳躍(★)	○	能動	(+0)	要軽装。幅跳びや高跳びの飛距離決定の判定にスカウト技能レベルを加算	-	-	-	-
受身(★)	○	受動	1	要軽装。⌊(スカウト技能レベル+実質敏捷度ボーナス)÷2⌋m分の落下ダメージを軽減	-	-	-	-
軽業(☆)	○	能動	特殊	要軽装。アクロバットやジャグリングなどの身軽い行動を行う	-	-	-	-
鍵開け(☆)	○	能動	30	機械錠をシーフツールを用いて開錠する。器用度ボーナスが影響	-	-	-	-
記憶術(☆)	○	能動/受動	0	見聞きしたことを思い出す。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
宝物鑑定(☆)	○	能動/受動	特殊	宝物の金銭的価値を鑑定する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
屋内罠の扱い(☆)	○	特殊	特殊	要軽装。屋内の罠に関する発見･解除･設置	-	-	-	-
警戒探索(☆)	○	能動	任意	屋内を警戒しながら探索する。聞き耳、捜索、罠発見の効果	-	-	-	-

LOST RPG - Hunter Action List　　Ver.120531

名称（★専用 ☆特化）	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
射撃武器の扱い（☆）	○	能動	特殊	射撃武器での攻撃において命中判定にハンター技能レベルを用いれる	-	-	-	-
不意討ち（☆）	○	能動/受動	特殊/0	敵と遭遇したときに先手を取ることができる。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
聞き耳（☆）	○	能動/受動	5/0	周囲の微かな物音を聞きとる。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
捜索（☆）	○	能動/受動	特殊/0	屋外で周囲の潜伏者や隠し扉、隠しスイッチなどを発見する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
カモフラージュ（☆）	○	能動	特殊	屋外で対象の姿を隠す。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
忍び足（☆）	○	能動	2	要軽装備。足音を消して最大3m移動。実質敏捷度ボーナスが影響	-	-	-	-
尾行（☆）	○	能動	特殊	要軽装備。対象を尾行する。実質敏捷度ボーナスが影響	-	-	-	-
足跡追跡（☆）	○	能動	特殊	屋外に残された足跡を追跡する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
罠設置（☆）	○	特殊	特殊	要軽装。屋外の罠に関する発見･解除･設置	-	-	-	-
動植物知識（☆）	○	能動/受動	特殊	動植物を鑑定する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
警戒探索（☆）	○	能動	任意	屋外を警戒しながら探索する。聞き耳、捜索、罠発見の効果	-	-	-	-

LOST RPG - Land Walker Action List　　Ver.120531

名称（★専用 ☆特化）	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
危険感知（☆）	○	受動	0	身に迫った危険を感じとる。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
手当て（☆）	○	能動	300	傷が悪化しないように手当てする。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
生存術（☆）	○	能動	特殊	生命維持が困難な環境下で生き延びる術を見つける。生命力ボーナスが影響	-	-	-	-
方角認識（☆）	○	能動/受動	特殊	東西南北を正しく把握する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
地図製作（☆）	○	能動	特殊	屋外の地図を製作する。地図を見て現在地を把握する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
天候予測（☆）	○	能動	特殊	丸一日先までの天候を予測する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
動植物知識（☆）	○	能動/受動	特殊	動植物を鑑定する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
登攀（☆）	○	能動	5	要軽装。⌊(ランド・ウォーカー技能レベル+実質敏捷度ボーナス+2D)÷2⌋+1m登攀する	-	-	-	-

LOST RPG - Healer Action List　　Ver.120531

名称（★専用 ☆特化）	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
手当て（☆）	○	能動	300	傷が悪化しないように手当てする。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
看護（☆）	○	受動	6時間	生命点自然治癒判定の環境ランクを向上させる	-	-	-	-
診察（☆）	○	能動	300	病名や毒名、および対処方法を看破する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
調薬（☆）	○	能動	300	薬品を調合する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
薬品知識（☆）	○	能動/受動	特殊	薬品、およびその原料となるものを識別できる。知力ボーナスが影響	-	-	-	-

