

Cortador imperial	Arañazo: 506% del ataque reiteradamente	Desenvainas una espada gigantesca y la blandes 2 veces para lograr varios impactos. Habilidad de la destrucción - Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la vitalidad. - Como espadachina de la destrucción, tu ataque aumenta.
Géiser de Orvus	Columna de fuego: 429% del ataque mágico reiteradamente	Con varios impactos, haces caer una docena de columnas de fuego sobre el suelo. Habilidad de la destrucción - Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la vitalidad. - Como espadachina de la destrucción, tu ataque aumenta.
Círculo de cuchillas	Corte con la espada: 456% del ataque reiteradamente Onda de choque: 1934% del ataque	Te abres espacio y atacas a todos los enemigos del entorno con espadas mágicas. Habilidad de la destrucción - Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la vitalidad. - Como espadachina de la destrucción, tu ataque aumenta.
Dios de la guerra	- La probabilidad de activación de Corte de viento es del 100% - Coste de PM de Cuchilla Armagedón -20% - Destrozar armadura pone la defensa del enemigo a 0 durante un tiempo determinado	Mientras la Ambición esté activa todos tus combos se ejecutarán con Corte de viento. Se reducen los costes de PM de Cuchilla Armagedón. Destrozar armadura pone a 0 la defensa del enemigo durante cierto tiempo.
Cobertura mágica	- Absorber proyectiles mágicos: PM +5	Mientras la Ambición esté activa no sufres daños por disparos mágicos sino que los absorbes como maná. El efecto de Cadenas mágicas se aplica también a habilidades especiales activas.

Maestro de Corlunga	<ul style="list-style-type: none"> - Amputación del pie: 3 s (hasta 5 s) - Inmunidad a penalizadores: 3 s - Al activar Carnicero despiadado: Captación de PM utilizados - Arte de la espada de otro mundo - Nanta: Tiempo de espera: 0 s, consumo de PM -50% 	<p>Al utilizar Ambición recibes durante cierto tiempo inmunidad contra efectos de estado. Los combos y los ataques especiales activos estorban al enemigo al caminar.</p> <p>Los PM que quemas del enemigo con Carnicero despiadado se añaden a tus propias reservas de PM. Dentro del alcance del Viento de espadas de 'Perseguidor incansable' se reducen enormemente para 'Arte de la espada de otro mundo - Nanta'.</p>
Tormenta de esquirlas de hielo	Bloque de hielo: 112% del ataque mágico reiteradamente	Invocas incontables fragmentos de hielo que atraviesan a todos los enemigos.
Perdición	<p>Agujero negro: 478% del ataque mágico reiteradamente</p> <p>Explosión: 2868% del ataque mágico</p> <p>Duración: 2 s</p> <p>Tiempo adicional máx.: 3 s</p> <p>Consumo de PM por s: 20</p>	<p>Creas un agujero negro sobre ti que atrae a enemigos, les causa daño reiterado y finalmente explota.</p> <p>Si mantienes la tecla de habilidad pulsada gastas PM para mantener más tiempo el agujero negro.</p>
Gusano demente	<p>Agujero negro: 399% del ataque reiteradamente</p> <p>Explosión: 748% del ataque reiteradamente</p>	<p>Creas un agujero negro que atrae hacia ti a los enemigos y les causa daño reiterado. El agujero negro se espesa tras un rato y explota.</p>
Cuerpo cargado de magia	<p>[Granizo de meteoritos, Lluvia relámpago]</p> <p>PM consumidos: -50%</p> <p>Cantidad de invocaciones: +50%</p> <p>[Refuerzo de Cuerpo elemental]</p> <p>Duración: +5 s</p> <p>Velocidad de desplazamiento: +20%</p>	<p>Los costes de PM de Granizo de meteoritos y Lluvia relámpago se reducen y la cantidad de meteoritos o rayos aumenta.</p> <p>La duración de Cuerpo elemental aumenta, tu velocidad de desplazamiento aumenta y los costes de PM de Teletransporte se ponen a 0.</p>

