Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Información de la habilidad	Descripción
Gran caballero	Gran cruz	Coste de PM: 250 Tiempo de espera: 21 s	Conduces energía de la espada sobre la superficie de la tierra creando así a tu alrededor explosiones. Si mantienes la tecla de habilidad pulsada es posible recargar, a través de la que el alcance y el daño de las explosiones aumentan. **Gran cruz** - Es posible recargar por un consumo de 10 PM por cada 0,5 s (consumo máximo: 50 PM) - Por cada recarga, el alcance aumenta en un 20% y el tiempo de espera, en un 10%. - Con la carga máxima, el enemigo impactado sufre la penalización [Reducción]. **Reducción** - Todas las velocidades se reducen en un 10%, la defensa y la defensa mágica se reducen en un 15%. - Duración: 10 s. **Habilidad de la destrucción** -Se consume el **Aura de la destrucción** y se reúne el **Aura de la vitalidad**. - Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta. Onda de choque: 224% del ataque reiteradamente Explosión: 262% del ataque reiteradamente Gran explosión: 1568% del ataque
Caballero rúnico	Runas extremas	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 23 s	Golpeas sobre el suelo con una espada imbuida de energía mágica, lanzas todo por los aires y generas varias explosiones mediante runas con los atributos de fuego, frío y veneno. **¡Ataque!**

			- El enemigo sufre al azar una de estas penalizaciones: Abrasar/Congelar/Envenenamiento. - Duración: 5 s. **Habilidad de la destrucción** -Se consume el **Aura de la destrucción** y se reúne el **Aura de la vitalidad**. - Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta. Choque: 128% del ataque mágico reiteradamente Onda de choque: 379% del ataque mágico reiteradamente Explosión de runas: 346% del ataque mágico
Invocador de la espada	Golpes infinitos	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 27 s	Te abalanzas hacia delante con una Espada Corlunga, atraviesas al adversario y multiplicas la espada, lanzando al enemigo por los aires y atacándolo sin piedad con las espadas. **Habilidad de la destrucción** -Se consume el **Aura de la destrucción** y se reúne el **Aura de la vitalidad**. - Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta. Espada ondulante: 239% del ataque reiteradamente Espada voladora: 225% del ataque reiteradamente Onda de choque: 1486% del ataque
Bruja dimensional	Zona de impacto	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Distorsionas el espacio dando un golpe sobre el suelo. El espacio distorsionado se propaga hacia delante e inmoviliza a los adversarios a los que toca. **Posibilidad de memorizar** Pulsa la tecla de habilidad en posición de aprendizaje (se activa tras 2 s de inmovilidad) para memorizar hasta tres habilidades. Estas habilidades entrarán en funcionamiento por orden con la tecla de acceso rápido.

			Colisión del espacio: 732% del ataque reiteradamente **Espacio distorsionado** Imposible moverse/saltar Duración: 10 s.
Princesa de las almas	Campo de despeñadero	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Abres un portal interdimensional sobre la superficie de la tierra que está conectado al Abismo. El Dios demonio del Abismo es invocado junto al portal interdimensional, para que ataque a los enemigos. **Posibilidad de memorizar** Pulsa la tecla de habilidad en posición de aprendizaje (se activa tras 2 s de inmovilidad) para memorizar hasta tres habilidades. Estas habilidades entrarán en funcionamiento por orden con la tecla de acceso rápido. Colisión del dios demonio: 1012% del ataque mágico reiteradamente
Maestra de los elementos	Lanza de hielo	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Creas una lanza gigantesca de hielo y la impulsas hacia delante. **Posibilidad de memorizar** Pulsa la tecla de habilidad en posición de aprendizaje (se activa tras 2 s de inmovilidad) para memorizar hasta tres habilidades. Estas habilidades entrarán en funcionamiento por orden con la tecla de acceso rápido. Lanza de hielo: 2428% del ataque mágico Explosión de lanza de hielo: 3035% del ataque mágico
Centinela nocturna	Borrado	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 25 s	Erendil se imbuye de la Energía de Eldrasil y ataca a los enemigos frente a ti. Los enemigos atacados reciben la penalización [Energía de Eldrasil] y sufren daño continuado. Luego asestas otro poderoso golpe a los enemigos que tienes delante.

