

Name	Beschreibung kurz	Beschreibung lang
Imperialer Schnitter	Kratzen: mehrfach 506% Attacke	Du ziehst ein riesiges Schwert und schwingst es 2 Mal für mehrfache Treffer. Zerstörung-Skill - Aura der Zerstörung wird verbraucht und Aura der Vitalität gesammelt. - Als Schwertkämpfer der Zerstörung steigt deine Attacke.
Orvus-Geysir	Feuersäule: mehrfach 429% Magie-Attacke	Du lässt für mehrfache Treffer ein Dutzend Feuersäulen aus dem Boden schießen. Zerstörung-Skill - Aura der Zerstörung wird verbraucht und Aura der Vitalität gesammelt. - Als Schwertkämpfer der Zerstörung steigt deine Attacke.
Klingenkreis	Schwertschneide: mehrfach 456% Attacke Schockwelle: 1934% Attacke	Du verschaffst dir Raum und attackierst alle Gegner um dich herum mit Magieschwertern. Zerstörung-Skill - Aura der Zerstörung wird verbraucht und Aura der Vitalität gesammelt. - Als Schwertkämpfer der Zerstörung steigt deine Attacke.
Kriegsgott	- Aktivierungswahrscheinlichkeit für Windschnitt 100% - MP-Kosten Armageddon-Klinge - 20% - Rüstung zerreißen setzt Abwehr des Gegners für bestimmte Zeit auf 0	Während Ehrgeiz aktiv ist, werden alle deine Combos mit Windschnitt ausgeführt. Die MP-Kosten für Armageddon-Klinge sinken. Rüstung zerreißen setzt die Abwehr des Gegners für bestimmte Zeit auf 0.
Magiebeschichtung	- Magische Geschosse absorbieren: MP +5	Während Ehrgeiz aktiv ist, erleidest du keinen Schaden durch Magie-Geschosse, sondern nimmst sie als Mana auf. Der Effekt von Magische Fesseln gilt auch für Spezialaktiv-Skills.
Cornwellmeister	- Fußamputation: 3 Sek. (bis zu 5 Sek.) - Debuff-Immunität: 3 Sek. - Bei Aktivierung von erbarmungsloser Schlächter: Aufnahme von verwendeten MP - Schwertkunst einer anderen Welt - Nanta: Coodown-Zeit 0, Mana-Verbrauch -50%	Bei Verwenden von Ehrgeiz erhältst du für eine bestimmte Zeit Immunität gegen Statureffekte. Combos und Aktivskill-Angriffe hindern den Gegner am Laufen. Die MP, die du mit Erbarmungsloser Schlächter beim Gegner verbrennst, werden deinem eigenen MP-Vorrat hinzugefügt. Innerhalb der Schwertwind-Reichweite von 'Unendlicher Verfolger' sind die Kosten für 'Schwertkunst einer anderen Welt - Nanta' stark verringert.
Eissplitter-Sturm	Eisbrocken: mehrfach 112% Magie-Attacke	Du beschwörst unzählige Eissplitter, die alle Gegner durchbohren.

Verdammnis	Schwarzes Loch: mehrfach 478% Magie-Attacke Explosion: 2868% Magie-Attacke Dauer: 2 Sek. Max. zusätzliche Zeit: 3 Sek. MP-Verbrauch pro Sek.: 20	Du erschaffst ein Schwarzes Loch über dir, das Gegner anzieht, ihnen mehrfach Schaden zufügt und anschließend explodiert. Wenn du die Skilltaste gedrückt hältst, gibst du MP aus, um das Schwarze Loch länger aufrecht zu erhalten.
Verrückter Wurm	Schwarzes Loch: mehrfach 399% Attacke Explosion: mehrfach 748% Attacke	Du erschaffst ein Schwarzes Loch, das die Gegner zu dir heranzieht und ihnen mehrfach Schaden zufügt. Das Schwarze Loch verdichtet sich nach einer Weile und explodiert.
Magiegeladener Körper	[Meteorhagel, Blitzregen] Verbrauchte MP: -50% Zahl der Beschwörungen: +50% [Stärkung von Elementarkörper] Dauer: +5 Sek. Laufgeschwindigkeit: +20%	Die MP-Kosten von Meteorhagel und Blitzregen sinken und die Anzahl der Meteore bzw. Blitze steigt. Die Dauer von Elementarkörper steigt, deine Laufgeschwindigkeit steigt und die MP-Kosten für Teleport werden auf 0 gesetzt.
Finsterer Handel	[Verstärkung von Dunkler Pakt] Wahrscheinlichkeit während Combo-Angriff: 50% Combo MP-Verbrauch: 100% [Stärkung von Schattenkörper] Erhöhung: +5 Sek. Attacke: -15% Magie-Attacke: +15%	Der Effekt von Dunkler Pakt wirkt auch bei Combo-Angriffen. Der Effekt von Schattenkörper hält länger an, physischer Schaden sinkt und magischer Schaden steigt.
