

- 戦闘技能派生1
- 戦闘技能派生2
- 生産技能派生
 - 第一段階
 - 戦闘技能 × 生産技能(LV6/LV12)
 - 補助技能 × 生産技能(LV8/LV12)
 - 第二段階
 - 戦闘技能 × 生産技能(LV12/LV24)
 - 補助技能 × 生産技能(LV16/LV24)
 - 第三段階
 - 戦闘技能 × 生産技能(LV18/LV36)
 - 補助技能 × 生産技能(LV24/LV36)
 - 第四段階
 - 戦闘技能 × 生産技能(LV24/LV48)
 - 補助技能 × 生産技能(LV32/LV48)
- その他

生産技能派生

第一段階

戦闘技能 × 生産技能(LV6/LV12)

強制合成

格闘6+合成12

装備アイテム2つを無理矢理合成して別のアイテムを作り出します。

この技能のLVが高いほどHIT/MHITが増加し、強制合成ではない通常の装備同士の合成の際の成功条件も緩和されます。この技能の処理番号は2910です。

補助技能 × 生産技能(LV8/LV12)

暗器作製

隠密8+武器12

暗器は武器に分類され、射程は1で、通常の武器に加えてCRIも増加します（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の器用と敏捷が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。武器に分類されますが、性能発揮具合は装飾の性能発揮具合に依存します。

LVが高いほど戦闘中のCRIが増加します。

この技能の処理番号は3015です。

衣装作成

舞踊8+防具12

衣装は防具に分類され、通常の防具に加えて戦闘中のEVAと魅力も増加します（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。

作製時の強さは作製者の器用と魅力が大きく関わります。

また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

また、この技能のLVが高いほどEVA/MEVAが増加します。

この技能の処理番号は3012です。

高級装飾

美学8+装飾12

より効果の高い装飾を作製できるようになる技能です。

LVが高いと作製時の効果AのLVが増加することがあります。ただし高級装飾を修得していると、装飾作製時に材料アイテム所持者のPSが消費されてしまいます。増加分だけのPSが無かった場合は高級装飾による効果を全て無視し、通常の装飾作製として処理されます。

LV8：赤い枝（体力LV1 体力LV2）

LV10：青い宝石（平穩LV1 平穩LV2）など

高級装飾LVが、通常の装飾作成で付加Aが付けられるLV（=付加で効果Bを付けられるLV）以上だと効果AのLVが+1。

×ただし元の付加AがLV0の物には効果が無いらしい。つくことを確認、高級装飾LV1では露草宝石や歩行石壁の素（装飾LV0でもつく）の効果が上がらないことを言っている？
LVが高いほど戦闘中のMSPが増加します。

霊装飾

霊8+装飾12

飾は装飾に分類され、通常の装飾に加えて 属性耐性も増加します（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の器用と魅力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中の 属性特性が増加します。

この技能の処理番号は3071～3076です。

（ 霊装飾のLV次第では装備アイテムに特殊効果Aが付加されます。装飾のLVが高くても 飾作製時の強さや特殊効果Aの付加には影響しません。）

第二段階

戦闘技能×生産技能(LV12/LV24)

(武器名)作製

(物理武器)12+武器24

をより上手に作製する技能です。

LVが高いほど 作製時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中の の特性を強化します。

盾弓作製

弓12+防具24

盾弓は弓矢に分類され、射程は2で、通常の弓矢に加えてDF/EVAも増加しますが、装備箇所「武器」にしか装備できません。

作製時の強さは作製者の器用と敏捷が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

性能発揮具合は弓矢の性能発揮具合に依存します。

LVが高いほど戦闘中のEVA/MEVAが増加します。

この技能の処理番号は3018です。

魔弾作製

魔術12+装飾24

魔弾は装飾に分類されますが、魔法ダメージを軽減するのではなく、自身が与える魔法ダメージが増加します（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の魔力と魅力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中のMATが増加します。

