

Elsword			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Gran caballero	[Fuerte] Golpe trueno	+20% al daño	86
	[Fuerte] Destrozar armadura	+20% al daño	87
	[Fuerte] Golpe doble	+20% al daño	88
	[Fuerte] Cuchilla Armagedón	+5% a la velocidad de ataque durante 10 s, +10% a la velocidad de desplazamiento	89
	[Fuerte] Impacto giratorio	+20% al daño	91
	Corte de viento	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Bloqueo automático	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Huracán de arena	El primer golpe se ejecuta al 100% como impacto crítico	94
	[Fuerte] Molino de viento	+20% al daño	96
	[Fuerte] Contraataque	Si se contraataca con éxito recuperas 15 PM.	97
	[Fuerte] Cuchilla cantarina	-20% al consumo de maná	98
	Cuerpo de acero	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Ahora más que nunca	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Caballero rúnico	[Fuerte] Choque de espada	+20% al daño	86
	[Fuerte] Espada crítica	+20% al daño	87
	[Fuerte] Cuchilla de tormenta	+20% adicional a la veneración durante un tiempo breve.	88
	[Fuerte] Garra de fénix	Los miembros del grupo dentro del alcance la mitad se perderá la mitad de la potencia del fénix.	89
	[Fuerte] Runa del fuego	+20% al daño	91
	Espada animada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Cadenas mágicas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Espada de fuego	+20% al daño	94
	[Fuerte] Cuchilla lunar	+20% al daño	96
	[Fuerte] Reflector mágico	-50% al consumo de PM	97

	[Fuerte] Fuego de dispersión	-20% al tiempo de espera	98
	Maestro de las runas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Entrenamiento de la resistencia mágica	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Invocador de la espada	[Fuerte] Golpe letal	+20% al daño	86
	[Fuerte] Punzada fantasma	+20% al daño	87
	[Fuerte] Golpe de gracia	La velocidad de activación aumenta, además el último golpe no lanza al enemigo por los aires, sino que lo inmoviliza.	88
	[Fuerte] Espada fantasmagórica	Durante la ejecución, el daño crítico aumenta en un 5% durante 15 s.	89
	[Fuerte] Revientaescorpiones	+20% al daño	91
	Carnicero despiadado	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Golpe inesperado	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Cuchilla de la ira	+20% al daño	94
	[Fuerte] Maelstrom	Cada impacto reduce en 2 el valor de K.O. del enemigo.	96
	[Fuerte] Contraataque perfecto	+20% al daño	97
	[Fuerte] Explosión de espada	Las espadas invocadas se mueven hacia delante y atraviesan al enemigo 2 veces.	98
	Espada afilada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Zancada relámpago	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Aisha			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Bruja dimensional	[Fuerte] Supernova	-50 de costes de PM	86
	[Fuerte] Guillotina	+20% al daño	87
	[Fuerte] Robo de energía	Alcance aumentado (700 -> 900)	88
	[Fuerte] Agujero de gusano	La duración de la habilidad aumenta en un 20% más o menos	89

	[Fuerte] Haz de energía	-4 s al tiempo de espera	91
	Vara mágica	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	[Fuerte] Martillo a vapor	+20% al daño	93
	[Fuerte] Distorsión espacial	-3 s al tiempo de espera	94
	[Fuerte] Destornillador	+20% al daño	96
	[Fuerte] Cuerpo cargado de energía	Efecto aumentado del potenciador	97
		- +10% al ataque -> +12%	
		- +25% a la defensa -> +30%	
		- +20% a la obtención de PM -> +24%	
	[Fuerte] Ariete	+25% a la velocidad de activación	98
	Fuerza de maná	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Salto espacial	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Princesa de las almas	[Fuerte] Envejecimiento	+5 s a la duración del penalizador	86
	[Fuerte] Campo de muerte	+20% al daño	87
	[Fuerte] Robo de maná	Regeneración de PM +5	88
	[Fuerte] Sombra del dios demonio	+20% al daño	89
	[Fuerte] Corte de plasma	-4 s al tiempo de espera	91
	Pacto oscuro	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	[Fuerte] Piedra infernal	+20% al daño	93
	[Fuerte] Aliento fantasma	-3 s al tiempo de espera	94
	[Fuerte] Caída a los infiernos	+20% al seguimiento de objetivos (velocidad)	96
	[Fuerte] Cuerpo sombrío	Efecto aumentado del potenciador	97
		- +10% al ataque mágico -> +12%	
		- +15% a la obtención de PM -> +18%	
	[Fuerte] Explosión oscura	El último impacto no lanza al oponente hacia atrás.	98
	Sombra de la muerte	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Aluvión de maná	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99	
Maestra de los elementos	[Fuerte] Granizo de meteoritos	+20% al daño	86