Zeitlimit	[Stärkung von Energiegeladener Körper] Dauer: +5 Sek. Angriffsgeschwindigkeit: +10% Cooldown-Zeit: -30%	Du kannst Teleport verwenden, während du am Boden liegst. Energiegeladener Körper hält länger an, deine Angriffsgeschwindigkeit steigt und die Cooldown-Zeit verwendeter Skills wird verkürzt (außer Hyper- und Partner-Skills).
Kreisel-Kick	Durchstich: 5086% Attacke	Du verwendest Windkraft, um einen harten Kick beim Gegner zu landen. (Auch im Sprung verwendbar.) Verbraucht NE: - bei Volltreffer max. 2 Felder
Schneidender Wind	Tornado: 374% Magie-Attacke	Du verursachst einen Tornado mit messerscharfen Windstößen, der Gegnern in deiner Nähe Schaden zufügt. Verbraucht NE: - bei Volltreffer max. 2 Felder
Sporen des Zorns	Tödliches Gift: 786% Attacke (zusätzlicher Schaden: +30%) Dauer: 3 Sek.	Du versprühst tödliches Gift. Sind max. 2 Gegner betroffen, steigt der Schaden. Verbraucht NE: - bei Volltreffer max. 2 Felder

Beharrlichkeit	Alle Skill Cooldown-Zeiten: -1 Sek. (außer Hyper und Partner-Skill) Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% (Dauer: 10 Sek.)	Ermöglicht dir, Sichel-Kick und Brutale Attacke während eines Sprungs einzusetzen. Erfolgreiche Treffer mit Naturgewalt und Reflektierender Kick steigern deine Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft und beschleunigen außerdem die Cooldowns kürzlich verwendeter Skills.
Schnelle Schützin	MP-Erhalt in Reichweite von Odins Speer: +50%	Du kannst mit den Hoch-/Runter-Pfeiltasten den Abschusswinkel von Schneller Schuss ändern. Du kannst Alpha-Pfeile auch aus der Luft abfeuern. Der MP-Erhalt durch Odins Speer steigt. (Auch für Gruppenmitglieder.)
Raubtier	Wahrscheinlichkeit von Krit. Treffer: 35% Schaden durch Krit. Treffer: 1,5x	Bei Verwendung von Sporen des Zorns, Windsaat - Eiszapfen oder Sternschlitzer fegst du die Gegner mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit von den Füßen und fügst ihnen großen Schaden zu. Dornkugelfalle, Windsaat, Verzögerung und Sternschlitzer können auch im Sprung verwendet werden.
Mord im Anzug	Schwertstich: 450% Attacke Schwertenergie: mehrfach 433% Attacke	Du stichst auf den Feind ein und attackierst ihn fortlaufend mit furchteinflößender Geschwindigkeit.
Power-Bombe	Schockwelle: 3889% Magie-Attacke Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +50%	Du schwingst deine Faust mit aller Kraft in die Luft. Dein Gegner fliegt durch den mit voller Wucht geladenen Schlag davon und erleidet sehr großen Schaden. (Auch im Sprung verwendbar.)
Berstende Klinge	Feuer: mehrfach 387% Magie-Attacke	Du schwingst ein von Flammen umschlossenes Schwert und verursachst mehrfache Feuerexplosionen. (Auch im Sprung verwendbar.)
Angriff	- Schockwelle - Schere MP-Verbrauch/Attacke: -20%/+20%	Nach Aktivierung von Schockwelle - Schneide sinkt der MP-Verbrauch und steigt der Schaden von Schockwelle - Schere. Das Ausführen von Giga Drive setzt den internen Cooldown von Flucht! zurück.
Endlose Wut	- Aktiv-Skill: Riesenschraube, Höllenschlag, Nehmen und geben, Verzauberte Hand, Gesplitterte Waffe Combo: YYY[X], XX→XX während [↓X], XX [↓X], →→↑YX[X]	Teile von Aktivskills und Combos, welche mit Nasodhand und Nasodspeer treffen, werden von aufflammenden/explodierenden Nasodhand-Skills beeinflusst.
Glückssträhne	- Skill Cooldown-Beschleunigung: 130% - Mana-Regeneration: +40% - Aktivierte Skills ohne Ressourcenverbrauch: Flammenschwert,	Alle inneren Skill-Coldowns von Glühender Schrei - Napalm werden beschleunigt, die Mana-Regenerationsrate steigt und manche Aktivskills können ohne MP-Verbrauch verwendet werden.

	Flammenschwert (schwach)	
Extremschneide	Energiefeld teilen: 3927% Magie- Angriffe	Du erstellst ein riesiges Nasod-Energieloch und zerschneidest es mit einem Schlag. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen).