この技能の処理番号は3023です。

御守作製

魅惑12+装飾24

御守は装飾に分類されますが、通常の装飾に加えて、自身の使役するペットに対する魔法ダメージも軽減します（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の魅力と天恵が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

LVが高いほどDF/MDFが増加します。

この技能の処理番号は3028です。

合成獣

魅惑12+合成24

ペット2匹を合成して別のペットを作り出します。この技能のLVが合成の成功条件となります。

LVが高いほど戦闘中のMSPが増加します。

この技能の処理番号は2980です。

健康食品

命術12+料理24

健食は料理に分類され、通常の料理に加えて食べた時にHP/SPが回復する」という効果も持ちます。この技能のLVが高いほど健食料理時の強さが増加します。
LVが高いほど戦闘中のMHPが増加します。
この技能の処理番号は3120です。

獣餌作製

魅惑12+料理24

獣餌は料理に分類されますが、通常の料理とは違い、アイテムが持つ特殊効果を与えられる対象は「自分の所持ペット全て」となります。この技能のLVが高いほど獣餌料理時の強さが増加します。
LVが高いほど戦闘中のEVA/MEVAが増加します。
この技能の処理番号は3150です。

魔衣作製

魔術12+防具24

魔衣は防具に分類されますが、通常の防具に加えて「魔法ダメージを軽減する」という効果を持ちます（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の器用と魔力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
LVが高いほど戦闘中のMDFが増加します。
この技能の処理番号は3060です。

魔弓作製

弓矢12+魔石24

魔弓は弓矢に分類され、射程は3で、通常の弓矢に加えてMAT/MHITも増加しますが、装備箇所「武器」にしか装備できません。作製時の強さは作製者の器用と魔力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。性能発揮具合は弓矢の性能発揮具合に依存します。
LVが高いほど戦闘中のAT/MATが増加します。
この技能の処理番号は3019です。

邪石作製

吹矢12+魔石24

邪石は魔石に分類され、射程は3で、通常の魔石に加えて、全状態異常特性も増加します（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の器用と魔力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3024です。
また、この技能のLVが高いほど全状態異常特性が増加します。

補助技能×生産技能(LV16/LV24)

封殺料理

毒物16+料理24

やばい料理を無理矢理食わせる技能です、敵の特殊効果を消滅させる技を中心に覚えます。
LVが高いほどCRI/MCRIが増加します。

瞬速料理

軽業16+料理24

料理技を素早く繰り出す技能です。LVが高いほど、戦闘フェイズ中の料理に関する技の使用後に追加行動が発生しやすくなります。LVによっては特殊な効果も得られます。

- LV10：残りHPが少ないほど追加行動が発生しやすくなります。
- LV20：技の使用後に物理攻撃が出るように。
- LV30：料理に関する技を使用するたびに攻撃力が増加します。

大傘作製

気象16+武器24

大傘は武器に分類され、射程は1で、通常の武器に加えてEVA/MEVAが増加します、非接触フェイズでは特に増加します（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。

作製時の強さは作製者の器用と敏捷が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。武器に分類されますが、性能発揮具合は装飾の性能発揮具合に依存します。

この技能の処理番号は3016です。

また、この技能のLVが高いほどEVA/MEVAが増加します。

(属性名)印作製

霊16+武器24&br

印は武器に分類され、射程は1で、通常の武器に加えて 属性特性が増加し「第A（強さに依存）ターンまでの自分の全ての攻撃を 属性に変化させる」という効果を持ちます（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。

作製時の強さは作製者の器用と天恵が大きく関わります。武器に分類されますが、性能発揮具合は装飾の性能発揮具合に依存します。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

また、この技能のLVが高いほど 属性特性が増加します。この技能の処理番号は3051～3056です。

(属性名)衣作製

霊16+防具24

衣は防具に分類されますが、通常の防具に加えて「物理攻撃や魔法攻撃を受けると 属性特性が増加する」という効果を持ちます（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の器用と天恵が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中の 属性特性が増加します。