Comercio oscuro	<p>[Refuerzo de Pacto oscuro] Probabilidad durante ataque de combo: 50% Consumo de PM en combo: 100%</p> <p>[Refuerzo de Cuerpo sombrío] Aumento: +5 s Ataque: -15% Ataque mágico: +15%</p>	<p>El efecto de Pacto oscuro también se aplica a ataques de combo. El efecto de Cuerpo sombrío dura más tiempo, el daño físico se reduce y el daño mágico aumenta.</p>
Límite temporal	<p>[Refuerzo de Cuerpo cargado de energía] Duración: +5 s Velocidad de ataque: +10% Tiempo de espera: -30%</p>	<p>Puedes utilizar Teletransporte mientras te encuentras en el suelo. El Cuerpo cargado de energía se mantiene más tiempo, tu velocidad de ataque aumenta y el tiempo de espera de las habilidades utilizadas se reduce (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero).</p>
Patada circular	<p>Estocada penetrante: 5086% del ataque</p>	<p>Utilizas el poder del viento para plantarle al enemigo una dura patada. (También se puede usar durante el salto).</p> <p>Consume EN: - en caso de impacto directo máx. 2 campos</p>
Viento cortante	<p>Tornado: 374% del ataque mágico</p>	<p>Creas un tornado con rachas de viento afiladas como cuchillas que le causan daño a los enemigos cercanos.</p> <p>Consume EN: - en caso de impacto directo máx. 2 campos</p>
Esporas de la ira	<p>Veneno mortífero: 786% del ataque (daño adicional: +30%) Duración: 3 s</p>	<p>Esparces un veneno mortal. Si se impacta a un máximo de 2 enemigos, el daño aumenta.</p> <p>Consume EN: - en caso de impacto directo máx. 2 campos</p>
Perseverancia	<p>Tiempo de espera de todas las habilidades: -1 s (excepto hiperhabilidades y habilidades de pareja) Velocidad de</p>	<p>Te permite utilizar Patada de hoz y Ataque brutal desde el salto. Los impactos con éxito con Fuerza de la naturaleza y</p>

	desplazamiento y potencia de salto: +20% (duración: 10 s)	Patada refleja aumentan tu velocidad de desplazamiento y tu potencia de salto y aceleran también los tiempos de espera de las habilidades utilizadas recientemente.
Arquera rápida	Obtención de PM dentro del alcance de Lanza de Odín: +50%	Puedes cambiar el ángulo de tiro de Disparo rápido con las teclas de flechas arriba y abajo. Puedes disparar Flechas alfa también desde el aire. La obtención de PM mediante Lanza de Odín aumenta. (También para miembros del grupo).
Depredador	Probabilidad de impacto crítico: 35% Daño de impacto crítico: 1,5x	Al utilizar Esporas de la ira, Semilla de viento - Carámbano o Rajaestrellas tienen cierta posibilidad de elevar al enemigo por los pies y causarle graves daños. Trampa bola de espinas, Semilla de viento, Efecto retardado y Rajaestrellas también se pueden usar durante el salto.
Asesinato en traje y corbata	Estocada: 450% del ataque Energía de la espada: 433% del ataque reiteradamente	Te abalanzas sobre el enemigo y lo atacas ininterrumpidamente a una velocidad pasmosa.
Ultrabomba	Onda de choque: 3889% del ataque mágico Probabilidad de impacto crítico: +50%	Lanzas un puño al aire con todas tus fuerzas. Tu enemigo vuela por los aires con tu golpe cargado de impulso y sufre graves daños. (También se puede usar durante el salto).
Explosión de cuchilla	Fuego: 387% del ataque mágico reiteradamente	Blandes una espada rodeada de llamas y causas varias explosiones de fuego. (También se puede usar durante el salto).
Ataque	- Consumo de PM de Onda de choque - Tijera / Ataque: -20%/+20%	Tras activar Onda de choque - Cuchilla, el consumo de PM se reduce y el daño de Onda de choque - Tijera aumenta. Ejecutar Potencia máxima restablece el tiempo de espera interna de Huida.