Elektro-Donner	Magnetfeld: mehrfach 530% Magie- Angriffe	Du lässt ein verdichtetes Nasod-Magnetfeld explodieren, was eine bestimmte Zeit lang mehrfach Schaden anrichtet. Dieser Angriff lässt kein Mana-Break zu. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen).
Elektro-Niederschlag	Energiefeld: mehrfach 311% Magie- Angriffe	Du erstellst ein vertikales Energiefeld, das eine große Menge Energie freisetzt. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen).
Cheat Code: Zerstörung	- Mana (normale Angriffe): 300% - Sündenschere, Eisensplitter Änderung der Cooldown-Zeit: je 1 Sek. / 3 Sek. - Alle Skill-Schaden: +20% (Hyper- Skill ausgenommen) - Stärkungswahrscheinlichkeit von Nasod-Waffen: 100%	Das Ausführen von Thron der Königin steigert eine Zeit lang den MP-Erhalt bei Combos. Die Cooldown-Zeit von Sündenschere und Eisensplitter nimmt ab. Der Schaden aller Skills steigt um 20% (außer Hyper-Skills). Der zusätzliche Combo-Schaden von Overcharge kommt mit 100% Wahrscheinlichkeit zur Anwendung.
Cheat Code: Regelverstoß	- Rate von Beschwörungs-HP: 5% - Angriffe Beschwörung: +30% (10 Sek. lang)	Die MP-Kosten für Code: Recovery-Skills sinken auf 50%. Die HP beschworener Helfer werden wiederhergestellt. Die Angriffskraft beschworener Helfer steigt für eine bestimmte Zeit.
Cheat Code: Elektromanisch	HP-Verbrauch bei Magie- Umwandlung: -50% (Wahrscheinlichkeit: 50%) - Zusätzlicher MP-Erhalt: +50% (Wahrscheinlichkeit: 50%) - Verwendete MP aller Skills (außer Hyper-Skill): -10% (10 Sek. lang) - Energienadeln Cooldown (außer Hyper-Skill): -50% - Kugelblitz Mana-Erhalt: 10 pro Sek.	Du kannst Lichtfalle auch im Sprung ausführen. Aderlass verbraucht mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit weniger HP, regeneriert mehr MP und verringert den MP-Verbrauch aller Skills (außer Hyper-Skills). Das Ausführen von Energienadeln beschleunigt die Cooldowns aller Skills (außer Hyper-Skills). Innerhalb der Reichweite von Kugelblitz erhältst du MP.
Wut des Wächters	Schlag: 4905% Angriffe	Du stürmst mit der Kanone vor und fügst den

		Gegnern großen Schaden zu.
Spannender Einschlag	Kugel: 4101% Magie-Attacke [Zielmarkierung Silver Shooter] Machtbooster-Aufladung: +225% Dauer: 10 Sek.	Dufeuerst eine explodierende Kanonenkugel ab. Von der Kugel getroffene Gegner erhalten die [Zielmarkierung Silver Shooter]. Wenn du diese Gegner mit Magiekugel-Combos triffst, erhältst du zusätzliche Machtbooster-Aufladung. (Verbraucht 1 Kanonenkugel)
Bombardierungsartillerie	Explosion: mehrfach 1361% Magie-Attacke	Du erhältst Unterstützung von den Artilleristen von Hamel, die eine Salve Bomben auf vor dir stehende Gegner abschießen.
Kraft des Beschützers	[Kraftunterdrückung] Attacke und Magie-Attacke: -10% (max. 3x stapelbar) Dauer: 20 Sek.	Gegner, die von Pandämonium, Caladbolgs Schmerz oder Eiserner Schrei getroffen werden, erleiden [Kraftunterdrückung].
Unablässiges Verfolgen	Leitreichweite: +30% Anzahl von Sternschnuppengeschoss: +3 Dauer von Kugelblitz: +50%	Verbessert die Reichweite von Explosiver Verfolger, Sternschnuppen und Blitzprojektil. Steigert außerdem die Anzahl der Projektile bei Sternschnuppen und die Dauer von Blitzprojektil.
Nützliche Taktik	MP-Erhalt bei Attacke von Zielmarkierung: +60% Max. Installation von Automatischer Mörser: +1 MP-Verbrauch bei zusätzlicher Installation von Automatischer Mörser: +70%	Steigert den MP-Erhalt bei Angriffen auf Gegner mit Zielmarkierung. Erhöht die max. Anzahl an Automatischen Mörsern. Zusätzlich nach dem ersten aufgestellte Mörser kosten weniger MP.