この技能の処理番号は3061～3066です。

魔鏡作製

水霊16+魔石24

魔鏡は魔石に分類され、射程は2で、通常の魔石に加えて、「魔法攻撃を受けた場合に、まれに魔法攻撃で反撃する」という効果を持ちます（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の器用と魔力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中のMHIT/MCRIが増加します。

この技能の処理番号は3022です。

楽器作製

音楽16+装飾24

楽器は装飾に分類されますが、魔法ダメージを軽減するのではなく、音に関する技の効果が強化されます（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。作製時の強さは作製者の器用と魅力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中の楽器の特性を強化します。

この技能の処理番号は3029です。

動像作製

地霊16+装飾24

動像は装飾に分類されますが、魔法ダメージを軽減するのではなく、戦闘開始時に動像が動き出し戦闘に参加します。アイテム名が戦闘時の名前になり、強さによって動像の性能が変わります。ただし、動像は装備箇所「装飾」にしか装備できません。作製時の強さは作製者の器用と魅力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中のDF/地属性特性が増加します。

この技能の処理番号は3080です。

薬品付加

医学16+付加24

アイテム「消耗」「薬品」を消費して、装備アイテムに効果を付加します。この技能のLVが効果付加の成功条件となります。LVが高いほど全状態異常特性が増加します。

この技能の処理番号は3210です。

効果消去

隠密16+付加24

アイテム「材料」を消費して、装備アイテムの効果Bを消去します。この技能のLVが効果消去の成功条件となります。また、材料の強さが高いほど、装備の強さが低いほど、成功条件が緩和されます。

消去成功の際に、使用した材料をアイテム「結晶」に作り変えることができます（成功条件は困難化）。

「結晶」の効果Aには消去した効果Bが付加されます。

「結晶」は生産行動「効果付加」で消費材料にすると、効果Aに付加されている特殊効果を無条件で効果Bに付加できます。

LVが高いほど戦闘中のMHP/MSPが増加します。

この技能の処理番号は3197です。

保存食

水霊16+料理24

保食は料理に分類されますが、通常の料理とは違い、強さが劣化しません。この技能のLVが高いほど保食料理時の強さが増加します。

LVが高いほど戦闘中のDF/MDFが増加します。

この技能の処理番号は3130です。

薬品作製

料理24+医学16

アイテム「材料」「食材」をアイテム「薬品」に作り変えます。薬品は消耗に分類され、様々な効果を持ちます。この技能のLVが薬品作製の成功条件となります。

LVが高いほど戦闘中の全状態異常耐性が増加します。

この技能の処理番号は3190です。

第三段階

戦闘技能×生産技能(LV18/LV36)

庖丁師

短剣18+料理36

巧みな料理技術を行使する技能です。

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

- LV10:料理に関する技の攻撃力が強化されます。
- LV20:攻撃対象の体格が高いほどHIT/CRIが強化されます。
- LV30:料理に関する技が非接触フェイズで使用可能になります。

おにく化

魅惑18+料理36

あらゆるペットをおにくにすることができます。ENoを0と指定するとおにく実験となります。

この技能のLVがおにく化の成功条件となります。体格の高いペットほど難易度は上がります。この技能の処理番号は3097です。

また、この技能のLVが高いほどMHP/DFが増加します。

食材作製

召喚18+料理36

PSを消費してアイテム「食材」を作り出します。ENoを0と指定すると作製実験となります。

この技能のLVが作製の成功条件となります。失敗時はPSを消費しません。

また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3098です。

また、この技能のLVが高いほどMHP/MSPが増加します。

武器強化

(物理武器)18+付加36

材料を消費することで武器を強化することができます。ENoを0と指定すると強化実験となります。

強化量は「武器の強さ」「材料の強さ」「強化回数」によって決定されます。ただし、この技能のLVを超える強さの材料アイテムを消費することはできません。また、ある条件を満たすと武器の効果AのLVが増加する場合があります。効果AにLV表