Ira infinita	<p>- Habilidad activa: Tornillo gigante, Golpe infernal, Donde las dan, las toman, Mano hechizada, Arma rota</p> <p>Combo: ZZZ[X], XX→XX durante [↓X], XX [↓X], →→↑ZX[X]</p>	<p>Parte de habilidades activas y combos que golpean con la mano nasod y la lanza nasod se ven influidas por habilidades de la mano nasod explosivas o incendiantes.</p>
Mechas de la suerte	<p>- Aceleración de tiempo de espera de habilidades: 130%</p> <p>- Regeneración de maná: +40%</p> <p>- habilidades activadas sin consumo de recursos: Espada llameante, Espada llameante (débil)</p>	<p>Todos los tiempos de espera internos de las habilidades del Grito ardoroso - Napalm se aceleran, la regeneración de maná aumenta y algunas habilidades activas se pueden emplear sin consumo de PM.</p>
Cuchilla extrema	<p>Partir el campo de energía: 3927% del ataque mágico</p>	<p>Creas un gigantesco agujero de energía Nasod y lo partes de un golpe.</p> <p>Habilidad de activación de núcleo:</p> <p>- Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado).</p>
Electrotrueno	<p>Campo magnético: 530% del ataque mágico reiteradamente</p>	<p>Haces explotar un campo magnético Nasod concentrado que causa daños reiterados durante cierto tiempo. Este ataque no permite interrumpir la carga de maná.</p> <p>Habilidad de activación de núcleo:</p> <p>- Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado).</p>
Precipitación eléctrica	<p>Campo de energía: 311% del ataque mágico reiteradamente</p>	<p>Creas un campo de energía vertical que libera cantidades ingentes de energía.</p> <p>Habilidad de activación de núcleo:</p> <p>- Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha</p>

		invocado).
Código: Destrucción	<ul style="list-style-type: none"> - Maná (ataque normal): 300% - Cambio del tiempo de espera de Pinza de pecado, Astilla de hierro: 1 s / 3 s cada uno - Daño de todas las habilidades: +20% (excepto hiperhabilidades) - Probabilidad de refuerzo de armas Nasod: 100% 	Al ejecutar Trono de la reina, la obtención de PM en combos aumenta durante un tiempo. El tiempo de espera de Pinza de pecado y de Astilla de hierro disminuye. El daño de todas las habilidades aumenta un 20% (excepto hiperhabilidades). Los daños por combo adicionales de Sobrecarga tienen un 100% de probabilidades de aplicarse.
Código: Infracción de las reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Tasa de PV de invocación: 5% - Invocación de ataque: +30% (durante 10 s) 	Los costes en PM de las habilidades de habilidad: Regeneración disminuyen al 50%. Se restauran los PV de los ayudantes invocados. La potencia de ataque de los ayudantes invocados aumenta durante cierto tiempo.
Código: Electromanía	<ul style="list-style-type: none"> Consumo de PV por transformación mágica: -50% (probabilidad: 50%) - Obtención de PM adicional: +50% (probabilidad: 50%) - PM utilizados por todas las habilidades (excepto hiperhabilidades): -10% (durante 10 s) - Tiempo de espera de agujas de energía (excepto hiperhabilidades): -50% - Obtención de maná por Bola relámpago: 10 por s 	Puedes colocar trampas de luz mientras saltas. Sangría tiene cierta probabilidad de consumir menos PV, regenera más PM y reduce el consumo de PM de todas las habilidades (excepto hiperhabilidades). La ejecución de Agujas de energía acelera los tiempos de espera de todas las habilidades (excepto hiperhabilidades). Dentro del alcance de Bola relámpago recibes PM.
Ira del guardián	Golpe: 4905% del ataque	Te abalanzas hacia delante con tu cañón y causas graves daños al enemigo.
Impacto tenso	<ul style="list-style-type: none"> Balas: 4101% del ataque mágico [Marcado de objetivo del Cañón plateado] Recarga del potenciador de poder: +225% 	Disparas una bala de Cañón plateado explosiva. Los enemigos impactados por ella reciben [Marcado de objetivo] Si impactas a ese enemigo con combos de balas mágicas recibirás recargas

