

職業 カテゴリ	職業名	研究名	研究機	必要スキル ランク	必要論文 提出数	報告に必要な ページ数	ページ数入手のための 必要行動	報告時 入手単位	習得スキル	スキル効果	スキル習得時 必要消費単位	備考
冒険	釣り師	釣り師の研究1	★	釣りR3	0	1000	野外活動(1/1000) 高度野外活動(50/1000)	500	釣り師の技1	魚を釣り上げた時、低確率で1匹多く釣り上げられる。	500	
冒険	釣り師	釣り師の研究2	★★	釣りR6	12	1500	野外活動(1/1500) 高度野外活動(50/1500) 生物発見(5/1500)	1000	釣り師の技2	魚を釣る時間間隔が減少する。	1000	
冒険	地図職人	地図職人の研究1	★	地理学R3	0	50	地理発見(5/50)	500	地図職人の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：地理学、視認	500	
冒険	地図職人	地図職人の研究2	★★★★	地理学R6	30	160	発見物発見(R17)(20/160) 地理発見(5/160)	3500	地図職人の知識1	ワールドアトラスの海域調査および陸地調査で獲得できる 地図完成度が20%増加する。	1500	
冒険	ハンター	ハンターの研究1	★	生態調査R3	0	100	生物発見(5/100) 冒険系技巧使用(1/100)	500	ハンターの成長1	以下のスキルランク上限が17になる：生物学、生態調査	500	
冒険	ハンター	ハンターの研究2	★★★★	生態調査R6	30	200	生物発見(5/200) 冒険系技巧使用(1/200)	1500	ハンターの戦闘術1	異タイプのテクニク使用時に消費するゲージ量が減少する。対NPC戦限定。	1500	
冒険	財宝探検家	財宝探検家の研究1	★★	財宝鑑定R3	15	50	財宝発見(5/50) 美術品発見(5/50)	500	財宝探検家の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：財宝鑑定、探索	1000	
冒険	財宝探検家	財宝探検家の研究2	★★★★	財宝鑑定R6	30	160	発見物発見(R17)(20/160) 財宝発見(5/160) 美術品発見(5/160)	3500	財宝探検家の成長2	以下のスキルランク上限が17になる：美術	1500	
冒険	司祭	司祭の研究1	★	宗教学R3	0	50	宗教建築・遺物発見(5/50)	500	司祭の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：宗教学、探索	1000	
冒険	司祭	司祭の研究2	★★★★	宗教学R6	35	160	発見物発見(R17)(20/160) 宗教建築・遺物発見(5/160)	3500	司祭の知恵1	書庫で宗教学の本を閲覧する時頭痛になりにくくなる。	1500	宗教学のみ頭痛にならない
冒険	遠洋探検家	遠洋探検家の研究1	★★	視認R3	12	150	地理発見(5/150) 長距離航海(5/150)	1000	遠洋探検家の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：地理学、視認	1000	
冒険	遠洋探検家	遠洋探検家の研究2	★★★★	視認R6	30	200	発見物発見(R17)(20/200) 地理発見(5/200) 長距離航海(5/200)	1500	遠洋探検家の知恵1	測量スキル使用時に行動力を消費しない。	1500	
冒険	考古学者	考古学者の研究1	★★	考古学R3	12	50	史跡・歴史遺物発見(5/50) 宗教建築・遺物(5/50)	500	考古学者の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：考古学	1000	
冒険	考古学者	考古学者の研究2	★★★★	考古学R6	30	160	発見物発見(R17)(20/160) 史跡・歴史遺物発見(5/160) 宗教建築・遺物発見(5/160)	3500	考古学者の成長2	以下のスキルランク上限が17になる：探索	1500	
冒険	盗賊	盗賊の研究1	★★	開錠R3	12	100	開錠(10/100) 脱解除(10/100)	1000	盗賊の目撃き1	ダンジョンで、隠し部屋に入りやすくなる。	1000	
冒険	盗賊	盗賊の研究2	★★★★	開錠R6	35	200	開錠(10/200) 脱解除(10/200) 冒険系技巧使用(1/200)	1500	盗賊の目撃き2	ダンジョンで宝箱を開けた際に低い確率で再度開けることができる。	1500	