	[Fuerte] Granizo helado	-2 s al tiempo de espera	87
	[Fuerte] Meditación	-5 s al tiempo de espera	88
	[Fuerte] Círculo de llamas	-20% al consumo de PM	89
	[Fuerte] Zancada de llamas	+20% al daño	91
	Magia infinita	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	[Fuerte] Rayos en cadena	+30% a la velocidad de activación	93
	[Fuerte] Ciclón	Reduce en 2 el valor de K.O. del enemigo con cada ataque.	94
	[Fuerte] Lluvia relámpago	+20% al daño	96
	[Fuerte] Cuerpo elemental	+1 PM a la absorción de proyectiles mágicos	97
	[Fuerte] Cadena de fuego	El último impacto no lanza al oponente hacia atrás.	98
	Armonía de los elementos	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Estudio de los elementos	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Rena				
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención	
Centinela nocturna	[Fuerte] Ira de Eldrasil	La semilla se mantiene 3 s más.	86	
	[Fuerte] Trampa bola de espinas	Las trampas son más difíciles de eliminar	87	
	[Fuerte] Karma	-5 s al tiempo de espera	88	
	[Fuerte] Esfera del viento	+20% al alcance	89	
	[Fuerte] Efecto retardado	+20% al daño por explosión acumulado	91	
	[Fuerte] Rajaestrellas	+20% a la velocidad de activación de la habilidad	92	
	Ataque metódico		En caso de un ataque con éxito, se regeneran [cantidad acumulada] x 1,7% de los PV.	93
			ZZZZ[Z]: el adversario no cae al suelo	
			-8,3% al valor de K.O.	
		ZXX[X]: el ataque aumenta en (1 + [cantidad acumulada] x 0,15).		
[Fuerte] Flecha trampa - Seta venenosa	[Nube de veneno] combustión de maná 5 veces adicionales	94		

	[Fuerte] Golpe de trampa	-3 s al tiempo de espera	96	
	[Fuerte] Semilla de viento	+20% de probabilidad de tiro adicional	97	
	[Fuerte] Ataque furioso	El último impacto ya no lanza al oponente por los aires.	98	
	Flechas afiladas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99	
	Impacto en puntos vitales	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99	
Corredora del viento	[Fuerte] Patada baja	+20% al daño	86	
	[Fuerte] Patada hacia atrás	Tras una patada hacia atrás se pueden lanzar patadas bajas adicionales pulsando la tecla de habilidad (consume 20 PM).	87	
	[Fuerte] Kamikaze	Al abalanzarse hacia delante se añade la función del agujero negro.	88	
	[Fuerte] Asalto	-1 s al tiempo de espera	89	
	[Fuerte] Fuerza de la naturaleza	- 10% a la obtención de PM	91	
	[Fuerte] Ataque brutal	[Torbellino] combustión de maná 2 veces adicionales por ataque	92	
	Hija de Gea		+125 PM máximos	93
			+20% a la resistencia al daño	
			+20% a la obtención de PM	
			+175 a la resistencia	
	[Fuerte] Airelina	+20% al alcance	94	
	[Fuerte] Caída brutal	[Onda de choque] cuanto más alejados estén los puntos de activación y de carga, mayor será el daño (máx. 50%).	96	
	[Fuerte] Patada refleja	Durante la ejecución cuentas con protección contra K.O.	97	
	[Fuerte] Patada doble deslizada	- 75% a la obtención de PM al fallar un ataque	98	
Disparo masivo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99		
Indestructible	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99		
Maestra arquera	[Fuerte] Nervios de la maestra arquera	Protección contra K.O. durante la ejecución	86	
	[Fuerte] Disparo cuádruple	Combustión de maná 5 veces por ataque	87	
	[Fuerte] Disparo de locura	El último impacto ya no lanza al oponente por los aires.	88	
	[Fuerte] Disparo rápido	-10 de consumo de PM	89	
	[Fuerte] Estigma mágico	+10% a la reducción de la velocidad de desplazamiento	91	

