

- 戦闘技能派生1
 - 直系(LV30)
 - 第一段階
 - 戦闘技能 × 戦闘技能(LV10/LV10)
 - 戦闘技能 × 補助技能(LV10/LV14)
 - 第二段階
 - 戦闘技能 × 戦闘技能(LV15/LV15)
 - 戦闘技能 × 補助技能(LV15/LV21)
 - 第三段階
 - 戦闘技能 × 戦闘技能(LV20/LV20)
 - 戦闘技能 × 補助技能(LV20/LV28)
- 戦闘技能派生2
- 生産技能派生
- その他

戦闘技能派生1

直系(LV30)

剛拳

格闘30

不思議パワーで身体を強化する技能です。

LVが高いほどDF/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：残りHPが少ないほど、受けるダメージが減少します。
- Lv20：HPが0以下になっても戦闘離脱せずに済むことがあります。
- Lv30：消費SPが自分のMSPの5分の1以上である技の使用後にDF/MDFが増加します。

魔刃

短剣30

短剣による攻撃に様々な効果を追加する技能です。

LVが高いほど戦闘中のCRIが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：魔法攻撃を受けるたびにATが増加します。
- Lv20：「悪影響を及ぼす状態異常」を与えるたびにATが増加し、「悪影響を及ぼす状態異常」を受けるたびにMDFが増加します。
- Lv30：消費SPが自分のMSPの5分の1以上である技の使用後に自身に祝福・反射が追加されます

神剣

剣30

剣とかから様々な効果を発揮させる技能です。

LVが高いほど戦闘中のHIT/EVAが増加し、効果の選択肢も増加します。

- Lv3：「加護：自身に活泉Lv2付加」
- Lv6：「祝福：自身に祝福(深度6)」
- Lv9：「恩恵：自身のMHP・MSPがそれぞれ30%上昇」
- Lv12：「加速：自身のSPD上昇+WAIT減少(大)」
- Lv15：「反射：自身のEVA・MEVA上昇 + 反射(深度4)」
- Lv18：「衝撃：敵を攻撃(中) WAIT増加」
- Lv21：「従者：ガーディアンを召喚」
- Lv24：「吸収：敵全体からAT・MATを奪取」
- Lv27：「結界：味方全体のDF・MDF増加」
- Lv30：「神罰：自身のSPを1000減少 敵全体を攻撃 技の消費SPが30上昇」 SPが足りない場合は発動せず効果は全て戦闘開始時に発動します。

豪斧

斧30

斧とかによる攻撃に様々な効果を追加する技能です。

LVが高いほどMHP/ATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：通常攻撃後にもう一度通常攻撃を行なうようになります。

Lv20：残りHPが少ないほどATが強化されます。

- Lv30：消費SPが自分のMSPの5分の1以上である技の使用後にHIT/CRIが増加します。

瞬槍

槍30

槍を高速に操る技能です。

LVが高いほどSPD/CRIが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：通常攻撃の命中率・クリティカル率が増加します。
- Lv20：クリティカル回数に応じてWAITが減少します。
- Lv30：消費SPが自分のMSPの5分の1以上である技の使用後にSPが回復します。

冥杖

杖30

杖とかによる攻撃に様々な効果を追加する技能です。

LVが高いほどMSP/HIT/MHITが増加しLVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：通常攻撃命中後に魔法攻撃が発動するようになります。
- Lv20：攻撃を受けた際に攻撃対象に反撃することがあります。
- Lv30：消費SPが自分のMSPの5分の1以上である技の使用後にAT/MATが増加します。

轟鞭

鞭30

鞭による攻撃に様々な効果を追加する技能です。

LVが高いほどMSP/ATが増加しLVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：威力は落ちますが、通常攻撃の対象が敵全体になります。
- Lv20：戦闘フェイズでの技使用后、その技によって与えた総ダメージに応じてSPが回復します。(総ダメージ*1%)
- Lv30：消費SPが自分のMSPの5分の1以上である技が強化されます。

撃槌

槌30

華麗に槌を振り回す技能です。

LVが高いほどAT/HITが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：通常攻撃の命中率と、通常攻撃に対する回避率が増加します。
- Lv20：敵が倒れるたびにSPが回復します。
- Lv30：戦闘フェイズにおいて、消費SPが自分のMSPの5分の1以上である技の使用後に連続攻撃が発動するようになります。

封弓

弓矢30

弓による攻撃に様々な効果を追加する技能です。

LVが高いほどMSP/状態異常耐性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：通常攻撃命中時に攻撃対象のSPを奪取します。
- Lv20：攻撃対象のSPが低ければ低いほど、攻撃によるダメージが増加します。
- Lv30：戦闘フェイズにおいて、技の使用後に敵全体に物理攻撃が発動するようになります。