	Duración: 10 s	adicionales del potenciador de poder. (Se necesitan 1 balas de cañón)
Artillería de bombardeo	Explosión: 1361% del ataque mágico reiteradamente	Recibes apoyo de los artilleros de Hamel, que lanzan una salva de bombas contra el enemigo ante ti.
Golpe del defensor	[Supresión de poder] Ataque y ataque mágico: -10% (acumulable máx. 3 veces) Duración: 20 s	Los enemigos afectados por Pandemonio, Dolor de Caladbolg o Grito de hierro sufren [Supresión de poder].
Remate explosivo	Alcance: +30% Cantidad de tiros de Lluvia de meteoritos: +3 Duración de Bola relámpago: +50%	Mejora el alcance de Remate explosivo, Lluvia de meteoritos y proyectil veloz. También aumenta la cantidad de proyectiles de Lluvia de meteoritos y la duración de proyectil veloz.
Táctica útil	Obtención de PM por ataque de Marcado de objetivo: +60% Instalación de morteros automáticos máxima: +1 Consumo de PM por instalación adicional de morteros automáticos: +70%	Aumenta la obtención de PM de ataques sobre enemigos con Marcado de objetivo. Aumenta la cantidad máxima de morteros automáticos. Los morteros adicionales colocados tras el primero cuestan menos PM.
Estilo de tigre - Lanzamiento	Golpe: 1221% del ataque Tiro: 1412% del ataque Tiro de lanza: 265% del ataque reiteradamente	Blandes la lanza en amplios círculos y le cazas a los enemigos unos cuantos golpes. Después tiras tu lanza y eliminas al enemigo frente a ti. Consume energía espectral: - 2 orbes Regenera energía espectral: - Permite activar otra habilidad antes del último golpe. Si el ataque tiene éxito se regeneran 4 orbes.
Campo de reacción	Crear campo de reacción: 697% del ataque mágico reiteradamente Explosión de campo de reacción: 68% del ataque mágico reiteradamente	Creas una bomba de energía espectral súper comprimida que atrae a todos en las cercanías y después explota. Consume energía espectral: - 1 orbe Regenera energía espectral: - Permite activar otra

		habilidad antes del último golpe. Si el ataque tiene éxito se regeneran 3 orbes.
Espíritu de las cuchillas	<p>Remolino de lanzas: 425% del ataque reiteradamente</p> <p>Cuchillas espectrales: 126% del ataque reiteradamente (con energía espectral: el daño aumenta un 15% cada vez)</p>	<p>Giras sobre tu propio eje y lanzas cuchillas fantasmas en todas direcciones. (También se puede usar durante el salto).</p> <p>Consume energía espectral: - de 0 a 3 orbes (puede ser activado sin energía espectral)</p> <p>Regenera energía espectral: - Permite activar otra habilidad antes del último golpe. Si el ataque tiene éxito se regeneran 4 orbes.</p>
Entrega valiente	<p>[Arrojo]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Velocidad de enlace de [Técnica secreta del diente de dragón] : +20% - Regeneración de energía espectral por [Técnica secreta del diente de dragón: detonación]: 5 orbes - Consumo de PM de [Técnica secreta del tigre] : -20% - [Técnica secreta del tigre: Tigre furioso] Daño: +25% - [Sangre viva] Daño crítico: +25% - Duración: 10 s <p>[Entrega]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todas las velocidades: +20% - Veneración: +20% - Probabilidad de ataque doble: +50% - Duración: 10 s 	<p>Si has consumido toda tu energía espectral o tienes éxito con el contraataque [Agua fluyente] tu cuerpo se ve reforzado durante cierto tiempo.</p> <p>Si has consumido toda tu energía espectral, has recibido el estado [Arrojo] y tienes éxito con el contraataque [Agua fluyente], recibes el estado [Entrega].</p>

<p>Semifrontera</p>	<p>[Vagabundo] - Vagabundo: 100% del ataque mágico - Hemorragia: 5 s (acumulable máx. 3 veces) - PM: -5</p> <p>[Almas del purgatorio] - Almas del purgatorio: 100% del ataque mágico - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto: -25%</p> <p>[Semifrontera] - Onda de energía espectral: partición en 3 piezas Alcance de Lanza de energía: +50%</p>	<p>Si impactas 8 veces al enemigo, la [Bomba de frío] se acumula. La [Bomba de frío] acumulada se libera de golpe con la [Técnica secreta del Colmillo de lobo] y con la [Técnica secreta de Rakshasa] y aniquila a todos los enemigos cercanos. Has afianzado tanto tu técnica con la energía espectral que podrías ascender al rango de los semidioses.</p> <p>Bomba de frío - Con cada impacto, la [Bomba de frío] se acumula (máx. 8). - Al activar la [Técnica secreta del colmillo de lobo: espíritu lobuno], la [Bomba de frío] acumulada se convierte en [Vagabundo] y se lanza contra el enemigo. - [Vagabundo]: daño continuado y consumo de maná. - Al activar la [Técnica secreta de Rakshasa: Purgatorio], la [Bomba de frío] acumulada se convierte en [Vagabundo] y se lanza contra el enemigo. - [Vagabundo]: daño por explosión en el entorno y ralentización.</p> <p>Semifrontera - Separación de la onda de energía espectral. - Aumento del alcance de la lanza de energía y atracción de los enemigos dañados.</p>
---------------------	--	---