冒険	博物学者	博物学者の研究1	★★	探索R3	12	50	史跡・歴史遺物発見(5/50) 生物発見(5/50) 地理発見(5/50)	500	博物学者の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：考古学、探索	1000	
冒険	博物学者	博物学者の研究2	★★★★	探索R6	35	160	発見物発見(R17)(20/160) 史跡・歴史遺物発見(5/160) 生物発見(5/160)	3500	博物学者の成長2	以下のスキルランク上限が17になる：宗教学	1500	
冒険	ブリーダー	ブリーダーの研究1	★★	調教R3	12	2000	ペット交流(40/2000) 交易品1類購入(1/2000) 生物発見(10/2000)	1000	ブリーダーの技1	調教スキルランクが+1される。	1000	
冒険	ブリーダー	ブリーダーの研究2	★★★★	調教R6	35	3000	ペット交流(40/3000) 交易品1類購入(1/3000) 生物発見(10/3000)	1500	ブリーダーの技2	ペットの親密度が上がりやすくなる。	1500	
冒険	宮廷庭師	宮廷庭師の研究1	★★	生態調査R3	15	50	生物発見(5/50)	500	宮廷庭師の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：生物学、生態調査	1000	
冒険	宮廷庭師	宮廷庭師の研究2	★★★★	生態調査R6	40	160	発見物発見(R17)(20/160) 生物発見(5/160)	3500	宮廷庭師の成長2	以下のスキルランク上限が17になる：地理学	1000	
冒険	冒険教官	冒険教官の研究1	★★	生存R3	15	100	発見物発見(R11)(20/100)	2000	冒険教官の育成術1	同じゾーンにいる艦隊メンバーが発見物を発見した時に得る 獲得経験値と熟練度を30%増加。	2000	
冒険	冒険教官	冒険教官の研究2	★★★★	生存R6	40	200	発見物発見(R11)(20/200)	3000	冒険教官の知恵1	自分に追従しているキャラクター一人につき3%、船の速度が上昇する。	5000	
冒険	遊撃隊士	遊撃隊士の研究1	★★	行軍R3	15	200	陸上戦体力回復(5/200) 冒険系技巧使用(1/200)	1000	遊撃隊士の戦闘術1	フェイントタイプのテクニク使用時に消費するゲージ量が減少する。 対NPC戦限定。	1000	
冒険	遊撃隊士	遊撃隊士の研究2	★★★★	行軍R6	42	400	陸上戦体力回復(5/400) 冒険系技巧使用(1/400)	1500	遊撃隊士の戦闘術2	異タイプのテクニク使用時に消費するゲージ量が減少する。対NPC戦限定。	1500	

職業 カテゴリ	職業名	研究名	研究棟	必要スキル ランク	必要論文 提出数	報告に必要な ページ数	ページ数入手のための 必要行動	報告時 入手単位	習得スキル	スキル効果	スキル習得時 必要消費単位	備考
冒険	翻訳家	翻訳家の研究1	★★	言語学R3	15	2000	言語学生産大成功(10/2000) 交流術実践(5/2000)	1000	翻訳家の知恵1	NPCとの会話時に言語スキルが不要となる。	1000	
冒険	翻訳家	翻訳家の研究2	★★★★	言語学R6	50	3000	言語学生産大成功(10/3000) 交流術実践(5/3000)	2000	翻訳家の知恵2	書庫で本を読む時に言語スキルが不要となる。	7500	
冒険	民俗学者	民俗学者の研究1	★★	測量R3	15	50	地理発見(5/50)	500	民俗学者の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：地理学、考古学	1000	
冒険	民俗学者	民俗学者の研究2	★★★★	測量R6	50	160	発見物発見(R17)(20/160) 地理発見(5/160)	3500	民俗学者の知恵1	身体言語スキルが+2され、身体言語スキル使用時に行動力を消費しない。	2000	
冒険	遺跡探検家	遺跡探検家の研究1	★★	考古学R3	20	50	史跡・歴史遺物発見(5/50)	500	遺跡探検家の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：考古学、探検	1000	
冒険	遺跡探検家	遺跡探検家の研究2	★★★★	考古学R6	50	160	発見物発見(R17)(20/160) 史跡・歴史遺物発見(5/160)	3500	遺跡探検家の成長2	以下のスキルランク上限が17になる：財宝鑑定	2000	
冒険	サルベージャ	サルベージャの研究1	★★	サルベージR3	22	100	沈没船調査(50/100)	1200	サルベージャの勤1	沈没船内で宝箱を開けた際に低い確率で再度開けることができる	1000	