靈矢

吹矢30

吹矢に妙な力を加えて無理矢理状態異常を通す技能です。

武器攻撃に様々な状態異常が追加でき、またその状態異常が抵抗されにくくなります。

ただし状態異常には発動確率がありまた戦闘開始時に一定のSPが消費されます。

LVが高いほどAT/HITが増加し、状態異常の選択肢も増加します。

- Lv3：【SP-30】猛毒 効果「猛毒特性が上昇」「靈矢・猛毒を付加」
- Lv6：【SP-30】麻痺 効果「麻痺特性が上昇」「靈矢・麻痺を付加」
- Lv9：【SP-30】混乱 効果「混乱特性が上昇」「靈矢・混乱を付加」

- Lv12：【SP-30】衰弱 効果「衰弱特性が上昇」「霊矢・衰弱を付加」
- Lv15：【SP-60】猛毒&麻痺 効果「猛毒+麻痺特性が上昇」「霊矢・猛毒、霊矢・麻痺を付加」
- Lv18：【SP-60】混乱&魅了 効果「混乱+魅了特性が上昇」「霊矢・混乱、霊矢・魅了を付加」
- Lv21：【SP-60】炎上&凍結 効果「炎上+凍結特性が上昇」「霊矢・炎上、霊矢・凍結を付加」
- Lv24：【SP-60】衰弱&睡眠 効果「衰弱+睡眠特性が上昇」「霊矢・衰弱、霊矢・睡眠を付加」
- Lv27：【SP-100】猛毒&麻痺&衰弱 効果「猛毒+麻痺+衰弱特性が上昇」「霊矢・猛毒、霊矢・麻痺、霊矢・衰弱を付加」
- Lv30：【SP-100】炎上&混乱&魅了 効果「炎上+混乱+魅了特性が上昇」「霊矢・炎上、霊矢・混乱、霊矢・魅了を付加」

禁術

魔術30

HPかSPが10%以下の時に、一度だけSP消費無しに特殊な追加行動を行なうことができる技能です。LVが高いほど戦闘中のMCRIが増加し、追加行動の選択肢も増加します。

- Lv3：「シングル」敵単体攻撃
- Lv6：「ダブル」敵単体ランダム攻撃(1.2)×2
- Lv9：「トリプル」敵単体ランダム攻撃(1.2)×3
- Lv12：「オール」敵全体攻撃
- Lv15：「ブースト」自身/HP回復(MHP*20% + 100)+SP回復(MSP*20% + 20)+敵全体/攻撃(低) MAT奪取
- Lv18：「ブレイク」(敵単体/攻撃 HP回復(与ダメ50%)&SP回復(与ダメ10%))×10(回避停止)
- Lv21：「レインボー」味方全体/HP回復(MHP*10%)(上限：術者のMHP*15%)+SP回復(MSP*10%)+敵単体/全状態異常(深度1)
- Lv24：「オーパフロウ」味方全体/AT・MAT・SPD上昇 + SP回復(MSP*10%)+敵単体/攻撃(高)
- Lv27：「メルトダウン」敵全体(攻撃(小) 炎上(1))×6
- Lv30：「インフェルノ」敵全体(攻撃(大) 炎上(?))(回避停止)

神術

命術30

神の力のようなもので様々な術を行使する技能です。LVが高いほどDF/MDFが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10：10ターン目開始時にSPが回復します。自分の技によってHP回復させたその合計量が高いほど多く回復します。
- Lv20：「与えたダメージに応じてHPを回復させる技効果」が強化されます。
- Lv30：発動タイミングが「ターン開始時」である特殊効果の、3つ目以降の発動率が低下しにくくなります。

儀式

呪術30

第1ターンの自分の手番の終了直後に高出力の特殊攻撃を放つ技能です。LVが高いほど戦闘中のEVA/MEVAが増加し、特殊技の選択肢も増加します。宣言内容はLV1では存在しません。

- LV3：「邪陣」減少SP200, 敵全体(攻撃(中) 衰弱(1))×2
- LV6：「冷陣」減少SP200, 敵全体(攻撃(中) 凍結(1))
- LV9：「炎陣」減少SP200, 敵単体(攻撃(大) 炎上(1)×2) 弱者追尾
- LV12：「雷陣」減少SP200, 敵ランダム(攻撃(1.0) 麻痺(1))×5
- LV15：「悪鬼」減少SP300, 召喚(ガーゴイル・ミニデビル・スケルトン・ゾンビから1体)×4
- LV18：「怨壁」減少SP300, 味方全体(魔反撃Lv1+反魔Lv1+反衰弱+衰弱(2))
- LV21：「呪縛」減少SP400, 敵全体(攻撃(小) 麻痺(1))×8
- LV24：「呪殺」減少SP400, 敵単体(攻撃(大) 衰弱(1)×5)
- LV27：「業火」減少SP500, 敵全体(攻撃(小) 炎上(1))×5
- LV30：「昇天」減少SP600, 敵全体(攻撃(大) 復活を自滅LV4に変化)×2