			En los adversarios penalizados con [Energía de Eldrasil], Erendil reacciona con esta mientras golpea, haciendo que sufran más daño. Si con este golpe se vencen a más de 5 enemigos, puedes usarla nuevamente pulsando la tecla de habilidad. **Consume EN** - En caso de impacto directo máx. 3 campos Erendil imbuido de energía: 212% del ataque reiteradamente Golpe: 2179% del ataque Explosión de energía de Eldrasil: 1332% del ataque
Corredora del viento	Tormenta demoníaca	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 24 s	Ataques del enemigo con una poderosa patada potenciada por la fuerza del viento. **Consume EN** - En caso de impacto directo máx. 3 campos Serie de golpes: 81% del ataque reiteradamente Patada: 969% del ataque x2 Golpe final: 2179% del ataque
Maestra arquera	As en la manga	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 25 s	Disparas con extrema concentración 3 poderosas flechas. Las flechas se disparan al pulsar la tecla de habilidad, siendo la última la más potente. Puedes ajustar el ángulo de disparo con las teclas de dirección ↑↓. Los enemigos que sufran daños con la primera y segunda flechas recibirán daño adicional con la siguiente flecha. Si la habilidad acaba antes de lanzar todas las fechas, recuperas PM en función del número de fechas restantes. **Consume EN** - En caso de impacto directo máx. 3 campos

			Flecha: 867% del ataque mágico x2 Flecha de concentración: 3121% del ataque mágico Explosión de flecha de concentración: 367% del ataque mágico Duración: 15 s
Maestro de la espada	Ataque afilado (hablando deprisa)	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Asestas un único y potente golpe que causa heridas y grandes daños. Punzada: 4855% del ataque Herida: dura 5 s.
Puño de fuego	Golpe demoledor	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Lanzas la mano nasod hacia delante para asestar al enemigo frente a ti un golpe definitivo y romper los límites de la [Mano nasod explosiva].Los adversarios que tienen protección contra K.O. reciben daños aún mayores. Golpe violento: 6285% del ataque mágico Daño que sufre los enemigos con protección contra K.O.: 7542 % del ataque mágico Refuerzo de la Mano nasod explosiva: 100% durante 3 s
Comandante de las llamas	Llama del ifrit	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Disparas una granada con forma de cuervo que quema a los enemigos. Bola explosiva: 472% del ataque mágico **Fuego infernal** - Se envían 13 cuervos llameantes - En caso de impacto, invoca [Fuego infernal] **durante 5 s.** - 30% de la media del ataque y el ataque mágico por segundo reiteradamente - Defensa / defensa mágica: -15% - Todas las resistencias: -250

Némesis nasod	Psicoquinesis	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 23 s	Creas 5 proyectiles afilados, atraes a los enemigos en las inmediaciones hacia ti y les causas daño de choque. Los proyectiles afilados permanecen 10 s en su lugar de creación y vuelven luego hacia ti cuando vuelves a pulsar la tecla de habilidad o transcurre el tiempo indicado. (También se puede usar durante el salto). **Recuperar proyectiles afilados** - Causa el penalizador [Hemorragia] (acumulable un máx. de 3 veces). **Habilidad de activación de núcleo:** - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). Onda de choque: 2881% del ataque mágico Proyectiles afilados: 231% del ataque mágico reiteradamente Recuperar proyectiles afilados: 332% del ataque mágico x5
Emperatriz nasod	Orgullo excelso	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 23 s	Gracias al poder del código restringido que utilizas, toda una región recibe una descarga de corriente de alta intensidad y explota. Se abre un portal interdimensional que invoca a Ferdinando, Oberón y Ofelia. Gracias a la influencia del código restringido, Oberón y Ofelia aparecen con el penalizador [Autoridad de la reina]. **[Autoridad de la reina: Oberón]** - Al impactar un enemigo baja el valor de resistencia al daño. **[Autoridad de la reina: Ofelia]** - Al impactar un enemigo bajan los valores de resistencias a atributos. **Habilidad de activación de núcleo:** - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). Corriente de alta intensidad: 3712% del ataque Granadas planas de Fernando: 236% del ataque mágico x8 Serie de golpes de Oberón: 140% del ataque x4 Campo eléctrico de Ofelia: 112% del ataque mágico x8