冒険	サルベージャ	サルベージャの研究2	★★★★	サルベージR6	50	180	沈没船調査(30/180) 開錠(4/180)	3000	サルベージャの知識1	沈没船の地図が完成している時沈没船画面を開くと、沈没船がある海域名が分かる。	2000	
冒険	天文学者	天文学者の研究1	★★★	天文学R3	45	50	天体発見(5/50)	500	天文学者の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：天文学、視認	1500	
冒険	天文学者	天文学者の研究2	★★★★	天文学R6	55	160	発見物発見(R17)(20/160) 天体発見(5/160)	3500	天文学者の知恵1	天文発見物を発見する時、エイジ効果が不要となる。	10000	
冒険	レンジャー	レンジャーの研究1	★★	生物学R3	26	100	生物発見(5/100) 冒険系技巧使用(1/100)	500	レンジャーの成長1	以下のスキルランク上限が17になる：生物学、地理学	1000	
冒険	レンジャー	レンジャーの研究2	★★★★	生物学R6	55	160	発見物発見(R17)(20/160) 生物発見(5/160)	3000	レンジャーの知識1	ワールドアトラスの海域調査および陸地調査で獲得できる地図完成度が20%増加する	2000	
冒険	芸術家	芸術家の研究1	★★	美術R3	28	100	美術品発見(5/100) 財宝発見(5/100) オーナメント作成(20/100)	1000	芸術家の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：美術、探検	1000	
冒険	芸術家	芸術家の研究2	★★★★	美術R6	60	200	発見物発見(R17)(20/200) 美術品発見(5/200) オーナメント作成(20/200)	2000	芸術家の成長2	以下のスキルランク上限が17になる：財宝鑑定	2000	
冒険	大冒険家	大冒険家の研究1	★★★	地理学R3	47	50	地理発見(5/50) 宗教建築・遺物発見(5/50) 財宝発見(5/50)	500	大冒険家の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：地理学、視認	1500	
冒険	大冒険家	大冒険家の研究2	★★★★	地理学R6	65	160	発見物発見(R17)(20/160) 地理発見(5/160) 財宝発見(5/160)	3500	大冒険家の成長2	以下のスキルランク上限が17になる：考古学	2000	
交易	調理師	調理師の研究1	★	調理R3	0	1000	調理生産大成功(10/1000)	500	調理師の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：調理、食料品取引	500	
交易	調理師	調理師の研究2	★★★	調理R6	30	3000	基本生産大成功(R17)(20/3000) 調理生産大成功(10/3000)	1500	調理師の技1	調理生産時の必要材料数が10%減少する（ただし、最低1個は必要）	1500	材料2個以上から効果有り。
交易	交易商人	交易商人の研究1	★	食料品取引R3	0	2500	交易品1類購入(3/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	交易商人の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：食料品取引、調味料取引	500	
交易	交易商人	交易商人の研究2	★★★	食料品取引R6	30	3750	交易品1類購入(3/3750) 一攫千金交易(125/3750)	2000	交易商人の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：食料品、調味料	1500	
交易	美術商	美術商の研究1	★	美術品取引R3	0	2500	交易品3類購入(9/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	美術商の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：美術品取引、染料取引	1000	
交易	美術商	美術商の研究2	★★★	美術品取引R6	30	3750	交易品3類購入(9/3750) 一攫千金交易(125/3750)	2000	美術商の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：美術品、染料	1500	