記が無い場合は何も影響しません。この技能の処理番号は3250です。
また、この技能のLVが高いほどMHPが増加します。
(物理武器)短剣と斧で確認。

魔石強化

術18+付加36

材料を消費することで魔石を強化することができます。ENoを0と指定すると強化実験となります。
強化量は「魔石の強さ」「材料の強さ」「強化回数」によって決定されます。ただし、この技能のLVを超える強さの材料アイテムを消費することはできません。また、ある条件を満たすと魔石の効果AのLVが増加する場合があります。効果AにLV表記が無い場合は何も影響しません。この技能の処理番号は3260です。
また、この技能のLVが高いほどMSPが増加します。

効果装着

魅惑18+付加36

材料を消費することでペットに特殊効果を付加することができます。ENoを0と指定すると付加実験となります。
この技能のLVが効果装着の成功条件となります。捕獲時の能力が高いペットほど、付加を多く持っているペットほど、難易度は上がります。この技能の処理番号は3230です。
また、この技能のLVが高いほどMSP/魅力が増加します。

効果付随

召喚18+付加36

戦闘中に自分が召喚したキャラクター全てに特殊効果を持たせる技能です。
LVが高いほど戦闘中のDF/MDFが増加し、特殊効果の選択肢も増加します。

- Lv3：「攻撃：攻撃Lv3付加」
- Lv6：「防御」
- Lv9：「吸血」
- Lv12：「貫通」
- Lv15：「削気」
- Lv18：「活泉」
- Lv21：「倍速」
- Lv24：「マナ」
- Lv27：「反射」
- Lv30：「追撃」

マナ○

○(物理技能)18+武器36

マナ○は○に分類されますが、物理ダメージが増加するのではなく、毎ターン強さに応じてSPが回復します。
加えて、修得条件に技能「○」を含みこの装備の強さより消費SPが高い技を使用した直後にも同様のSP回復が発生します。
この効果は装備箇所「自由」でのみ発揮します。
作製時の強さには通常の○と同じ要素が関わります。またこの技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3004です。
また、この技能のLVが高いほどMHP/MSPが増加します。

神器作製

命術18+武器36

アイテム「材料」をアイテム「神器」に作り変えます。
神器は武器に分類され、射程は1で、通常の武器に加えて、戦闘中の自分に対するあらゆるHP回復効果が強化されます(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。作製時の強さは作製者の器用と天恵が大きく関わります。武器に分類されますが、性能発揮具合は装飾の性能発揮具合に依存します。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3039です。
また、この技能のLVが高いほどDF/MDFが増加します。

呪具作製

呪術18+武器36

アイテム「材料」をアイテム「呪具」に作り変えます。
呪具は武器に分類され、射程は1で、通常の武器に加えて、攻撃対象の装備によるダメージ軽減を

弱める効果を持ちます（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。
作製時の強さは作製者の器用と天恵が大きく関わります。
武器に分類されますが、性能発揮具合は装飾の性能発揮具合に依存します。
また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3040です。
また、この技能のLVが高いほどAT/HITが増加します。

戦旗作製

魅惑18+武器36

戦旗は武器に分類され、射程は1です。ただし物理ダメージが増加するのではなく、自分のペット全体のAT/MATを増加させます（この効果は装備箇所「自由」でも発揮します）。
作製時の強さは作製者の器用と魅力が大きく関わります。
また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3038です。
また、この技能のLVが高いほどDF/MDFが増加します。

○マナ

○（物理技能）18+防具36

○マナは防具に分類されますが、物理ダメージを軽減するのではなく、毎ターン強さに応じてSPが回復します。
加えて、修得条件に技能「○」を含み、この装備の強さより消費SPが高い技を使用した直後にも同様のSP回復が発生します。
この効果は装備箇所「自由」でのみ発揮します。
作製時の強さには通常の防具と同じ要素が関わります。またこの技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
また、この技能のLVが高いほどMHP/MSPが増加します。