Tiger-Stil - Wurf	Schwingen: 1221% Attacke Wurf: 1412% Attacke Speerwurf: mehrfach 265% Attacke	Du schwingst den Speer in großen Kreisen und landest bei den Gegnern Treffer. Danach wirfst du den Speer und beseitigst die Gegner vor dir. Verbraucht Geistenergie: - 2 Kugeln Regeneriert Geistenergie: - Vor dem letzten Schlag kann ein anderer Skill aktiviert werden. Bei einem erfolgreichen Angriff werden 4 Kugeln regeneriert.
Reaktionsfeld	Reaktionsfeld schaffen: mehrfach 697% Magie-Attacke Reaktionsfeld-Explosion: mehrfach 68% Magie-Attacke	Du erstellst eine hochkomprimierte Geistenergiebombe, die jeden in der Nähe anzieht und dann explodiert. Verbraucht Geistenergie: - 1 Kugel Regeneriert Geistenergie: - Vor dem letzten Schlag kann ein anderer Skill aktiviert werden. Bei einem erfolgreichen Angriff werden 3 Kugeln regeneriert.

Geist der Kligen	<p>Speerwirbel: mehrfach 425% Attacke Geisterklingen: mehrfach 126% (mit Geistenergie: Schaden steigt um je 15%)</p>	<p>Du drehst dich um dich selbst und wirfst Geisterklingen in alle Richtungen. (Auch im Sprung verwendbar.)</p> <p>Verbraucht Geistenergie: - 0 bis 3 Kugeln (kann auch ohne Geistenergie aktiviert werden)</p> <p>Regeneriert Geistenergie: - Vor dem letzten Schlag kann ein anderer Skill aktiviert werden. Bei einem erfolgreichen Angriff werden 4 Kugeln regeneriert.</p>
Tapfere Hingabe	<p>[Tapferkeit] - [Drachenzahn-Geheimtechnik] Anschlussgeschwindigkeit: +20% - [Drachenzahn-Geheimtechnik - Sprengen] Geistenergie-Regenerierung: 5 Kugeln - [Tiger-Geheimtechnik] MP-Verbrauch: -20% - [Tiger-Geheimtechnik - Wütender Tiger] Schaden: +25% - [Lebendiges Blut] Krit. Schaden: +25% - Dauer: 10 Sek.</p> <p>[Hingabe] - Alle Geschwindigkeiten: +20% - Verheerung: +20% - Wahrscheinlichkeit für Doppelattacke: +50% - Dauer: 10 Sek.</p>	<p>Hast du all deine Geistenergie verbraucht oder mit dem Gegenangriff [Fließendes Wasser] Erfolg, wird dein Körper für eine bestimmte Zeit gestärkt.</p> <p>Hast du all deine Geistenergie verbraucht, den Zustand [Tapferkeit] erlangt und mit dem Gegenangriff [Fließendes Wasser] Erfolg, gelangst du in den Zustand [Hingabe].</p>
Halbgrenze	<p>[Vagabund] - Vagabund: 100% Magie-Attacke - Bluten: 5 Sek. (max. 3x stapelbar) - MP: -5</p> <p>[Fegefeuer-Seele] - Fegefeuer-Seele: 100% Magie-Attacke - Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: -25%</p> <p>[Halbgrenze] - Geistenergiewelle: Abspaltung in 3 Teile Energiespeer-Reichweite: +50%</p>	<p>Wenn du den Gegner 8x triffst, stapelt sich [Kühlbombe]. Die gestapelte [Kühlbombe] wird bei [Wolfszahn-Geheimtechnik] und [Rakshasa-Geheimtechnik] auf einmal freigesetzt und metzelt alle Gegner in der Nähe nieder. Du hast deine Geistenergie-Technik so gestählt, dass du auf den Rang eines Halbgottes steigen könntest.</p> <p>Kühlbombe - Bei jedem Treffer stapelt sich [Kühlbombe] (max. 8). - Bei Aktivierung von [Wolfszahn-Geheimtechnik - Wolfsgeist] verwandelt sich gestapelte [Kühlbombe] in [Vagabund] und stürzt sich auf den Gegner. - [Vagabund]: Dauerhafter Schaden und Verbrauch von Mana. - Bei Aktivierung von [Rakshasa-Geheimtechnik - Fegefeuer] verwandelt sich gestapelte [Kühlbombe] in [Vagabund] und</p>

		<p>stürzt sich auf den Gegner.</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Vagabund]: Schaden bei Explosion im Umkreis und Verlangsamung. <p>Halbgrenze</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abspaltung der Geistenergiequelle - Erweiterung der Reichweite von Energiespeer und Anziehung von geschädigten Gegnern.