(注意：残SPが減少SP未満では特殊技の発動に失敗し、以後SPを回復しても特殊技が発動することはありません。)

夢幻

幻術30

戦闘開始時にSPを消費して特殊な追加行動を行なうことができる技能です。LVが高いほど戦闘中のMHP/MHITが増加し、追加行動の選択肢も増加します。宣言内容はLV1では存在しません。

- LV3：「インスピリット」術者のSPが100減少、味方全体に活泉LV2付加
- LV6：「ディスピリット」術者のSPが100減少、敵全体にSPダメージ(攻撃命中時? 平穩LV2・3を自滅LV2へ変換)

LV9：「ハッピー」自分SP150減少+味方全体に祝福（6）+天使LV2付加

- LV12：「ペインフル」自分SP150減少+敵全体ダメージとMHP（10%？）・HP減少
- LV15：「バーニング」敵単体？SPダメージ 炎上（5？）×2
- LV18：「コールド」自分SP150減少 敵全体（SPダメ+凍結（1））×3
- LV21：「ハイスピリット」自分SP200減少 味方全体に技の消費SPが15低下
- LV24：「ロウスピリット」自分SP200減少
- LV27：「フェブルアリウス」術者のSPが300減少、敵全体SPダメージ（大） 活泉3を活泉2に変化
- LV30：「ブクラエツェウト」自分SP300減少 敵全体SPダメ（係数大）+次に受ける物理、魔法ダメージ増加、味方全体次に受ける物理、魔法ダメージ軽減

第一段階

戦闘技能×戦闘技能(LV10/LV10)

サムライ

格闘10+剣10

芸術的なまでに刀剣を操るための技能です。
LVが高いほど戦闘中のHIT/EVAが増加します。

使役獣

鞭10+召喚10

戦闘開始時に獣を従えることができる技能です。
LVが高いほど様々なタイプの獣を従えられるようになります。

- Lv5：魅力特化型
- Lv10：敏捷特化型
- Lv10：自分の自由枠に装備しているアイテムの特殊効果が使役獣にコピーされます。
- Lv15：器用特化
- Lv20：魔力特化
- Lv20：自分の能力の一部が使役獣の能力に加算されます。
- Lv25：体格特化
- Lv30？：自身の7番目と8番目に設定してる技をコピー。

銃

吹矢10+弓矢10

銃を扱うための技能です。
LVが高いほど銃の特性（戦闘中のCRI・SPDが上昇する）が強化されます。また、銃の性能の発揮具合にも関わります。
必須装備が「銃」である技の攻撃は、攻撃対象のDFによる影響をあまり受けませんが、代わりに「装備による物理防御力」の影響を大きく受けます。

魔導流術

(物理)10+魔術10

自身の武器に魔力を注ぎ強化する技能です。
LVが高いほど戦闘中のAT/MATが増加します。

描画魔術

魔術10+幻術10

絵を描くことで効果が発動する魔術です。
LVが高いほど戦闘中の魅力が増加します。

戦闘技能×補助技能(LV10/LV14)

杖魔法

杖10+隠密14

魔法を中心として杖を扱うための技能です。

LVが高いほど杖によるMAT補正が増加します。

- Lv15：属性攻撃の命中率が増加します。
- Lv30：杖の特性に「属性攻撃の強化」が追加されます。

忍術

幻術10+隠密14

忍びの技を身につけるための技能です、ニンニン。
LVが高いほど全属性特性が増加します。

物質転送

召喚10+投擲14

次回発動したい物質転送の回数を入力して宣言すると、各種取引/生産行動の制限における「相手が自分と同じ場所かその上下左右のエリアにいる」に引っかかっているような各種取引/生産行動をした際に、物質転送が発動してその制限を無視します。「技の伝承」には無効です。

ただし物質転送を発動するには、処理番号：1490のタイミングで「材料」を最低1つ消費する必要があります。消費材料の強さの合計は 次回発動したい回数 × 10 - 物質転送LV 以上でなくてはなりません。そうでない場合、物質転送は足りている回数分しか発動しません。