妖刀作製

短剣18+魔石36

アイテム「材料」をアイテム「妖刀」に作り変えます。

妖刀は短剣に分類され、射程は1で、通常の短剣に加えて「物理攻撃のダメージ算出時に攻撃対象のDFよりMDFの方が強く関わる」という効果を持ちますが、装備箇所「武器」にしか装備できません。作製時の強さは作製者の器用と魔力が大きく関わります。

また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。性能発揮具合は短剣の性能発揮具合に依存します。この技能の処理番号は3058です。
また、この技能のLVが高いほどHIT/MHITが増加します。

マナ魔石

術18+魔石36

マナ魔石は魔石に分類されますが、魔法ダメージが増加するのではなく、毎ターン強さに応じてSPが回復します。加えて、修得条件に技能「魔術/呪術/命術/幻術」のいずれかを含みこの装備の強さより消費SPが高い技を使用した直後にも同様のSP回復が発生します。この効果は装備箇所「自由」でのみ発揮します。

作製時の強さには通常の魔石と同じ要素が関わります。またこの技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3011です。
また、この技能のLVが高いほどMHP/MSPが増加します。

肉球作製

格闘18+装飾36

アイテム「材料」をアイテム「肉球」に作り変えます。

肉球は格闘に分類され、射程は1で、通常の格闘に加えて「攻撃命中時にダメージに応じて魅了が追加されることがある」という効果を持ちますが、装備箇所「武器」にしか装備できません。作製時の強さは作製者の器用と魅力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。性能発揮具合は格闘の性能発揮具合に依存します。

この技能の処理番号は3057です。
また、この技能のLVが高いほどEVA/SPDが増加します。

矢筒作製

○矢18+装飾36

矢筒は装飾に分類され、通常の装飾に加えて、弓/吹矢を必須装備とする技の技効果においてHIT/全状態異常特性が増加しま

す(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。
作製時の強さは作製者の魅力と天恵が大きく関わります。
また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3030です。
また、この技能のLVが高いほどHITが増加します。

護符作製

命術18+装飾36

アイテム「材料」をアイテム「護符」に作り変えます。

護符は装飾に分類され、通常の装飾に加えて「戦闘離脱しそうになった際に一度だけHPが回復する」という効果を持ちます(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。

作製時の強さは作製者の魅力と魔力が大きく関わります。
また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3027です。
また、この技能のLVが高いほどDF/MDFが増加します。

薫人作製

呪術18+装飾36

アイテム「材料」をアイテム「薫人」に作り変えます。

薫人は装飾に分類されますが、魔法ダメージを軽減するのではなく、戦闘開始時に敵全体の状態異常耐性を減少させます(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。

作製時の強さは作製者の魅力と魔力が大きく関わります。
また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3079です。
また、この技能のLVが高いほど全状態異常特性が増加します。

補助技能×生産技能(LV24/LV36)

花火師

火霊24+合成36

戦闘中、特定のタイミングで花火を繰り出す技能です。

LVが高いほど戦闘中の魅力/MEVAが増加し、花火の選択肢も増加します。

- LV3: 「号砲」非接触フェイズ開始前: 敵全体 / 火属性(中)
- LV6: 「万雷」非接触フェイズ開始前: 敵ランダム / 火属性(中) × 3
- LV9: 「葉落」毎ターン開始時: 敵全体 / 火属性(微) × 2
- Lv12: 「群蜂」戦闘フェイズ技使用後: 敵単体 / 火属性(微) × 3 弱者追尾
- LV15: 「花雷」1ターン目開始時: 自分を除く敵味方全員 / WAIT増加 + 次の(物理+魔法)攻撃の命中率が減少
- LV18: 「千輪」戦闘離脱時: 敵全体 / 火属性(弱) × 5
- LV21: 「虎の尾」HPかSPが10%以下の時に、一度だけ: 敵単体 / 3.0 自分 / HP回復(与ダメ30%) + SP回復(与ダメ2%+95?)
- LV24: 「銀牡丹」1ターン目行動後?: 敵単体 / 火属性(中) SP減少
- LV27: 「錦冠菊」行動前?: 敵全体 / 火属性(弱) 炎上(?)
- LV30: 「飛遊星」被ダメ時発動(高): 敵全体 / (火属性(弱) 炎上(1)) × 2