交易	武器商人	武器商人の研究1	★	火器取引R3	0	2500	交易品3類購入(9/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	武器商人の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：火器取引、武具取引	1000	
交易	武器商人	武器商人の研究2	★★★	火器取引R6	35	3750	交易品3類購入(9/3750) 一攫千金交易(125/3750)	2000	武器商人の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：火器、武具	1500	
交易	両替商	両替商の研究1	★★	会計R3	12	2500	交易品4類購入(12/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	両替商の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：貴金属取引、雑貨取引	1000	
交易	両替商	両替商の研究2	★★★	会計R6	35	3750	交易品4類購入(12/3750) 一攫千金交易(125/3750)	1000	両替商の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：貴金属、雑貨	1500	
交易	香料商人	香料商人の研究1	★★	香辛料取引R3	12	2500	交易品4類購入(12/2500) 交易品1類購入(3/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	香料商人の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：香辛料取引、香料取引	1000	
交易	香料商人	香料商人の研究2	★★★	香辛料取引R6	35	3750	交易品4類購入(12/3750) 交易品1類購入(3/3750) 一攫千金交易(125/3750)	2000	香料商人の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：香辛料、香料	1500	

職業 カテゴリ	職業名	研究名	研究棟	必要スキル ランク	必要論文 提出数	報告に必要な ページ数	ページ数入手のための 必要行動	報告時 入手単位	習得スキル	スキル効果	スキル習得時 必要消費単位	備考
交易	宝石商	宝石商の研究1	★★	宝石取引R3	12	2500	交易品4類購入(12/2500) 交易品2類購入(6/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	宝石商の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：宝石取引、工業品取引	1000	
交易	宝石商	宝石商の研究2	★★★★	宝石取引R6	35	2500	交易品4類購入(12/2500) 交易品2類購入(6/2500) 交易品3類購入(9/2500)	1500	宝石商の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：宝石、工業品	1500	
交易	茶商	茶商の研究1	★★	嗜好品取引R3	15	2500	交易品2類購入(6/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	茶商の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：嗜好品取引	1000	
交易	茶商	茶商の研究2	★★★★	嗜好品取引R6	40	3750	交易品2類購入(6/3750) 一攫千金交易(125/3750)	2000	茶商の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：嗜好品	1500	
交易	商業教官	商業教官の研究1	★★	運用R3	15	2000	値切り・ふっかけ成功(20/2000)	1000	商業教官の育成術1	同じゾーンにいる艦隊メンバーが交易品を購入した時の熟練度と売却した時の経験値を10%増加。	2000	
交易	商業教官	商業教官の研究2	★★★★	運用R6	40	3000	値切り・ふっかけ成功(20/3000)	1500	商業教官の知恵1	艦隊全員に有効。交易品購入時、自分自身の取引スキルの効果を艦隊メンバーの数に応じて高める。	5000	取引スキルR2相当で上限。