Serafín de batalla nasod	Virtualidad extrema	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Creas a ambos lados campos de energía conectados entre sí por un gigantesco rayo. **Esta habilidad se ve afectada por el espectro de cristal de Éldrit.** - Si se utiliza esta habilidad mientras hay un campo de fuerza activo la habilidad se verá afectada por este (campo de fuerza grande + campo de fuerza pequeño). **Habilidad de activación de núcleo:** - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). - Campo de refuerzo (campo rojo): Desde aquí sale el rayo que une los dos enormes campos. - Campo de prisma (campo azul): El rayo que une ambos campos ataca repetidamente al adversario. - Campo de persecución (campo verde): Desde el centro del campo se disparan varias lanzas eléctricas teledirigidas. - Campo de fusión: Se crean 4 gigantescos campos de energía de cuyo centro se disparan varias lanzas eléctricas teledirigidas. Rayo virtual: 4714% del ataque mágico Campo de refuerzo del rayo virtual: 5186% del ataque mágico Campo de prisma, varios rayos virtuales: 440% del ataque mágico x10 Campo de persecución, varias lanzas eléctricas: 440% del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 283% del ataque mágico reiteradamente
Paladín adamantino	Guardián rápido	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Reduces a los adversarios con un grito y pasas al estado [Guardián rápido]. (También se puede usar durante el salto). Grito: 4031% del ataque **[Guardián rápido]**

			Duplica la velocidad del tiempo de espera (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Regeneración de PM en caso de impacto: 200% Aumento de la velocidad de ataque: 15% Duración: 5 s
Cañonero comando	Campo gravitatorio	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Marcas un objetivo con las teclas de dirección y creas un [Campo gravitatorio] al soltar la tecla de habilidad. Durante el marcaje y disparo, las coordinadas del enemigo son visibles, y durante el marcaje tienes protección contra K.O. Crear campo: 4649% del ataque mágico **[Campo gravitatorio]** Imposible moverse/saltar Velocidad de desplazamiento: -50% Velocidad de ataque: -20% Daño recibido: +30%
Heraldo mortal	Castigo ardiente	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Saltas hacia delante en el aire y disparas sin compasión a los enemigos debajo de ti. Granada mágica: 634% del ataque mágico
Sakra Devanam	Dragón de la invocación de espíritus	Coste de PM: 0 Tiempo de espera: 22 s	Llenas tu lanza con el Aura del dragón y la impulsas hacia delante. **Consume energía espectral:** - 10 orbes Dragón de la invocación de espíritus: 875% del ataque reiteradamente
Yama-rajá	Llama de Rakshasa	Coste de PM: 150 Tiempo de espera: 25 s	Lanzas una granada llena de la energía de Rakshasa. Los enemigos tocados por esa energía sufren abrasamiento.