<p>Invocación de espíritus: Zorro espectral</p>	<p>[Técnica secreta de cazafantasmas: Mil espíritus] - Alcance: +30% - Daño: +20% - Se ignora la resistencia al daño</p> <p>[Técnica secreta de zorro - Pulverizar] - Daño: +20% - Probabilidad de impacto crítico: +50%</p> <p>[Espíritu del rayo] - Se ignora la defensa - Impacto crítico: 15% de probabilidad</p> <p>[Absorber maná] - Absorción posible: +1</p> <p>[Golpe celestial] - Todos los impactos se convierten con un 100% en Hemorragia</p>	<p>No invocas a un [Zorro milenario Eun], sino una forma casi perfecta. El alcance y el daño de [Técnica secreta de cazafantasmas: Mil espíritus] durante el potenciador de poder aumentan y se ignoran las estadísticas de la resistencia al daño. El daño y los PM reunidos aumentan para [Fuchsgeheimtechnik - Pulverisieren] y todo impacto tiene cierta probabilidad de activarse como impacto crítico. Debido al estado espectral reforzado, ciertas habilidades se ven potenciadas constantemente. - [Espíritu del rayo] ignora la postura defensiva y todo impacto tiene cierta probabilidad de activarse como impacto crítico. - Los entes que pueden absorber maná engordan. - Aumenta la probabilidad del efecto de Hemorragia del Golpe celestial.</p>
<p>Cuchilla celestial</p>	<p>Explosión: 321% del ataque reiteradamente</p>	<p>Invocas la Espada victoriosa y la blandes. Habilidad de la destrucción - Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la tormenta - Tienes un 100% de probabilidad de impacto crítico e ignoras posiciones de defensa (escudo, K.O.).</p>
<p>Caída de Ignis</p>	<p>Explosión de bolas de fuego: 174% del ataque mágico reiteradamente</p>	<p>Haces caer innumerables bolas de fuego que explotan (solo se puede utilizar durante un salto). Habilidad de la tormenta - Se consume el Aura de la tormenta y se reúne el Aura de la destrucción. - Tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen.</p>

Sombra	Tormenta de la oscuridad: 367% del ataque reiteradamente	<p>Generas en tu entorno la tormenta de viento mágica de la oscuridad y atacas repetidamente al enemigo.</p> <p>Habilidad de la destrucción - Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la tormenta - Tienes un 100% de probabilidad de impacto crítico e ignoras posiciones de defensa (escudo, K.O.).</p>
Dignidad del gran maestro	<p>[Orden] - Tu ataque aumenta y tu impacto crítico / Veneración / velocidad de ataque / bonificación al daño y los de los miembros de tu grupo aumentan. - Tú: 6% cada uno - Miembros del grupo: cantidad de miembros x3% (acumulable máx. 4 veces)</p> <p>[Técnica del gran maestro] - Espada victoriosa: todos los ataques ignoran la defensa y la resistencia al daño de tus enemigos - Preludio de guerra: se puede utilizar durante el salto</p>	<p>Refuerza tu liderazgo ante tus soldados y camaradas.</p> <p>Todos tus ataques aumentan y compartes tus características con los miembros del grupo. Además, las habilidades de Espada victoriosa y Preludio de guerra se refuerzan, lo cual permite una guerra aún más osada.</p>
Llamas	<p>[Llamas] - Megaexplosión: el valor de K.O. disminuye por impacto de llamas en 1,5 - Espada de fuego: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Encarnación del fuego: +721% al ataque mágico - Fuego eterno: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Alas llameantes: el primer impacto disminuye los PM del enemigo en 10 - Muro de fuego: los PM y el valor de K.O. del enemigo disminuyen en 3</p>	<p>Reconoces el verdadero significado de las llamas y desbloqueas el poder del fuego hasta su máxima expresión.</p> <p>Las habilidades de Megaexplosión, Espada de fuego, Encarnación del fuego, Fuego eterno, Alas llameantes y Muro de fuego se refuerzan.</p>