また、この技能のLVが高いほどEVA/MEVAが増加します。

毒ペット

魅惑10+毒物14

ペットを毒々しく扱っちゃう技能です。
LVが高いほどペットの全状態異常特性が増加します。

第二段階

戦闘技能 × 戦闘技能(LV15/LV15)

鏡花水月

斧15+幻術15

攻撃をことごとく受け流す技能です。

LVが高いほど戦闘中のEVA/MEVAが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:攻撃回避時に攻撃者の次の攻撃の命中率を低下させます。
- LV20:物理攻撃回避時に自分に状態異常「反射」が追加されることがあります。
- LV30:自分のHPが低いほどEVA/MEVAが強化されます。

活力付与

命術15+魅惑15

ペットを逞しくする技能です。

LVが高いほど戦闘中のペットのMHPが増加します。

幻獣召喚

幻術15+召喚15

幻獣を具現するための技能です、幻獣を具現する技を中心に覚えます。

具現は召喚の一種ですが、召喚キャラとは異なり、具現キャラは何回か行動した後に消えてしまいます。

LVが高いほど具現キャラが強化されます。

曼珠沙華

槌15+魔術15

LVが高いほど戦闘中のMDFが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

• LV10:10ターン目開始時にSPが回復します。必須装備が「槌」の技による攻撃の命中回数と総ダメージ量が高いほど多く回復します。

- LV20:必須装備が「槌」の技による攻撃の際、攻撃対象の「魔法に対する防御力」をダメージ算出時に用います

(与えるダメージが下がってしまう場合は通常通り算出します)。

- LV30:混乱している者にダメージを与えたとき、ダメージ量に応じて自分に祝福が追加されます。

戦闘技能×補助技能(LV15/LV21)

叫喚地獄

格闘15+闇霊21

敵を闇に葬りそうな技能です。

LVが高いほど闇属性特性/耐性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:物理攻撃によってダメージを与えた後、攻撃対象のHPが0以下ならHPを減少させます。
- LV20:物理攻撃によってダメージを与えた後、攻撃対象のSPが0ならHPを減少させます。
- LV30:物理攻撃によってダメージを与えた後、攻撃対象のSPを減少させます。

投剣

短剣15+投擲21

短剣を素早く投げつけるための技能です。

LVが高いほど戦闘中のSPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:非接触フェイズに「敵に効果が及ぶ技」を2つまで設定できるようになります。ただし2つめは必ず必須装備が短剣である必要があります。
- LV20:戦闘中のHIT/CRIが増加します、非接触フェイズではより多く増加します。
- LV30:対象指定が可能な技において敵を対象として設定し、指定した対象が存在する場合、その敵を対象とする技効果が強化されます。

月明星稀

斧15+光霊21

燦々と光り輝く技能です。

LVが高いほど戦闘中のAT/光属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:DFが増加しますが、攻撃の対象になりやすくなります。
- LV20:光属性や闇属性の攻撃を受けるたびに光属性特性が増加します。
- LV30:敵が戦闘離脱したとき、その敵の能力値の一部を奪い取ります。

五風十雨

槍15+気象21

攻撃を安定させる技能です。

LVが高いほど戦闘中のHITが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:物理攻撃の限界命中率を引き上げます。
- LV20:10ターン目から、ターン開始時にSPが回復するようになります。
- LV30:自分のHPが低いほどHIT/CRIが強化されます。

乾坤一擲

槍15+軽業21

博打的な攻撃をする技能です。

LVが高いほど戦闘中のCRIが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:物理攻撃時にクリティカルすると、回数次第でATが増加することがあります。
- LV20:10ターン目開始時にそれまでに自分が発生させたクリティカルの回数に応じてSPが回復します。
- LV30:必殺技がより強化されます。

以毒制毒

鞭15+毒物21

毒を我が物のように扱う技能です。

LVが高いほど戦闘中のATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:物理攻撃命中時に攻撃対象に自分の持つ状態異常を伝染させることがあります。
- LV20:技の効果によって与える猛毒の深度が2倍になります。
- LV30:悪影響を及ぼす状態異常を追加されるたびにATが増加します。

奇想天外

槌15+軽業21

予測不能な動きをする技能です。

LVが高いほど戦闘中のHIT/EVAが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:物理攻撃回避時に物理攻撃で反撃します。
- LV20:物理攻撃回避時の反撃ダメージが強化されます。
- LV30:発動タイミングが「攻撃命中時」である特殊効果の、3つ目以降の発動率が低下しにくくなります。