Geisterbeschwörung : Geisterfuchs	<p>[Geisterjäger-Geheimtechnik - Tausend Geister]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reichweite: +30% - Schaden: +20% - Schadensresistenz wird ignoriert <p>[Fuchs-Geheimtechnik - Pulverisieren]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schaden: +20% - Wahrscheinlichkeit Krit. Treffer: +50% <p>[Geist der Blitze]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abwehr wird ignoriert - Krit. Treffer: 15% <p>Wahrscheinlichkeit</p> <p>[Mana absorbieren]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mögliche Absorbierung: +1 <p>[Himmelsschlag]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Treffer verwandeln sich zu 100% in Blüten 	<p>Du beschwörst keinen angepassten [Jahrtausendfuchs Eun], sondern eine fast perfekte Form.</p> <p>Die Reichweite und der Schaden von [Geisterjäger-Geheimtechnik - Tausend Geister] während Machtbooster steigt und die Statistiken der Schadensresistenz werden ignoriert. Der Schaden und die gesammelten MP steigen bei [Fuchsgeheimtechnik - Pulverisieren] und jeder Treffer wird mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit als Krit. Treffer aktiviert.</p> <p>Durch den verstärkten Geistzustand werden bestimmte Skills anhaltend verstärkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Geist der Blitze] ignoriert die Abwehrhaltung und jeder Treffer wird mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit als Krit. Treffer aktiviert. - Individuen, die Mana absorbieren können, nehmen zu. - Die Wahrscheinlichkeit für den Blüten-Effekt des Himmelsschlags steigt.
Himmliche Klinge	Explosion: mehrfach 321% Attacke	<p>Du beschwörst das Siegerschwert und lässt es niederschwingen.</p> <p>Vernichtungs-Skill</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aura der Vernichtung wird verbraucht und Aura des Sturms gesammelt. - Du hast 100% Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer und ignorierst Abwehrhaltungen (Rundschild/K.O.).

Ignis-Sturz	Feuerkugel-Explosion: mehrfach 174% Magie-Attacke	<p>Du lässt unzählige Feuerkugeln auf den Boden niederprasseln und explodieren (nur im Sprung verwendbar).</p> <p>Sturm-Skill - Aura des Sturms wird verbraucht und Aura der Vernichtung gesammelt. - Dein MP-Verbrauch sowie Cooldown-Zeiten sinken.</p>
Schatten	Sturm der Dunkelheit: mehrfach 367% Attacke	<p>Du verursachst in deinem Umfeld den magischen Windsturm der Dunkelheit und attackierst den Gegner mehrfach.</p> <p>Vernichtungs-Skill - Aura der Vernichtung wird verbraucht und Aura des Sturms gesammelt. - Du hast 100% Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer und ignorierst Abwehrhaltungen (Schild/K.O.).</p>
Würde des Großmeisters	<p>[Befehl] - Deine Attacke steigt und die Krit. Treffer/Verheerung/Angriffsgeschwindigkeit/Schadensbonus von dir und deiner Gruppenmitglieder werden verstärkt. - Du: je 6% - Gruppenmitglieder: Mitgliederzahl x3% (max. 4x stapelbar)</p> <p>[Technik des Großmeisters] - Siegerschwert: Alle Attacken ignorieren Abwehr und Schadensresistenz deiner Gegner - Kriegsauftakt: Im Sprung anwendbar</p>	<p>Verstärkt deine Führungskraft bei deinen Soldaten und Kameraden. Alle deine Attacken steigen und du teilst deine Stats mit den Gruppenmitgliedern. Zudem verstärkt sich das Siegerschwert und der Kriegsauftakt-Skill, welches einen noch tapfereren Krieg ermöglicht.</p>
Flammen	<p>[Flammen] - Mega-Explosion: K.O.-Wert sinkt pro Flammentreffer um 1,5 - Feuriges Schwert: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Inkarnation des Feuers: +721% Magie-Attacke - Ewiges Feuer: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Flammenflügel: Der erste Treffer senkt die MP des Gegners um 10 - Feuerwand: MP und K.O.-Wert des Gegners sinken bei jedem Treffer um 3</p>	<p>Du erkennst die wahre Bedeutung der Flammen und entlockst die Feuerkraft bis auf das Äußerste. Die Skills Mega-Explosion, Feuriges Schwert, Inkarnation des Feuers, Ewiges Feuer, Flammenflügel und Feuerwand werden verstärkt.</p>