	con cada impacto	
Bersérker	<p>[Locura]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si los PV están por debajo del 30%, la obtención del medidor se duplica - Ambición - fuerte: la resistencia al daño disminuye en un 20% y te vuelves inmune a aplastar/pérdida del conocimiento - Cortador brutal: todas las defensas disminuyen en un 10% y todos los ataques aumentan en un 20% - Ilusión: sombra: el daño crítico aumenta en un 15% 	<p>En determinados estados, olvidas el dolor y abres tu cuerpo a la ira.</p> <p>Si tus PV se encuentran por debajo de un valor determinado, el poder que puedes albergar adicionalmente aumenta. Al utilizar las habilidades Ambición - fuerte, Cortador brutal e Ilusión: sombra causas efectos adicionales.</p>
Golpe de mercurio	<p>Explosión: 1856% del ataque mágico</p> <p>Golpe de combo de armadura Nasod: 62% del ataque mágico</p> <p>Explosión de combo de armadura Nasod: 131% del ataque mágico</p> <p>Onda de choque: 1114% del ataque mágico</p>	<p>Elevas al enemigo gravitacionalmente y lo atacas con un combo de armadura Nasod.</p> <p>No consume puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo.</p> <p>Consume transductores de la dinamo: 3 TD (sólo en modo dinamo; utilizable también sin TD)</p> <p>Al usar 1 TD aumenta el daño causado en un 5%.</p> <p>Combo de armadura Nasod: En modo dinamo, pulsa Z o X una vez más al final de un combo.</p>

<p>Campo de fuerza</p>	<p>Señuelo de dinamo: 2366% del ataque Campo de fuerza - ataque, ataque mágico: +10% - Regeneración de PM por daño / impacto: +30% - Recarga de PM (recarga de PD): +30% - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50% Duración del campo de fuerza: 10 s Duración de efecto del campo de fuerza: 60 s</p>	<p>Copias un campo prismático e instalas en tu entorno campos gravitatorios especiales. El ataque, la obtención de PM durante daños / impactos y la velocidad de recarga del potenciador de poder de tus compañeros y los tuyos propios aumentan. El consumo de PM y el tiempo de espera se reducen al usar el [modo dinamo].</p> <p>Genera puntos de dinamo: 40 PD (no en modo dinamo).</p> <p>Consume transductores de la dinamo: -1 TD (sólo en modo dinamo; utilizable también sin TD), duración: +100%</p>
<p>Quebrador de luz lunar</p>	<p>Onda de choque: 1368% del ataque mágico Destrucción espacial: 456% del ataque mágico reiteradamente</p>	<p>Se fijan las coordenadas del Espacio-tiempo y el espacio se desgarran. Mantén pulsada la tecla de habilidad para retardar el disparo y alterar el ángulo de tiro con las teclas de flechas.</p> <p>Sinergia - En modo dinamo se consumen PD 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.</p> <p>Consume transductores de la dinamo: máx. -2 TD (sólo en modo dinamo; utilizable también sin TD) Se ignora la defensa por cada transductor utilizado. Si se usan 2 TD, +10% al daño.</p>

<p>Refuerzo energético</p>	<p>Refuerzo energético</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Combo de armadura Nasod]: probabilidad de impacto crítico: +15% - [Rompedor del espacio]: uso adicional del 50% del tamaño real, 25% del daño. - [Electroterremoto]: retarda al enemigo durante 7 s - [Cañón de pulsos]: ignora la defensa y retira 5 PM del consumo (PD con el potenciador de poder). - [Conquistador]: tienes un 15% de probabilidades de recibir 1 punto de transducción al impactar con éxito en el modo de destrucción. - [Choque PEM]: +25% al efecto fuera del radio de asalto del PEM. 	<p>Refuerzas la energía del [modo de armadura Nasod - equipamiento de combate]. Además refuerzas el poder de los combos de armadura Nasod y las habilidades de expulsión de energía. Cada impacto de combos de armadura Nasod ignora la posición de defensa y todos los impactos tienen cierta probabilidad de activarse como impacto crítico.</p>
<p>IA reforzada</p>	<p>Mejora de Impacto sobre marca</p> <ul style="list-style-type: none"> - -20 PD al activar el modo fábrica - Duración ilimitada al activar el modo fábrica - Duración del marcado: +20% <p>Mejora de IA</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Configuración - Disco volador]: ignora la defensa y la máxima cantidad de impactos aumenta en 1 - [Buscador fantasmal]: la velocidad de impacto de Impacto sobre marca aumenta en un +50% - [Instalar - Lluvia de estrellas]: si un enemigo ha activado Impacto sobre marca, pulsa la tecla de habilidad para disparar inmediatamente contra el enemigo - [Instalar - Furia definitiva]: el tiempo 	<p>Refuerza la IA de Impacto sobre marca y de las habilidades de persecución.</p>