狂乱怒涛

槌15+水霊21

猛攻撃を行なう技能です。

LVが高いほど戦闘中のAT/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:第1行動での追加行動が1回増えます。
- LV20:物理攻撃によって与えたダメージ量に応じて追加行動が発生しやすくなります。
- LV30:追加行動時に、発動タイミングが「攻撃手番前」である特殊効果が発生することがあります。

毒矢

弓矢15+毒物21

毒の矢を放つ技能です。

LVが高いほど戦闘中の猛毒特性/麻痺特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:戦闘開始時に麻痺LV1が付加されます。
- LV20:戦闘開始時に猛毒LV2が付加されます。
- LV30:発動タイミングが「攻撃命中時」である特殊効果が、回避された場合にも発生することがあります。

星火燎原

吹矢15+気象21

状態異常を強化する技能です。

LVが高いほど戦闘中の全状態異常特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:「悪影響を及ぼす状態異常」を受けている者への物理攻撃ダメージが増加します。
- LV20:自分の第10行動から、技によって与える「悪影響を及ぼす状態異常」の深度が2倍になります。
- LV30:「悪影響を及ぼす状態異常」を受けている者からの攻撃ダメージを軽減します。

光風曇月

吹矢15+風霊21

状態異常をことごとく受け流す技能です。

LVが高いほど戦闘中の全状態異常耐性が増加します。

舞術

魔術15+舞踊21

舞うことで魔力を増幅する技能です。

LVが高いほど戦闘中のSPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:追加行動時の魔法攻撃が強化されます。
- LV20:戦闘が長引けば長引くほど魔法攻撃が強化されます。
- LV30:ダメージを受けることで効果が中断してしまう特殊効果が、1回の攻撃では中断しなくなります。

呪歌

呪術15+音楽21

歌に関する技の効果を強化する技能です。

LVが高いほどそれらの技の効果が強化されます。

- LV10:凍結・衰弱の特性/耐性が増加します。
- LV20:敵全体に効果を及ぼす技の、人数による弱体化を緩和します。
- LV30:歌に関する技を使用するたびに敵全体のHPを減少させます。

紫電一闪

呪術15+光霊21

戦場に稲妻を落としまくる技能です。

LVが高いほど光属性特性/耐性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10：戦闘フェイズにおいて、技の使用後に魔法攻撃が発動するようになります。
- LV20：戦闘離脱時に稲妻を落としまくります。残りSPが多いほど沢山落とします。
- LV30:戦闘開始時に光撃LV4が付加されます。

ドルイド

命術15+地霊21

草木から力を得る技能です。

LVが高いほど戦闘中の地属性特性/耐性が増加します。

神道

命術15+光霊21

神の助けを得る技能です。

LVが高いほど戦闘中のMHIT/MEVAが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10：戦闘フェイズにおいて、技の使用後にSPが回復するようになります。
- LV20：技によるHP回復効果に光属性特性が関わるようになります。
- LV30：LVが高いほどMHPが増加します。

生老病死

呪術15+医学21

四苦を与えたり与えなかったりする技能です、人によります。

LVが高いほどMHP/状態異常耐性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV15：「悪影響を及ぼす状態異常」を受けている者への攻撃命中率が増加します。
- LV30：自分に対するあらゆるHP回復効果が強化されます。

催眠術

幻術15+医学21

精神を思うがままに操る技能です。

LVが高いほど戦闘中の混乱特性/睡眠特性/魅了特性が増加します。

薫語花舞

召喚15+舞踊21

複数回の召喚を便利にする技能です。

LVが高いほど召喚キャラクターのAT/MATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10：2体目以降の召喚において、時間を置いて召喚することで召喚キャラクターが強化されるようになります。
- LV20：頭に「サモン・」がつく技を使用するたびに自分のHP/SPが回復するようになります。
- LV30：召喚キャラクターのMSPと技使用頻度を増加させます。

自然淘汰

召喚15+気象21

天候を自在に操作する技能です。

LVが高いほどAT/MATが増加します。

悪鬼羅刹

魅惑15+闇霊21

ペットが凶暴化する技能です。

LVが高いほど戦闘中の自分のペットのAT/MATが増加します。

第三段階

戦闘技能×戦闘技能(LV20/LV20)