Berserker	<p>[Wahnsinn]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn HP unter 30%, steigt der Gauge-Erhalt um das Zweifache - Ehrgeiz - stark: Schadensresistenz sinkt um 20% und du wirst immun gegen Stampfen/Ohnmacht - Brutaler Schnitter: Jede Abwehr sinkt um 10% und jede Attacke steigt um 20% - Illusion: Schatten: Krit. Schaden steigt um 15% 	<p>Bei bestimmten Zuständen vergisst du den Schmerz und überlässt deinen Körper der Wut. Wenn deine HP unter einem bestimmten Wert liegen, steigt die Macht, die du zusätzlich aufnimmst. Bei Verwendung der Skills 'Ehrgeiz - stark', 'Brutaler Schnitter' und 'Illusion: Schatten' erzielst du zusätzliche Effekte.</p>
Quecksilber-Schlag	<p>Explosion: 1856% Magie-Attacke Nasodrüstung-Combo-Schlag: 62% Magie-Attacke Nasodrüstung-Combo-Explosion: 131% Magie-Attacke Schockwelle: 1114% Magie-Attacke</p>	<p>Mit Gravitation hebst du deine Gegner in die Luft und attackierst sie mit Nasodrüstung-Combo.</p> <p>Verbraucht keine Dynamo-Punkte bei Anwendung im Dynamo-Modus.</p> <p>Verbraucht Dynamo-Wandler: 3 DW (nur im Dynamo-Modus; auch ohne DW einsetzbar) Mit einem eingesetzten DW steigt der Schaden um 5%.</p> <p>Nasodrüstung-Combo: Drücke im Dynamo-Modus am Ende einer Combo noch einmal Y oder X.</p>
Kraftfeld	<p>Dynamo-Dummy: 2366% Attacke Kraftfeld</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attacke, Magie-Attacke: +10% - MP-Regeneration bei Schaden/Treffer: +30% - MP-Aufladung (DP-Aufladung): +30% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown-Zeit -50% <p>Kraftfeld-Dauer: 10 Sek. Kraftfeld-Effektdauer: 60 Sek.</p>	<p>Du kopierst ein Prismafeld und installierst in deinem Umfeld spezielle Gravitationsfelder. Attacke, MP-Erhalt während Schaden/Treffer, Aufladungsgeschwindigkeit von Machtbooster deiner Mitglieder und von dir steigen. Der MP-Verbrauch und Cooldown-Zeit sinkt bei Verwendung von [Dynamo-Modus].</p> <p>Generiert Dynamo-Punkte: +40 DP (nicht bei aktivem Dynamo-Modus)</p> <p>Verbraucht Dynamo-Wandler: -1 DW (nur bei aktivem Dynamo-Modus; auch ohne DW einsetzbar), Dauer: +100%</p>

Mondlichtbrecher	<p>Schockwelle: 1368% Magie-Attacke Raum-Zerstörung: mehrfach 456% Magie-Attacke</p>	<p>Raumzeit-Koordinaten werden fixiert und der Raum zerrissen. Halte die Skill-Taste gedrückt, um den Abschuss zu verzögern und mit den Pfeiltasten den Abschusswinkel einzustellen.</p> <p>Synergie - Im Dynamo-Modus werden DP verbraucht und 10% des Verbrauchs als MP regeneriert. - Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus verbraucht MP und regeneriert 10% des Verbrauchs als DP.</p> <p>Verbraucht Dynamo-Wandler: max. -2 DW (nur im Dynamo-Modus; auch ohne DW einsetzbar) Pro eingesetztem DW wird Abwehr ignoriert. Bei Einsatz von 2 DW, Schaden +10%.</p>
Energieverstärkung	<p>Energie-Verstärkung - [Nasodrüstung-Combo]: Wahrscheinlichkeit für krit. Treffer: +15% - [Raumbrecher]: Zusätzliche Verwendung von 50% der eigentlichen Größe, 25% des Schadens. - [Elektro-Beben]: Verlangsamt den Gegner für 7 Sek. - [Impuls-Kanone]: Ignoriert Abwehr und zieht 5 MP-Verbrauch (DP bei Machtbooster) ab. - [Eroberer]: Du erhältst bei erfolgreichem Treffer im Zerlegungsmodus, 1 Wandlerpunkt mit der Wahrscheinlichkeit von 15%. - [EMP-Schock]: +25% Effekt außerhalb des EMP-Sturmradius.</p>	<p>Du verstärkst die Energie von [Nasodrüstung-Modus - Kampfausrüstung]. Zudem stärkst du die Kraft der Nasodrüstung-Combo und die Energieausfluss-Skills. Jeder Treffer von Nasodrüstung-Combo ignoriert die Abwehrhaltung und jeder Treffer wird mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit als Krit. Treffer aktiviert.</p>
Verstärkte KI	<p>Upgrade von Markierungstreffer - -20 DP bei Aktivierung von Fabrik-Modus - Unlimitierte Dauer bei Aktivierung von Fabrik-Modus - Marker-Dauer: +20%</p> <p>Upgrade von KI - [Konfiguration - Wurfscheibe]: Ignoriert Abwehr und höchste Trefferzahl steigt um 1x - [Phantom-Sucher]: Treffergeschwindigkeit von Markierungstreffer steigt: +50% - [Install - Sternenfall]: Wenn ein Gegner Markierungstreffer aktiviert</p>	<p>Verstärkt die KI von Markierungstreffer und den Verfolgungs-Skills.</p>

	<p>hat, drücke Skilltaste für sofortigen Abschuss des Gegners</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Install - Ultimative Wut]: Zeit zwischen Treffern der Partikelanalyse sinkt -20% - [Install - Zielsuchender Laser]: Laser verursacht alle 1,5 Sek. Bewegungsunfähigkeit. 	