	<p>entre impactos del análisis de partículas disminuye en un 20%</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Instalar - Láser buscador]: el láser causa inmovilización cada 1,5 s. 	
Perturbación temporal	<p>Perturbación temporal</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Fractura del espacio]: ignora posición de defensa - [Círculo inverso]: si utilizas 1 punto de transducción y atacas, obtienes [Aturdimiento]: +0,5 s - [Quebrapensamientos]: si empleas nuevamente Quebrapensamientos sobre un enemigo se ignora su defensa. - [Ataque máximo]: duración de restricción +50% - [Serenata a la luz de la luna]: si empleas puntos de transducción, hasta el siguiente nivel: -33% -> -50% - [Estigma inverso]: quema hasta 30 PM del enemigo contestado. 	<p>Las habilidades que tienen influencia directa e indirecta sobre espacio y tiempo se ven enormemente reforzadas.</p>
Cruz de la muerte	<p>Invocación: 2320% del ataque</p> <p>Impulso: 359% del ataque x4</p>	<p>Aparece un maleante de la oscuridad y asola tu entorno.</p> <p>Habilidad de cambio (Lu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si estás jugando con Ciel, con esta habilidad cambias a Lu. - El cambio genera 4 puntos de combinación.

Cañón maguedónico	<p>Explosión: 758% del ataque mágico reiteradamente</p> <p>Liberación de almas: 36% del ataque mágico reiteradamente</p>	<p>Disparas enormes bombas de ánima. Con la explosión de las bombas, los enemigos cercanos reciben enormes daños debido a las almas. (También se puede usar durante el salto).</p> <p>Habilidad de cambio (Ciel)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si estás jugando con Lu, con esta habilidad cambias a Ciel. - El cambio genera 4 puntos de combinación.
Asalto demoníaco	<p>Furia: 468% del ataque x4</p> <p>Explosión de hechizo: 378% del ataque x4</p>	<p>Saltas rápidamente por los aires y golpeas hacia abajo.</p> <p>Habilidad de cambio (Lu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si estás jugando con Ciel, con esta habilidad cambias a Lu. - El cambio genera 4 puntos de combinación.
Autoridad del trono	<p>Probabilidad de maleante de la oscuridad: 50%</p> <p>Aumento de obtención de puntos de combinación y reducción de tiempo de espera: 50%</p> <p>Obtención de puntos de combinación: +2</p> <p>Tiempo de espera de habilidad: -20%</p>	<p>Si estás en el poder aumenta la probabilidad de que aparezca el maleante de la oscuridad, Apolión. Si no aparece como maleante de la oscuridad, recuperas puntos de cambio y el tiempo de espera de todas las habilidades se acelera (exceptuando hiperhabilidades y amor celestial).</p>
Entrega de la nobleza	<p>Cantidad de lanzas demoníacas: +6</p> <p>Obtención de puntos de combinación: +1</p> <p>Obtención de PM: +10</p>	<p>Aumenta la cantidad de Rayos sombríos.</p> <p>Cada vez que se eliminan penalizadores como sacrificio se restauran puntos de cambio y PM por cada penalizador.</p>
Aura demoníaca segura	<p>[Acometida fantasmal]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Ataque] también posible con daño <p>[Mente siniestra]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alcance: +15% - También se puede usar durante el salto. <p>[Castigo]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Explosión mágica] - <p>Velocidad: -1 s</p> <p>[Explosión reforzada]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Velocidad de ataque: +20% - Velocidad de 	<p>Tranquiliza la energía mágica reforzada mediante contratos y posibilita la gestión eficiente de poder sin rebote.</p> <p>Se refuerzan las habilidades Acometida fantasmal, Mente siniestra y Castigo. Gracias a la energía mágica estabilizada, todas las velocidades aumentan en el [estado de explosión].</p>

	desplazamiento: +30% - Potencia de salto: +5%	
Golpe certero	Bomba de alta velocidad: 3061% del ataque	Sacas el FM-92 y disparas una bala penetrante. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.
Caza saltarina	Viento: 352% del ataque reiteradamente Impacto: 805% del ataque	Arrollas a todos los enemigos ante ti con la cuchilla de cadena. 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.
Granizo de víbora	Bombardeo: 368% del ataque mágico reiteradamente Abrasar: 5 s	Movilizas a varias tropas de las Valquirias y bombardeas una zona. Los enemigos impactados por las bombas sufren [Abrasar]. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