交易	政商	政商の研究1	★★	社交R3	22	500	値切り・ふっかけ成功(2/500) 大口投資(100k)(10/500)	1000	政商の交渉術1	街への投資効果が：10%増加する。	1000	投資した金額が+1%されて累計投資額に加算される。
交易	政商	政商の研究2	★★★★	社交R6	50	1000	値切り・ふっかけ成功(2/1000) 大口投資(100k)(10/1000)	2000	政商の交渉術2	皇帝選挙で支援認可を一枚多く購入できる。	2000	
交易	蒸気技師	蒸気技師の研究1	★★	管理技術R3	22	3000	蒸気船航行(1/3000) 鑄造生産大成功(10/3000)	1000	蒸気技師の技術1	蒸気船乗船時の航行速度が増加する。	1000	航行速度+1%
交易	蒸気技師	蒸気技師の研究2	★★★★	管理技術R6	50	6000	蒸気船航行(1/6000) 鑄造生産大成功(10/6000)	2000	蒸気技師の技術2	航行技術と管理技術のスキルランクが+1される。	2000	
交易	ソムリエ	ソムリエの研究1	★★	酒類取引R3	22	2400	交易品2類購入(1/2400) 工芸生産大成功(10/2400)	1000	ソムリエの成長1	以下のスキルランク上限が17になる：酒類取引、嗜好品取引	1000	
交易	ソムリエ	ソムリエの研究2	★★★★	酒類取引R6	50	4200	交易品2類購入(1/4200) 工芸生産大成功(10/4200)	2000	ソムリエの知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：酒類、嗜好品	2000	
交易	薬剤師	薬剤師の研究1	★★	医薬品取引R3	25	2400	交易品1類購入(1/2400) 工芸生産大成功(10/2400)	1000	薬剤師の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：医薬品取引、鉱石取引	1000	
交易	薬剤師	薬剤師の研究2	★★★★	医薬品取引R6	50	3600	交易品1類購入(1/3600) 工芸生産大成功(10/3600)	2000	薬剤師の知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：医薬品、鉱石	2000	
交易	仕立師	仕立師の研究1	★★	縫製R3	25	2000	縫製生産大成功(10/2000)	1000	仕立師の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：縫製、繊維取引	1000	
交易	仕立師	仕立師の研究2	★★★★	縫製R6	55	4000	基本生産大成功(R17)(20/4000) 縫製生産大成功(10/4000)	2000	仕立師の技1	縫製生産時の必要材料数が10%減少する（ただし、最低1個は必要）	2000	材料2個以上から効果有り。
交易	鍛冶師	鍛冶師の研究1	★★	鑄造R3	25	2000	鑄造生産大成功(10/2000)	1000	鍛冶師の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：鑄造、鉱石取引	1000	
交易	鍛冶師	鍛冶師の研究2	★★★★	鑄造R6	55	4000	基本生産大成功(R17)(20/4000) 鑄造生産大成功(10/4000)	2000	鍛冶師の技1	鑄造生産時の必要材料数が10%減少する（ただし、最低1個は必要）	2000	材料2個以上から効果有り。
交易	工芸師	工芸師の研究1	★★	工芸R3	25	2000	工芸生産大成功(10/2000) オーナメント作成(300/2000)	1000	工芸師の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：工芸、宝石取引	1000	
交易	工芸師	工芸師の研究2	★★★★	工芸R6	55	4000	基本生産大成功(R17)(20/4000) 工芸生産大成功(10/4000) オーナメント作成(300/4000)	2000	工芸師の技1	工芸生産時の必要材料数が10%減少する（ただし、最低1個は必要）	2000	材料2個以上から効果有り。
交易	パティシエ	パティシエの研究1	★★	調理R3	28	2000	調理生産大成功(10/2000)	1000	パティシエの成長1	以下のスキルランク上限が17になる：調理、嗜好品取引	1000	
交易	パティシエ	パティシエの研究2	★★★★	調理R6	60	4000	基本生産大成功(R17)(20/4000) 調理生産大成功(10/4000)	2000	パティシエの技1	調理生産時の必要材料数が10%減少する（ただし、最低1個は必要）	2000	材料2個以上から効果有り。