異種共有

物理系戦闘技能20+20

複数の種類の武器を同時に扱う技能です。

複数の種類の武器を同時に扱う技能です。

装備位置「自由」に装備した武器でも技の必須装備「格闘」「短剣」「剣」

「斧」「槍」「杖」「鞭」「槌」「弓矢」「吹矢」の条件を満たせるようになります。

LVが高いほど自身の武器「格闘」「短剣」「剣」「斧」「槍」「杖」「鞭」「槌」「弓矢」「吹矢」による特性が強化されます。

祈祷

魔術20+命術20

癒しの力を高める技能です。

LVが高いほど技によるHP回復効果が強化されます。

モンク

格闘20+命術20

格闘に加えて回復をも駆使する技能です。

LVが高いほど戦闘中のDF/MDFが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:物理攻撃によってダメージを与えた時、ダメージに応じて味方のHPを回復します。
- LV20:戦闘離脱時に味方全体のHP・SPを回復し、更にDF・MDFを強化します。
- LV30:発動タイミングが「攻撃手番前」である特殊効果の、3つ目以降の発動率が低下しにくくなります。

満身創痍

杖20+命術20

命の限りを振り絞る技能です。

LVが高いほど戦闘中のMHPが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:ダメージを受けるたびにAT/MATが増加します。
- LV20:攻撃対象の残りHPが自分より高ければ高いほど、攻撃によるダメージが増加します。
- LV30:毎ターンの開始時にSPが回復します、自分の残りHPが低いほど多く回復します。

魔法少

杖20+魅惑20

憧れの魔法少 になれる技能です。魔法の力で歳も誤魔化せませす、には思い描いた文字を入れて妄想してください。

LVが高いほど戦闘中の魅力/MSP/MATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:特殊なルール「何か邪魔くさい」による減少補正の計算において、自分の持つペットのうち1体は人数に数えないようになります。
- LV20:自分のHPが低いほどAT/MATが強化されます。
- LV30:戦闘中、徐々にDF/MDFが強化されます。

怪力乱神

弓矢20+呪術20

恐ろしい力で捻じ伏せる技能です。

LVが高いほど戦闘中のAT/MATが増加しLVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:防御力が低下する代わりに攻撃力が大きく増加します。
- LV20:攻撃命中時に攻撃対象の「戦闘離脱前」が発動タイミングである特殊効果（一部を除く）を一定確率で1つ消去します。
- LV30:戦闘中、徐々にAT/MATが増加します。

戦闘技能×補助技能(LV20/LV28)

徒手空拳

格闘20+軽業28

自分の拳だけを信じて戦う技能です。

LVが高いほど戦闘中のATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:通常攻撃をすればするほどATが増加します。
- LV20:自分の残りSPが少ないほどATが増加します。
- LV30:戦闘が長引けば長引くほどAT/DFが増加します。

舞闘

格闘20+舞踊28

舞のように華麗に戦う技能です。

LVが高いほど戦闘中のMEVA/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:追加行動をするごとにAT/MEVAが増加します。
- LV20:攻撃回避時に、発動タイミングが「攻撃手番前」である特殊効果が発生することがあります。
- LV30:攻撃を回避するごとにAT/SPDが増加します

気功術

格闘20+医学28

気を制御して身体を操作する技能です。

LVが高いほど戦闘中のMHP/MSPが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:戦闘開始時に平穩LV3が付加されます。
- LV20:残りSPが多いほどAT/DFが強化されます。
- LV30:ある値以下の攻撃ダメージが全て軽減されます。

怪盗

短剣20+隠密28

ファッションブルな盗人になれる技能です。

LVが高いほど戦闘中の魅力/MSP/EVAが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:魅力が高いほどSPDが強化されます。
- LV20:自分に攻撃が命中しそうになったとき、6分の1の確率で問答無用で回避します。
- LV30:魅力が高いほど追加行動が発生しやすくなります。

麗剣

短剣20+美学28

華麗に短剣を操る技能です。

LVが高いほどAT/魅了混乱特性・耐性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:魅了されている者からの攻撃を回避しやすくなり、更に回避時に反撃します。
- LV20:魅了されている者への攻撃のHIT/CRIが強化されます。
- LV30:魅了されている者からの攻撃による大ダメージを軽減します。

紅蓮華

短剣20+火霊28

凄まじい炎を操る技能です。

LVが高いほど戦闘中の火属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:火属性特性が高いほどEVA/MEVAが強化されます。
- LV20:毎ターンの開始時に、炎上している敵全員に対して火属性攻撃が発生します。
- LV30:戦闘中、徐々に火属性特性が増加します。

迅雷風烈

短剣20+風霊28

猛烈にアタックする技能です。

LVが高いほど戦闘中のMSP/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

LV10:追加行動時の物理攻撃が強化されます。

-
- LV20:攻撃が回避されることで中断してしまう技が、一度の回避では中断されなくなります。
- LV30:戦闘中の行動回数が一定値を超えるごとに、ターン開始時にSPが回復します。