			Consume energía espectral: - 5 orbes Movimiento: 924% del ataque mágico Liberar energía: 401% del ataque mágico reiteradamente Explosión de energía: 462% del ataque mágico reiteradamente Duración del abrasamiento: 3 s.
Asura	Fantasma zorruno	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 20 s	Usas el poder del zorro para hacer que los enemigos frente a ti oigan voces que les confunde y los atacas sin piedad con las Garras. Rasguño: 438% del ataque reiteradamente Explosión de energía: 410% del ataque reiteradamente
Gran maestra	Gigachoque	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 23 s	Disparas hacia delante energía de la espada rotando a toda velocidad, para luego golpear una vez más con energía de la espada. El último ataque se realiza como impacto crítico. En caso de impacto se reduce la defensa del enemigo. **Habilidad de la destrucción** - Se consume el **Aura de la destrucción** y se reúne el **Aura de la tormenta**. - Como espadachina de la destrucción tienes un 100% de probabilidad de impacto crítico e ignoras posiciones de defensa (escudo, K.O.). Energía de espada: 154% del ataque reiteradamente Último impacto: 2016% del ataque Los enemigos impactados caen bajo el efecto de Poder dividido. - Defensa y defensa mágica: -30% - Resistencia al atributo: -100

			- Duración: 8 s.
Corazón llameante	Ignición de almas	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 24 s	Generas llamas que queman incluso el alma. Las llamas se disparan con ataques de combo y de habilidad activa. Los enemigos impactados por las llamas sufren de Calor. **Habilidad de la tormenta** - Se consume el **Aura de la tormenta** y se reúne el **Aura de la destrucción**. - Como espadachina de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen. Fuego quemaalmas: 2691% del ataque mágico Fuego adicional: 385% del ataque mágico - Duración: 15 s. Los enemigos impactados reciben el penalizador Calor. - Resistencia al atributo Fuego: -250 - Duración: 15 s.
Vengadora roja	Caída de sangre	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 23 s	Con la espada capaz de cortar el destino, golpeas a los enemigos frente a ti, dejando en ese lugar energía de espada de la sangre que causa daños continuados y confiere la Maldición de la sangre. **Golpe de sangre** - Si tienes más del 35% de tus PV, consumes un 5% del daño de habilidad en PV y el daño de la habilidad aumenta en un 40%. - Si tienes menos del 35% de tus PV, el Golpe de sangre se activa sin consumir PV. **Habilidad de la tormenta**

			- Se consume el **Aura de la destrucción** y se reúne el **Aura de la tormenta**. - Como espadachina de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen. Espada del destino: 4479% del ataque Energía de la espada de la sangre: 157% del ataque reiteradamente Los enemigos impactados reciben la Maldición de la sangre. - Los PV se reducen por un tiempo determinado. - Todas las resistencias: -200 - No es posible interrumpir la carga de maná. - Duración: 2 s.
Psicópata	Supersónico	Coste de PM: 250 PD: 40 Tiempo de espera: 23 s	Después de causarle al enemigo frente a ti daños reiterados, lanzas un potente golpe. Mediante impactos reiterados causas daño relativo a los PV actuales del enemigo. **Consumo de PD:** - No consume puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo. **Consume TD:** - Máx. -3 TD - Con cada transductor utilizado aumenta el daño causado en un 5%. (solo en modo dinamo; utilizable también sin TD). **Combo de armadura Nasod:** - En modo dinamo, pulsa Z o X una vez más al final de un combo. Serie de golpes: 5% del ataque mágico de los PV actuales del enemigo x9

			(Si son monstruos jefes, 332% del ataque mágico x9) Golpe final: 3225% del ataque mágico
Genio preclaro	Perseguidor extremo	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 23 s	Usas un equipo que persigue al enemigo y dispara un potente rayo lumínico que lo destroza todo. Cuanto más se ataque a un enemigo con el rayo lumínico mayor será el daño. **Genera puntos de dinamo:** - Al utilizar la habilidad se regeneran 60 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. **Consume TD:** - Máx. -2 - Por cada TD empleado aumenta 1 s la duración del rayo lumínico. (También puede utilizarse sin TD). Rayo de luz destructor: 221% - 442% del ataque reiteradamente Si se ataca al mismo objetivo más de 1 s, el daño aumenta hasta un máximo del doble. Duración: 5 s
Telépata diabólico	Rompedor dimensional	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Creas una Fractura en el espacio distorsionada. La Fractura en el espacio atrae a los enemigos en las inmediaciones, los comprime y descomprime a toda velocidad para hacerlos explotar y causarles daño. Los enemigos afectados por la explosión sufren de Confusión. (También se puede usar durante el salto). **Sinergia** - En modo dinamo se consumen PD en vez de PM y se regenera un 10% de lo consumido en PM. - La activación fuera de modo dinamo consume PM y regenera un 10% de lo consumido en PD.