医食同源

医学24+料理36

料理を用いて戦闘を支援する技能です。

LVが高いほどMHP/全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: 自分の使用する技によるHP回復効果にDF/MDF増加効果が追加されます。
- LV20: 戦闘フェイズ中の料理に関する技の使用後に、味方の状態異常を(深度2)回復させます。
- LV30: 戦闘フェイズ中の料理に関する技の使用後に、味方全体のDF/MDFが増加します。

宝石作製

美学24+魔石36

アイテム「材料」をアイテム「宝石」に作り変えます。

宝石は魔石に分類され、射程は3で、通常の魔石に加えて、受ける魔法攻撃のダメージを軽減する効果も持ちます。
(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。
作製時の強さは作製者の魅力と魔力が大きく関わります。
また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3026です。
また、この技能のLVが高いほどDF/MDFが増加します。

魔翼作製

軽業24+魔石36

魔翼は魔石に分類され、射程は3で、通常の魔石に加えて、EVA/SPDも増加します(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。
作製時の強さは作製者の敏捷と魔力が大きく関わります。
また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3025です。
また、この技能のLVが高いほどEVA/SPDが増加します。

○晶作製

○霊24+魔石36

アイテム「材料」をアイテム「○晶」に作り変えます。
○晶は魔石に分類され、射程は3で、通常の魔石に加えて、通常攻撃が○属性になり○属性特性も増加します(この効果は装備箇所「自由」では発揮されません)。
作製時の強さは作製者の魔力と魅力が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3046です。
また、この技能のLVが高いほどMAT/MHITが増加します。

鉄扇作製

舞踊24+武器36

鉄扇は武器に分類され、射程は1で、通常の武器に加えて、「受けた魔法ダメージの一部を攻撃者に反射することがある」という効果を持ちます(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。作製時の強さは作製者の器用と魔力が大きく関わります。武器に分類されますが、性能発揮具合は装飾の性能発揮具合に依存します。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3048です。
また、この技能のLVが高いほどEVA/SPDが増加します。

白衣作製

医学24+防具36

白衣は防具に分類され、通常の防具に加えて全状態異常耐性も増加します(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。作製時の強さは作製者の器用と天恵が大きく関わります。また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3078です。
また、この技能のLVが高いほど全状態異常耐性が増加します。

第四段階

戦闘技能×生産技能(LV24/LV48)

酔拳

格闘24+料理48

酔うと強くなる例の技能です、未成年は車酔い的なもので強くなります。
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。

重鎧作製

呪術24+防具48

重鎧は防具に分類され、通常の防具に加えて更にDFが増加し
「ある値以下の被ダメージを軽減する」という効果を得ますが、
EVA/SPDが減少します(これらは装備箇所「自由」でも発揮します)。作製時の強さは作製者の体格と器用が大きく関わります。

また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。
この技能の処理番号は3059です。
また、この技能のLVが高いほどDFが増加します。

補助技能 × 生産技能(LV32/LV48)

光合成

光霊32+合成48

光エネルギーを用いて二酸化炭素と水から炭水化物と酸素を作り出す技能です。
LVが高いほどエコロジーになり、戦闘中のMSP/光属性特性も増加します。

- LV10：技の消費SPが10減少します、最低値は0です。
- LV20：技の使用後にSPが0のとき、SPが回復します。
- LV30：戦闘離脱前にSPを消費してHPが回復されます。

薬箱作製

医学32+装飾48

薬箱は装飾に分類され、通常の装飾に加えて「自分の使用する技によるHP回復効果が強化される」という効果を持ちます
(この効果は装備箇所「自由」でも発揮します)。

作製時の強さは作製者の天恵と魅力が大きく関わります。

また、この技能のLVが高いほど作製時の強さが増加します。この技能の処理番号は3077です。

また、この技能のLVが高いほど自分の使用する技によるHP回復効果が強化されます。