<p>Destructor vetusto G-Ex</p>	<p>Onda de choque: 1281% del ataque mágico Carrera a gran velocidad: 187% del ataque mágico reiteradamente</p>	<p>El Núcleo G se activa y se puede transformar. Si se utilizan de nuevo habilidades tras la transformación, se activa el [Destructor vetusto G-Ex].</p> <p>#C03E403Transformación G: - La activación requiere 15 PEA - La transformación cuesta 200 PM - Tras la transformación recibes el potenciador [Ampliación G].</p> <p>Destructor vetusto G-Ex: - Al pulsar la tecla de habilidad envías una onda de choque que impacta varias veces a todos los enemigos.</p> <p>Superposición - Con Superposición aumenta el ataque de la habilidad.</p>
<p>Código: máquina de guerra</p>	<p>[Armas de guerra] - Probabilidad de ignorar la resistencia al daño: 15% - Duración: 15 s</p> <p>[Gestión eficiente de armas] - Probabilidad de reducción de tiempo de espera: 33% - Tiempo de espera: -50%</p>	<p>Si se apila al máximo [Maestría con armamento pesado] se aplica el potenciador [Armas de guerra]. La transformación de armas pesadas aumenta súbitamente y se alcanza el grado de acción máximo de todas las habilidades especiales activas de armas pesadas.</p> <p>- Uso de habilidades: Barbacoa, Pistola gatling M-137, Lanzallamas M-3, Lanzallamas, Lanzagranadas FM-31, Fusil láser, Bomba de protones, Operación: exterminio, Lancero SW FM-92 Mk2, Potenciador de pampero, Extrusor X-1.</p> <p>Armas de guerra: - Las habilidades especiales activas con armas pesadas tienen cierta probabilidad de ignorar tanto la defensa como la resistencia al daño del enemigo.</p>

		<p>Gestión eficiente de armas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al emplear habilidades especiales activas con armas pesadas hay cierta probabilidad de que se reduzca el tiempo de espera.
Locura	<p>[Estado de superposición]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daño de habilidades especiales activas: +5% - En caso de impacto con éxito de habilidad activa, tiempo de espera de habilidad especial activa: -20% - Tiempo de espera de Locura: 30 s 	<p>En cuanto [Baño de sangre] se acumula al máximo se aplica el potenciador [Locura].</p> <p>En el estado de [Locura] se activa el modo [Superposición] y las habilidades activas se pueden emplear sin consumir PEA. El daño de todas las habilidades activas aumentan y los impactos con éxito de una habilidad activa reducen los tiempos de espera de todas las habilidades especiales activas.</p> <p>El efecto [Locura] concluye, de manera que el modo [Superposición] se desactiva.</p>
Modificación de equipamiento	<p>[Modificación de equipamiento]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Granada relámpago G-35L]: doble de cargas posibles - Distancia de instalación de [Mina ultraligera]: -50% - Duración de [Congelación] de [Granada de hielo G-18C]: +200% - [Tormenta de PEM]: se puede utilizar durante el salto - [Mando a distancia para C4]: sujeta los 5 tiros antes de la explosión. Se ignora la defensa del enemigo. 	<p>Refuerza tus armas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - [Granada térmica G-96]: hay una probabilidad del 50% de que el 100% de impactos sean críticos - Todos los disparos de atributos: +5 s a la duración de [Granada plateada] / [Granada de hielo] / [Proyectiles de fuego] y se ignora la defensa 	
Revolución submeca	<p>[Revolución submeca]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [KS-83]: pulsar más las flechas de derecha e izquierda para una explosión y los daños por [Explosión] ignoran la defensa del enemigo. - [Víbora Ex-S]: ignora la defensa del enemigo y tiene un 50% de probabilidades de invocar [Víbora ex-Ss] adicionales. - [Fábrica de lanzas]: ignora la defensa del enemigo y tiene un 50% de probabilidades de causar impactos críticos. - [Protector magnético]: se añade el ataque de onda de choque. - [Campo magnético]: devuelve proyectiles mágicos y se regeneran 5 PM. 	Diversos subtipos de mecas se mejoran y refuerzan hasta el límite.