暗殺剣

剣20+隠密28

一瞬にして敵を仕留める技能です。

LVが高いほど戦闘中のAT/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:2ターン目の終了時まで、必須装備が「剣」である技の消費SPが減少します。
- LV20:攻撃対象のMHPが自分より高いほど、ATが強化されます。
- LV30:発動タイミングが「技使用后」である特殊効果の、3つ目以降の発動率が低下しにくくなります。

気焰万丈

剣20+火霊28

燃え上がるような気力で戦う技能です。

LVが高いほど戦闘中の火属性特性/耐性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:戦闘開始時に炎上LV2が付加されます。
- LV20:炎上によってダメージを受けるたびにATが増加します。また、物理攻撃時に攻撃対象が炎上していると攻撃によるダメージが増加します。
- LV30:毎ターンの開始時に、自分のSPが20%以下の場合にHPを代償にSPを回復します。

明鏡止水

剣20+水霊28

澄みきり落ち着いた心で戦う技能です。

LVが高いほど戦闘中の水属性特性/耐性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:炎上・混乱・魅了に対する防御効果を得ます。
- LV20:凍結している者から攻撃を受けた場合、その攻撃によるダメージを軽減し、更に凍結深度に応じてSPを奪い取ります。
- LV30:戦闘離脱前に、SPを代償にHPを回復します。

活殺自在

斧20+医学28

生かすも殺すもやほーい！な技能です。

LVが高いほど戦闘中のMSP/ATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10:自分の使用する技によるHP減少効果が強化されます。
- Lv20:誰かのHPを0以下に持ち込むたびに、ATが増加します。
- Lv30:HPが0以下になるようなダメージをある程度軽減します、これは味方全体に効果があります。

震天動地

斧20+地霊28

大地を揺るがす程の力を発揮する技能です。

LVが高いほど戦闘中のAT/地属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10:敵に大ダメージを与えるごとに、敵全体の回避率を減少させます。
- Lv20:敵に大ダメージを与えるごとに、敵全体の追加行動を発生しにくくします。
- Lv30:敵に大ダメージを与えるごとに、自分に「制止」が付加されます。

活火激発

杖20+火霊28

四方八方に炎を巻き起こす技能です。

LVが高いほど戦闘中の火属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:毎ターンの開始時に火属性の全体攻撃が発生します（威力中）。
- LV20:攻撃手番前に、敵全員に追加されている炎上の深度によってSPが回復します。
- LV30:攻撃対象が炎上している場合、攻撃対象にもう一撃さらに攻撃を加えます。

雨露霜雪

杖20+水霊28

水や氷を自在に操る技能です。

LVが高いほど戦闘中の水属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:攻撃時に、攻撃対象の凍結による影響が強化されます。
- LV20:技の効果によって与える凍結の深度が2倍になります。
- LV30:毎ターンの開始時に、凍結している敵全員に対して攻撃を加えます。

龍翔鳳舞

鞭20+舞踊28

龍のごとく力強く鞭を振るい、鳳凰のごとく華麗に舞う技能です。

LVが高いほど戦闘中のAT/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:自分に対する戦闘値の上昇/低下/増加/減少効果が強まります。
- LV20:攻撃回避時に祝福が付加されます。
- LV30:追加行動時にSPが回復します。

竜驥虎視

鞭20+風霊28

暴風を自在に操る技能です。

LVが高いほど戦闘中のEVA/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:風属性攻撃が命中するたびに自分のWAITが減少します。
- LV20:敵味方を含めた戦闘参加人数が多いほど風属性によるダメージが増加します。
- LV30:風属性攻撃が回避されたとき、2分の1の確率で問答無用で命中します。

魔笛

吹矢20+音楽28

妖しい笛の音を奏でる技能です。

LVが高いほど戦闘中のMEVA/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:音に関する技の使用後に敵全体のEVA/MEVAを減少させます。
- LV20:音に関する技による物理攻撃の際、攻撃対象の「魔法に対する回避力」を命中判定時に用います(命中率が下がってしまう場合は通常通りです)。
- LV30:音に関する技の使用後に敵全体の状態異常耐性を減少させます。

悶絶薔地

吹矢20+地霊28

敵を悶絶させる技能です。

LVが高いほど戦闘中のHIT/地属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:地属性特性が高いほどHITが上がります。
- LV20:戦闘中、徐々に地属性特性が増加します。
- LV30:戦闘中、敵のEVAが徐々に減少します。

高速魔術

魔術20+軽業28

連続して魔法攻撃を繰り出す技能です。

LVが高いほど戦闘中のMAT/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- Lv10:HPが低いほど追加行動が発生しやすくなります。
- Lv20:ダメージを受けるたびに追加行動が発生しやすくなります。
- Lv30:SPが足りていれば、戦闘離脱時に技使用設定の8番目に指定した技が発動します。この効果は1戦闘に1度だけです。