交易	アルティザン	アルティザンの研究1	★★★	保管R3	45	3000	保管生産大成功(10/3000) 高度野外活動(30/3000)	1500	アルティザンの成長1	以下のスキルランク上限が17になる：保管	1500	
交易	アルティザン	アルティザンの研究2	★★★★	保管R6	60	4000	保管生産大成功(10/4000) 高度野外活動(30/4000)	2000	アルティザンの技1	保管生産時の必要材料数が10%減少する（ただし、最低1個は必要）	2000	材料2個以上から効果有り。
交易	キャラバン	キャラバンの研究1	★★★	家畜取引R3	45	1500	交易品1類購入(1/1500) 商人系技巧使用(3/1500) 一攫千金交易(50/1500)	1500	キャラバンの成長1	以下のスキルランク上限が17になる：家畜取引、食料品取引	1500	
交易	キャラバン	キャラバンの研究2	★★★★	家畜取引R6	60	2000	交易品1類購入(1/2000) 商人系技巧使用(3/2000) 一攫千金交易(50/2000)	2000	キャラバンの知恵1	航海中、横荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる：家畜、食料品	2000	
交易	錬金術師見習	錬金術師見習の研究1	★★	工芸R3	28	2400	交易品2類購入(2/2400) 錬金術生産大成功(10/2400)	1000	錬金術師見習の知恵1	錬金術スキルが+1される。	1000	

職業 カテゴリ	職業名	研究名	研究棟	必要スキル ランク	必要論文 提出数	報告に必要な ページ数	ページ数入手のための 必要行動	報告時 入手単位	習得スキル	スキル効果	スキル習得時 必要消費単位	備考
交易	錬金術師見習	錬金術師見習の研究2	★★★★	工芸R6	60	3600	交易品2類購入(2/3600) 錬金術生産大成功(10/3600)	2000	錬金術師見習の知恵2	錬金術生産時の必要材料数が10%減少する(ただし、最低1個は必要) ※実験や変性錬金は対象外。	2000	材料2個以上から効果有り。
交易	フィロソフ	フィロソフの研究1	★★★	錬金術R3	47	2000	錬金術実験成功(20/2000) 変性錬金成功(20/2000) 錬金術生産大成功(10/2000)	1000	フィロソフの成長1	以下のスキルランク上限が17になる:錬金術	1500	
交易	フィロソフ	フィロソフの研究2	★★★★	錬金術R6	60	1000	錬金術実験成功(20/1000) 変性錬金成功(20/1000)	2000	フィロソフの技1	錬金術生産時の必要材料数が10%減少する(ただし、最低1個は必要) ※実験や変性錬金は対象外。	2000	
交易	大富豪	大富豪の研究1	★★★	貴金属取引R3	47	2500	交易品4類購入(12/2500) 一攫千金交易(125/2500)	1000	大富豪の成長1	以下のスキルランク上限が17になる:貴金属取引、織物取引、工芸品取引	1500	
交易	大富豪	大富豪の研究2	★★★★	貴金属取引R6	65	3750	交易品4類購入(12/3750) 一攫千金交易(125/3750)	2000	大富豪の知恵1	航海中、積荷のうち以下の交易品が災害に遭わなくなる:貴金属、織物、工芸品	2000	
海軍	海軍士官	海軍士官の研究1	★	銃撃R3	0	500	長距離砲撃(2/500) 白兵戦実戦(10/500)	500	海軍士官の技術1	洋上NPCとの戦闘で砲撃ダメージが10%増加する。	500	
海軍	海軍士官	海軍士官の研究2	★★★	銃撃R6	30	750	長距離砲撃(2/750) 白兵戦実戦(10/750)	750	海軍士官の技術2	洋上NPCとの戦闘で白兵防御力が10%増加する。	1500	
海軍	私掠海賊	私掠海賊の研究1	★	収奪R3	0	200	国家所属船撃破(10/200) 収奪実践(4/200)	500	私掠海賊の流儀1	収奪に成功した直後の白兵攻撃力が10%増加する(対NPC戦限定)	500	
海軍	私掠海賊	私掠海賊の研究2	★★★	収奪R6	30	300	国家所属船撃破(10/300) 収奪実践(4/300)	1500	私掠海賊の後ろ盾1	国家に所属する洋上NPCとの戦闘で、砲撃ダメージおよび白兵攻撃力が10%増加する。	1500	
海軍	賞金稼ぎ	賞金稼ぎの研究1	★	貫通R3	0	500	会心の一撃(4/500) 貫通砲撃(2/500)	500	賞金稼ぎの成長1	以下のスキルランク上限が17になる:貫通	500	
海軍	賞金稼ぎ	賞金稼ぎの研究2	★★★	貫通R6	30	750	会心の一撃(4/750) 貫通砲撃(2/750)	1500	賞金稼ぎの技1	洋上NPCとの戦闘時に得られるドゥカートが2倍になる。	1500	ガナドールには無効