LOST RPG - Commander Action List Ver.120531

名称（★専用 ☆特化）	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
行動順予測（★）	○	能動	5	戦闘の推移を予測する	-	-	-	-
見抜く（★）	○	能動	(+0)	「隙を見つける」の判定にコマンダー技能レベル÷2（端数切捨）のボーナス	-	-	-	-
戦闘号令（★）	○	受動	0	号令を耳にした者にイニシアチブ値を号令者と同値にする機会を与える	-	-	-	-
士気向上（★）	○	能動	300	NPCの戦意喪失による撤退を防ぐ	-	-	-	-
名声知識（☆）	○	能動/受動	特殊	世界各地の著名人に関する知識。知力ボーナスが影響	-	-	-	-

LOST RPG - Scholar Action List Ver.120531

名称（★専用 ☆特化）	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
神聖知識（☆）	○	能動/受動	特殊	白魔法や神話の知識を有している。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
魔導知識（☆）	○	能動/受動	特殊	黒魔法や魔導の知識を有している。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
動植物知識（☆）	○	能動/受動	特殊	動植物を鑑定する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
薬品知識（☆）	○	能動/受動	特殊	薬品、およびその原料となるものを識別できる。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
伝承知識（☆）	○	能動/受動	特殊	古い言い伝えを知っている。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
名声知識（☆）	○	能動/受動	特殊	世界各地の著名人に関する知識。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
宝物鑑定（☆）	○	能動/受動	特殊	宝物の金銭的価値を鑑定する。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
遺失語解読（★）	○	能動	特殊	遺失語を解読する。神聖語、魔導語どちらかの識字が必要。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
共通語会話（★）		能動/受動	特殊	共通語の会話を習得する	-	-	-	-
共通語識字（★）		能動/受動	特殊	共通語の識字を習得する	-	-	-	-
神聖語会話（★）		能動/受動	特殊	神聖語の会話を習得する	-	-	-	-
神聖語識字（★）		能動/受動	特殊	神聖語の識字を習得する	-	-	-	-
魔導語会話（★）		能動/受動	特殊	魔導語の会話を習得する	-	-	-	-
魔導語識字（★）		能動/受動	特殊	魔導語の識字を習得する	-	-	-	-

LOST RPG - Bard Action List Ver.120531

名称（★専用 ☆特化）	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
演奏（☆）	○	能動	900	自然治癒判定の精神点の環境ランクを良くする	-	-	-	-
伝承知識（☆）	○	能動/受動	特殊	古い言い伝えを知っている	-	-	-	-
聞き耳（☆）	○	能動/受動	5/0	周囲の微かな物音を聞きとる。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
話術（★）	○	能動	0	交渉判定にボーナスを得る	-	-	-	-
遺失語解読（★）	○	能動	特殊	遺失語を解読する。神聖語、魔導語どちらかの識字が必要。知力ボーナスが影響	-	-	-	-
共通語会話（★）		能動/受動	特殊	共通語の会話を習得する	-	-	-	-
共通語識字（★）		能動/受動	特殊	共通語の識字を習得する	-	-	-	-
神聖語会話（★）		能動/受動	特殊	神聖語の会話を習得する	-	-	-	-
神聖語識字（★）		能動/受動	特殊	神聖語の識字を習得する	-	-	-	-
魔導語会話（★）		能動/受動	特殊	魔導語の会話を習得する	-	-	-	-
魔導語識字（★）		能動/受動	特殊	魔導語の識字を習得する	-	-	-	-

名称（★専用 ☆特化）	習得	タイミング	ウェイト	効果	消費マナ	距離	範囲	持続時間
馬術（☆）	○	能動	特殊	馬を操る	-	-	-	-