Zeit-Störung	<p>Zeitstörung</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Raum-Riss]: Ignoriert Abwehrzustand - [Kreis-Umkehr]: Verwendest du 1 Wandlerpunkt und attackierst, erwirkst du [Betäubung]: +0,5 Sek. - [Gedankenbrecher]: Wenn du Gedankenbrecher erneut bei einem Gegner verwendest, wird seine Abwehr ignoriert. - [Maximalschlag]: Beschränkungsdauer: +50% - [Mondschein-Serenade]: Wenn du Wandlerpunkte verwendest, bis zum nächsten Stapel: -33% -> -50% - [Stigma-Umkehr]: Verbrennt bis 30 MP des Rückruf-Gegners. 	<p>Skills, die direkten Einfluss auf Raum und Zeit haben, werden enorm verstärkt.</p>
Todeskreuz	<p>Beschwörung: 2320% Attacke Schwung: 359% Attacke x4</p>	<p>Ein Übeltäter der Dunkelheit taucht auf und verwüstet deine Umgebung.</p> <p>Wechselskill (Lu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn du gerade Ciel spielst, wechselst du mit diesem Skill zu Lu. - Der Wechsel generiert 4 Kombinationspunkte.
Magdonische Kanone	<p>Explosion: mehrfach 758% Magie-Attacke Seelen-Freigabe: mehrfach 36% Magie-Attacke</p>	<p>Du schießt mit riesigen Seelenbomben. Bei der Explosion der Bomben nehmen die Gegner in der Nähe großen Schaden durch die Seelen. (Auch im Sprung verwendbar.)</p> <p>Wechselskill (Ciel)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn du gerade Lu spielst, wechselst du mit diesem Skill zu Ciel. - Der Wechsel generiert 4 Kombinationspunkte.

Dämonischer Ansturm	Raserei: 468% Attacke x4 Zauberspruch-Explosion: 378% Attacke x4	Du springst schnell in die Luft und schlägst den magischen Schläger nieder. Wechselskill (Lu) - Wenn du gerade Ciel spielst, wechselst du mit diesem Skill zu Lu. - Der Wechsel generiert 4 Kombinationspunkte.
Autorität des Throns	Wahrscheinlichkeit für Übeltäter der Dunkelheit: 50% Kombinationspunkt-Zunahme und Cooldown-Zeit-Abnahme: 50% Kombinationspunkt-Zunahme: +2 Cooldown-Zeit für Skill: -20%	Wenn du an der Macht bist, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Apollyon als Übeltäter der Dunkelheit auftaucht. Wenn er nicht als Übeltäter der Dunkelheit auftaucht, erhältst du Wechselpunkte zurück und der Cooldown aller Skills wird beschleunigt (Hyper-Skill und Himmlische Liebe ausgeschlossen).
Hingabe des Adels	Anzahl der Dämonen-Speere: +6 Kombinationspunkt-Zunahme: +1 MP-Zunahme: +10	Die Anzahl von Schattenblitz wird erhöht. Jedes Mal, wenn als Opfergabe Debuffs beseitigt werden, werden pro Debuff Wechselpunkte und MP wiederhergestellt.
Sichere Dämonenaura	Angriffsgeschwindigkeit: +20% Laufgeschwindigkeit: +30% Sprungkraft: +5% [Phantom-Ansturm] - Bei Schaden [Ansturm] verwenden möglich [Dunkle Gedanken] - Reichweite: +15% - Anwendung im Sprung möglich [Strafe] - [Magie-Bombe] Explosionsgeschwindigkeit: 1 Sek.	Beruhige die durch Verträge verstärkte magische Energie und mache ein effizientes Kraftmanagement ohne Rebound möglich. Die Skills Phantom-Ansturm, Dunkle Gedanken und Strafe werden verstärkt. Durch die stabilisierte magische Energie steigen alle Geschwindigkeiten im [Explosionszustand].
Gezielter Schlag	Hochgeschwindigkeitsbombe: 3061% Attacke	Du ziehst FM-92 undfeuerst eine durchschlagende Kugel ab. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills.
Tanzende Jagd	Wind: mehrfach 352% Attacke Treffer: 805% Attacke	Du metzelst mit der Kettenklinge alle Gegner vor dir nieder. Kettenrevolver/Kettenklinge - Jeder Treffer erhält die Wahrscheinlichkeit für Bluten aus [Revolver-Meister]. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills.