海軍	軍医	軍医の研究1	★	外科医術R3	0	500	船舶修理(1/500) 船舶災害回復(10/500) 人名救助実戦(15/500)	500	軍医の治療術1	自分の外科医術効果で回復したすべての船の白兵防御力が一時的に増加(対NPC戦限定)	500	+30%、効果は白兵1ターン
海軍	軍医	軍医の研究2	★★★	外科医術R6	30	1000	船舶修理(1/1000) 船舶災害回復(10/1000) 人名救助実戦(15/1000)	1500	軍医の治療術2	自分の外科医術効果で回復したすべての船の白兵攻撃力が一時的に増加(対NPC戦限定)	1500	
海軍	船大工	船大工の研究1	★★	造船R3	12	500	船舶新造・強化(50/500) 船舶修理(1/500)	1000	船大工の願ひき1	造船所親方のもとで新造またはカスタム造船を行った際に一定金額ごとに貰える品の個数が増える。	1000	
海軍	船大工	船大工の研究2	★★★	造船R6	30	750	船舶新造・強化(50/750) 船舶修理(1/750)	1500	船大工の願ひき2	拡大街地図で造船所を選択すると造船所前まで瞬時に移動できる。	1500	
海軍	戦術家	戦術家の研究1	★★	機雷敷設R3	12	500	貫通砲撃(2/500) ガナドール勝利(30/500)	1000	戦術家の知恵1	砲撃時、一定確率で弾薬を消費しない。	1000	
海軍	戦術家	戦術家の研究2	★★★★	機雷敷設R6	35	750	貫通砲撃(2/750) ガナドール勝利(30/750)	1500	戦術家の知恵2	洋上NPCとの戦闘で機雷が敵に接触した際一定確率で浸水を起こす。	1500	
海軍	剣士	剣士の研究1	★★	剣術R3	12	400	会心の一撃(5/400) コロッセウム勝利(10/400)	1000	剣士の戦闘術1	パワータイプのテクニク使用時に消費するゲージ量が減少する(対NPC戦限定)	1000	
海軍	剣士	剣士の研究2	★★★★	剣術R6	35	600	会心の一撃(5/600) コロッセウム勝利(10/600)	2000	剣士の戦闘術2	陸上戦でのクリティカル発生率が増加する(対NPC戦限定)	1500	
海軍	砲術家	砲術の研究1	★★	砲術R3	12	500	長距離砲撃(2/500) 近距離砲撃(2/500)	1000	砲術家の成長1	以下のスキルランク上限が17になる:砲術	1000	
海軍	砲術家	砲術の研究2	★★★	砲術R6	35	750	長距離砲撃(2/750) 近距離砲撃(2/750)	1500	砲術家の技術1	洋上NPCとの戦闘で砲撃ダメージが増加する。	1500	20%上昇
海軍	上級士官	上級士官の研究1	★★	水平射撃R3	12	500	会心の一撃(4/500) 近距離砲撃(2/500)	1000	上級士官の成長1	以下のスキルランク上限が17になる:水平射撃	1000	
海軍	上級士官	上級士官の研究2	★★★★	水平射撃R6	35	750	会心の一撃(4/750) 近距離砲撃(2/750)	1500	上級士官の技術1	洋上NPCとの戦闘で砲撃ダメージおよび白兵攻撃力が増加する。	1500	10%上昇
海軍	広域海賊	広域海賊の研究1	★★	突撃R3	12	500	長距離砲撃(2/500) 収奪実戦(2/500) 国家所属船撃破(10/500)	1000	広域海賊の流儀1	収奪に成功した直後の白兵攻撃力が20%増加する(対NPC戦限定)	1000	
海軍	広域海賊	広域海賊の研究2	★★★	突撃R6	35	750	長距離砲撃(2/750) 収奪実戦(2/750) 国家所属船撃破(10/750)	1500	広域海賊の流儀2	収奪に成功した直後の白兵防御力が20%増加する(対NPC戦限定)	1500	
海軍	海兵隊	海兵隊の研究1	★★	銃撃R3	15	800	特殊攻撃成功(5/800) 攻撃戦術(2/800)	1000	海兵隊の白兵術1	洋上NPCとの白兵戦で戦術を使用すると次に相手が銃撃を使用する。	1000	

職業 カテゴリ	職業名	研究名	研究様	必要スキル ランク	必要論文 提出数	報告に必要な ページ数	ページ数入手のための 必要行動	報告時 入手単位	習得スキル	スキル効果	スキル習得時 必要消費単位	備考
海事	海兵隊	海兵隊の研究2	★★★★	銃撃R6	40	1200	特殊攻撃成功(5/1200) 攻撃戦術(2/1200)	1500	海兵隊の白兵術2	白兵戦闘開始直後、一定確率で相手を混乱状態にする(対NPC戦限定)	1500	
海事	海事教官	海事教官の研究1	★★	銃撃R3	15	400	海域戦闘強敵撃破(50/400)	1000	海事教官の育成術1	同じゾーンにいる艦隊メンバーが洋上戦で勝利した時に得る 獲得経験値を30%増加。	2000	