			Consume TD: - En modo dinamo consumes un máx. de -3 TD. Por cada TD utilizado aumenta el alcance de la Fractura en el espacio un 10%. (También puede utilizarse sin TD). Agujero negro: 177% del ataque mágico reiteradamente Explosión espacial: 3295% del ataque mágico Duración de la Confusión: 5 s
Ángel de la muerte	Cañón demónico	Coste de PM: 0 Tiempo de espera: 23 s	Invocas un Demonio. Este intensifica el Aura de la oscuridad y hace que explote. **Habilidad combinatoria** - Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno. Intensificación del aura de las tinieblas: 231% del ataque reiteradamente Explosión del aura de las tinieblas: 840% del ataque
Nobleza	Lluvia caótica	Coste de PM: 0 Tiempo de espera: 24 s	Disparas lanzas demoníacas al aire para que aniquilen a tus enemigos al caer al suelo. El daño aumenta en función del número de 'Espíritus reunidos'. **Habilidad combinatoria** - Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno. Creación de lanzas demoníacas: 533% del ataque mágico - Daño adicional: número de 'Espíritus reunidos' x 533% Disparo de lanzas demoníacas: 366% del ataque mágico reiteradamente

Asmodeo	Sima de la extinción	Coste de PM: 0 Tiempo de espera: 22 s	Se libera todo el potencial de un golpe: Lu lanza energía demoníaca y Ciel hace picadillo al enemigo. **Habilidad combinatoria** - Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno. Plasma oscuro: 191% del ataque reiteradamente Hacer pedazos: 191% del ataque reiteradamente
Vanguardia	Granada flamígera	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 23 s	Lanzas una granada al aire y usas el fusil láser para causar daños en un radio todavía más amplio. Al descender las granadas, explotan en cuanto tocan el láser. **Superposición** - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. Láser: 613% del ataque Explosión de granadas: 551% del ataque
Rosa escarlata	Castigo	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 26 s	Lanzas varias cuchillas de cadena que se enroscan a enemigos en las inmediaciones, tiras de ellas y les cortas así la garganta. Los enemigos que estén bajo los efectos de [Hemorragia] reciben todavía más daño. Revólver de cadena/Cuchilla de cadena - Cada impacto tiene la probabilidad de generar Hemorragia del [Maestro del revólver]. **Superposición** - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. Lanzamiento en cadena: 529% del ataque

			Rescate de cadenas: 529% del ataque Conclusión: 1058% del ataque reiteradamente En caso de [Hemorragia], el daño aumenta en un 5% por nivel.
Freya	Einherjer	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 22 s	Creas alas que por un lado confieren estabilidad al nitromotor y al mismo tiempo permiten movimientos y ataques en el aire. (También se puede usar durante el salto). Al pulsar la tecla X disparas granadas adicionales a los enemigos y cuando se han consumido todas las granadas cargadas en el aire, se reduce el tiempo de espera de la habilidad. **Superposición** - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. Onda de choque: 2983% del ataque mágico Granada adicional: 73% del ataque mágico x2 Reducción del tiempo de espera de la granada: 2 s. Duración: 19 s.
Óptimus	Tormenta acorazada	Coste de PM: 300 Tiempo de espera: 26 s	Invocas la mecadefensa [Tormenta acorazada]. La Tormenta acorazada provoca durante 5 s a los enemigos en las inmediaciones, les causa daños y luego explota. **Superposición** - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. Choque explosivo: 590% del ataque mágico Choque sónico: 178% del ataque mágico reiteradamente Explosión: 162% del ataque mágico reiteradamente