天罰顯面

命術20+美学28

好き勝手に天罰という名の制裁を加えまくる技能です。

LVが高いほど戦闘中のMATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:攻撃対象の攻撃力が高いほど、与えるダメージが増加します。
- LV20:攻撃対象の命中力が高いほど、その攻撃でのMHIT/MCRIが強化されます。
- LV30:戦闘フェイズでの技の使用後に、技の消費SPに応じて敵全体からHPを奪い取ります。

高速治癒

命術20+軽業28

迅速に傷を癒す技能です。

LVが高いほどMSP/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:戦闘開始時に回復LV2が付加されます。
- LV20:技によってHPを回復させると回復量に応じて追加行動が発生しやすくなります。
- LV30:追加行動時の技によるHP回復効果が強化されます。

聖歌

命術20+音楽28

歌による回復効果・補助効果を強化する技能です。

LVが高いほど強化量が増加します、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:戦闘開始時に祝福（深度2）が付加されます。
- LV20:味方全体に効果を及ぼす技の、人数による弱さを緩和します。
- LV30:戦歌に関する技を使用するたびに味方全体のSPを回復させます。

堯風舜雨

命術20+気象28

自然の力で味方を救う技能です。

LVが高いほど戦闘中のMSP/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:技名に「レイン」の付く技が強化されます。
- LV20:技名に「ウインド」の付く技が強化されます。
- LV30:毎ターンの開始時に味方のHPが回復します、全属性特性が高いほど多く回復します。

呪符術

呪術20+軽業28

呪符を貼りまくる技能です。

LVが高いほど戦闘中のMAT/SPDが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:敵に特殊効果を付加した時、その付加にLVがあればLVが増加する場合があります。
- LV20:技名に漢字が含まれる技の消費SPが減少します。
- LV30:敵に特殊効果を付加するたびに、追加行動が発生しやすくなります。

暗香疎影

呪術20+地霊28

花の香りで心身を操作する技能です。

LVが高いほど戦闘中のMHIT/地属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:地属性特性が高いほど状態異常特性が上がります。
- LV20:地属性特性が高いほど戦闘値を低下させる技効果が強化されます。
- LV30:戦闘開始時に、味方全体に状態異常防御効果を追加します

黒風白雨

呪術20+風霊28

戦場を荒らしまわる技能です。

LVが高いほど戦闘中のMAT/風属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:自分に対する祝福の効果と、攻撃対象に対する衰弱の効果が強化されます。
- LV20:自分の使用する技によるWAIT増加効果にAT/MAT減少効果が追加されます。
- LV30:攻撃対象の持つ状態異常「反射」を無視します、低深度ほど無視する確率は高くなります。

幻舞

幻術20+舞踊28

不思議な舞いで精神に働きかける技能です。

LVが高いほど戦闘中のEVA/MEVAが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:攻撃回避時にたまたま攻撃者のSPを奪い取ります。
- LV20:戦闘フェイズでの技使用后、敵に混乱・魅了・睡眠を追加します。
- LV30:攻撃回避時にたまたま攻撃者に混乱・魅了・睡眠を追加します。

海市蜃楼

幻術20+水霊28

SPダメージを与える攻撃を強化する技能です。

LVが高いほど戦闘中のMAT/EVAが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:水属性特性が高いほど、技によって与えるSPダメージが増加します。
- LV20:水属性特性が高いほど、SPダメージを与える攻撃の命中率が増加します。
- LV30:SPダメージを与える攻撃において、攻撃対象の祝福/反射を一定確率で無効化します。

如法暗夜

幻術20+闇霊28

お先まっ暗な幻を駆使する技能です。

LVが高いほど戦闘中のMAT/闇属性特性が増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:戦闘開始時に削気LV3が付加されます。
- LV20:技の効果によって与える衰弱の深度が2倍になります。
- LV30:戦闘離脱前に闇属性特性に応じてHP/SPが回復しますが、その代わりに闇属性特性が大きく減少します。

具現演奏

召喚20+音楽28

音を物質化して攻撃する技能です。

LVが高いほど戦闘中のMSP/AT/MATが増加し、LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10:「音」に関する技の使用後に追加攻撃を行いません。
- LV20:「音」に関する技の使用後に音が具現化され召喚キャラとして戦闘に参加します。この効果は召喚数としてはカウントしません。

薬物投与

召喚20+医学28

召喚キャラにも自分にも薬をぶっかけたりする技能です。

LVが高いほど戦闘中のMSPが増加します。