Viper-Hagel	Bombardieren: mehrfach 368% Magie-Attacke Verbrennen: 5 Sek.	Du mobilisierst mehrere Walküren-Truppen und bombardierst eine Zone. Die von den Bomben getroffenen Gegner erleiden [Verbrennen]. Overstrike

		- Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills.
G-Ex Antik-Buster	Schockwelle: 1281% Magie-Attacke Laufen mit Hochgeschwindigkeit: mehrfach 187% Magie-Attacke	Der G-Kern wird aktiviert und kann transformiert werden. Wenn nach der Transformation erneut Skills verwendet werden, wird [G-Ex Antik-Buster] aktiviert. #C03E403G-Transformation: - Aktivierung verbraucht 15 ECP - Transformation kostet 200 MP - Nach der Transformation erhältst du den Buff [G-Erweiterung]. G-Ex Antik-Buster: - Durch Drücken der Skilltaste entsendest du eine Schockwelle, die alle Gegner mehrfach trifft. Overstrike - Mit Overstrike steigt die Skill-Attacke.
Code: Kriegsmaschine	[Kriegswaffen] - Ignorierwahrscheinlichkeit von Schadenresistenz: 15% - Dauer: 15 Sek. [Effizientes Waffenmanagement] - Reduzierwahrscheinlichkeit von Cooldown-Zeit: 33% - Cooldown-Zeit: -50%	Wenn [Meisterschaft schwerer Waffen] max. gestapelt wurde, wird der Buff [Kriegswaffen] angewendet. Die Verarbeitung von schweren Waffen steigt sprunghaft und der höchste Wirkungsgrad aller Spezialaktiv-Skills von schweren Waffen wird erzielt. - Skillanwendungen: Barbecue, M-137 Gatling Gun, M-3 Flammenwerfer, Flammenschlag, FM-31 Granatwerfer, Laser-Gewehr, Protonenbombe, Operation: Auslöschen, FM-92 Mk2 Lancer SW, Pampero-Booster, X-1 Extruder. Kriegswaffen: - Spezialaktiv-Skills mit schweren Waffen ignorieren mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit sowohl die Abwehr als auch die Schadensresistenz des Gegners. Effizientes Waffenmanagement - Bei Verwendung von Spezialaktiv-Skills mit schweren Waffen sinkt mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit die Cooldown-Zeit.

Wahnsinn	<p>[Overstrike-Zustand]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schaden bei Spezialaktiv-Skill: +5% - Bei erfolgreichem Aktiv-Skill-Treffer, Cooldown-Zeit bei Spezialaktiv-Skill: -20% - Wahnsinn Cooldown-Zeit: 30 Sek. 	<p>Sobald [Blutfest] maximal gestapelt ist, wird der Buff [Wahnsinn] angewendet. Im Zustand [Wahnsinn] wird der Modus [Overstrike] aktiviert und Aktiv-Skills können ohne ECP-Verbrauch verwendet werden. Der Schaden aller Aktiv-Skills steigt und erfolgreichem Treffer eines Aktiv-Skill sinkt die Cooldown-Zeit aller Spezialaktiv-Skills. Der Zustand [Wahnsinn] wird beendet, sobald der Modus [Overstrike] deaktiviert wird.</p>
Rüstung modifizieren	<p>[Rüstung modifizieren]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [G-35L Blitzgranate]: 2x laden möglich - [Ultraleichte Mine]: Installationsabstand: -50% - [G-18C Eisgranate]: [Einfrieren] Dauer: +200% - [EMP-Sturm]: Im Sprung anwendbar - [Fernbedienung für C4]: Befestige alle 5 Schüsse vor der Explosion. Abwehr des Gegners wird ignoriert. - [G-96 Hitzegranate]: Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% tritt 100% Krit. Treffer in Kraft - Alle Attribut-Schüsse: Dauer von [Silbergranate]/[Eisgranate]/[Glühende Kugeln]: +5 Sek. und Abwehr wird ignoriert 	<p>Verstärkt deine Waffen.</p>
Sub-Mecha-Revolution	<p>[Sub-Mecha-Revolution]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [KS-83]: Erhöhtes Drücken von Links- und Rechts-Taste für eine Explosion und Schaden durch [Explosion] ignorieren Abwehr des Gegners. - [Ex-S Viper]: Ignoriert Abwehr des Gegners und beschwört mit Wahrscheinlichkeit von 50% zusätzlich [Ex-Ss Viper]. - [Speerfabrik]: Ignoriert Abwehr des Gegners und trifft mit Wahrscheinlichkeit von 50% Krit. Treffer. - [Magnetischer Beschützer]: Schockwellen-Attacke wird hinzugefügt. - [Magnetfeld]: Schießt magische Geschosse zurück und 5 MP des Ausführenden werden regeneriert. 	<p>Verschiedene Mecha-Untersorten werden bis zum Limit verbessert und verstärkt.</p>