海事	海事教官	海事教官の研究2	★★★★	銃撃R6	40	600	海域戦闘強敵撃破(50/600)	2000	海事教官の知恵1	艦隊全員に有効。洋上戦闘勝利時に、海域戦闘クエスト撃破数が 艦隊メンバー数に応じて増加する。	5000	
海事	熟練剣士	熟練剣士の研究1	★★	剣術R3	15	600	戦闘系技巧使用(2/600) コロッセウム勝利(10/600)	1500	熟練剣士の戦闘術1	パワータイプのテクニック使用時に消費するゲージ量が減少する (対NPC戦限定)	1000	
海事	熟練剣士	熟練剣士の研究2	★★★★	剣術R6	50	1200	戦闘系技巧使用(2/1200) コロッセウム勝利(10/1200)	3000	熟練剣士の戦闘術2	陸上戦でのクリティカル発生率が増加する(対NPC戦限定)	2000	
海事	軽戦士	軽戦士の研究1	★★	剣術R3	15	600	戦闘系技巧使用(4/600)	1000	軽戦士の戦闘術1	クイックタイプのテクニック使用時に消費するゲージ量が減少する (対NPC戦限定)	1000	
海事	軽戦士	軽戦士の研究2	★★★★	剣術R6	50	900	戦闘系技巧使用(4/900)	2000	軽戦士の戦闘術2	フェイントタイプのテクニック使用時に消費するゲージ量が減少する (対NPC戦限定)	2000	
海事	銃士	銃士の研究1	★★	銃撃R3	15	800	連射砲撃(2/800) 近距離砲撃(2/800)	1000	銃士の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：連射	1000	
海事	銃士	銃士の研究2	★★★★	銃撃R6	50	1200	連射砲撃(2/1200) 近距離砲撃(2/1200)	2000	銃士の白兵術1	洋上NPCとの白兵戦で銃撃を使用すると次に相手が防御を使用する。	2000	
海事	補給隊	補給隊の研究1	★★	修理R3	22	750	船舶災害回復(30/750) 人命救助実戦(5/750)	1000	補給隊の回復術1	洋上NPCとの戦闘で自分が使用する疲労度回復効果が上昇。	1000	
海事	補給隊	補給隊の研究2	★★★★	修理R6	50	1250	船舶災害回復(30/1250) 人命救助実戦(5/1250)	2000	補給隊の回復術2	洋上NPCとの戦闘で自分が使用する行動力回復効果が上昇。	2000	
海事	守備衛生隊	守備衛生隊の研究1	★★	見張りR3	22	1000	船舶修理(1/1000) 船舶災害回復(30/1000)	2000	守備衛生隊の回復術1	自分の外科医術効果で回復したすべての船の白兵防御力が一時的に上昇 (対NPC戦限定)	1000	50%上昇：1ターンのみ
海事	守備衛生隊	守備衛生隊の研究2	★★★★	見張りR6	50	1500	船舶修理(1/1500) 船舶災害回復(30/1500)	3000	守備衛生隊の回復術2	自分の外科医術効果で回復したすべての船の白兵攻撃力が一時的に上昇 (対NPC戦限定)	2000	50%上昇：1ターンのみ
海事	斥候	斥候の研究1	★★	回避R3	28	500	特殊攻撃成功(5/500)	1000	斥候の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：回避	1000	
海事	斥候	斥候の研究2	★★★★	回避R6	60	1000	特殊攻撃成功(5/1000)	2000	斥候の偵察術1	見張りスキル使用中に、NPCが襲ってくる可能性の有無が分かる。	2000	
海事	大提督	大提督の研究1	★★★★	弾道学R3	47	160	ガナドール勝利(20/160) 全滅勝利(10/160)	1500	大提督の成長1	以下のスキルランク上限が17になる：弾道学	1500	
海事	大提督	大提督の研究2	★★★★	弾道学R6	65	240	ガナドール勝利(20/240) 全滅勝利(10/240)	2000	大提督の知恵1	機雷、衝突によるダメージでは耐久度1までしか減らない (対NPC戦限定)	2000	
海事	フィリバスタ	フィリバスタの研究1	★★★★	操舵R3	45	400	海域戦闘強敵撃破(40/400) 収奪実践(2/400) 国家所属船撃破(10/400)	1500	フィリバスタの流儀1	収奪に成功した直後の白兵攻撃力が30%増加する (対NPC戦限定)	1500	
海事	フィリバスタ	フィリバスタの研究2	★★★★	操舵R6	?	600	海域戦闘強敵撃破(40/600) 収奪実践(2/600) 国家所属船撃破(10/600)	2000	フィリバスタの流儀2	収奪に成功した直後の白兵防御力が30%増加する (対NPC戦限定)	?	