	[Fuerte] Lanza de Odín	[Lanza espectral] causa un +20% de daño	92
	Cuerda de arco avanzada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Explosión de tormenta	-30 de costes de PM	94
	[Fuerte] Bombardeo de aire	-3 s al tiempo de espera	96
	[Fuerte] Semilla maniatadora	La duración del envenenamiento aumenta a 7 s	97
	[Fuerte] Flecha de hielo	Daño por explosión adicional en un impacto	98
	Flecha vibradora	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Unificación con la naturaleza	Subida de nivel de la habilidad pasiva	

Raven			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Comandante de las llamas	[Fuerte] Granadas napalm	-30% al consumo de PM	86
	[Fuerte] Rompespíritu	+20% al daño	87
	[Fuerte] Ametralladora infernal	Al utilizarla aumenta la probabilidad de veneración durante un tiempo breve.	88
	[Fuerte] Gigaprominencia	+20% al daño	89
	[Fuerte] Zarpazo desgarrador	+30% al radio de explosión	91
	Estrategia de victoria mercenaria	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Mercenario veterano	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Grito ardoroso - Napalm	Velocidad de activación aumentada	94
	[Fuerte] Grito ardoroso - Cremación	Velocidad de activación aumentada	96
	[Fuerte] Impacto gigantesco	+20% al daño	96
	[Fuerte] Incursión letal	+20% al daño	98
	Estrategia de supervivencia mercenaria	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Botafuego	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99	
Maestro de la espada	[Fuerte] Corte sangrante	+20% al daño	86

	[Fuerte] Armadura rota	+20% al daño	87
	[Fuerte] Golpe cantarín	+20% al daño	88
	[Fuerte] Triunfo sangriento	+20% al daño	89
	[Fuerte] Golpe sónico	El consumo de maná del adversario aumenta en 1 con cada impacto.	91
	Dominio del arte de la espada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Orgullo del vencedor	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Potencia máxima - Delimitador	+20% al daño	94
	[Fuerte] Onda de choque - Cuchilla	Al utilizarla aumenta la probabilidad de veneración durante un tiempo breve.	96
	[Fuerte] Rasgatendones	+20% al daño	96
	[Fuerte] Garra de lobo	+20% al daño	98
	Estrategia infalible	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Huida	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Puño de fuego	[Fuerte] Megataladradora	Por cada impacto reduces los PM del enemigo en 2.
[Fuerte] Arma rota		+20% al daño	87
[Fuerte] Golpe del defensor		+20% al daño	88
[Fuerte] Ataque nuclear		+20% al daño	89
[Fuerte] Donde las dan, las toman		La probabilidad de aturdimiento en caso de impacto tras la recarga completa es del 100%.	91
Mano nasod explosiva		Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
Certeza de victoria		Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
[Fuerte] Archienemigo		Se añade una espada, también se aumenta la velocidad de ejecución.	94
[Fuerte] Asalto salvaje		La duración de la carga completa se reduce un 30%.	96
[Fuerte] Mano hechizada		En caso de impacto, la duración de la inmovilización del adversario se prolonga, y también aumenta la velocidad de activación.	96
[Fuerte] Golpe de hacha		Si el primer golpe falla, recuperas un 30% de los PM utilizados.	98

	Cuerpo de piedra	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Cólera superior	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Eve			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Némesis nasod	[Fuerte] Picadura de avispon	El misil explosivo vuela a lo largo del camino.	86
	[Fuerte] Tormenta de neutrones	Disparo de proyectiles de neutrones adicionales (si se impacta en enemigos, los ataques de combo actúan al 100% como impacto crítico durante 10 s).	87
	[Fuerte] Agujero negro	-5 s al tiempo de espera	88
	[Fuerte] Choque Tesla: corto	+10% al valor de K.O.	91
	[Fuerte] Golpe destructor	-10% a los costes de PM	92
	Sobrecarga	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	Energía concentrada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	89
	[Fuerte] Ataque con lanza - Sentencia	Durante la invocación de la lanza Nasod se genera un agujero negro.	94
	[Fuerte] Astilla de hierro	+20% al alcance	96
	[Fuerte] Lanza perforadora	+100% al alcance del choque	97
	[Fuerte] Escudo atómico	Los adversarios dentro del alcance de la esfera reciben un -50% a la velocidad de desplazamiento.	98
	Reina de la venganza	+10% a la recarga del potenciador de poder	99
Reina de la destrucción	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99	
Emperatriz nasod	[Fuerte] Corte de la superficie	[Penetración] se interrumpe la interrupción de la carga de maná de objetivos impactados.	86
	[Fuerte] Guardia de Oberón	+50% al alcance del escudo	87
	[Fuerte] Puño celestial - Barrido	Se ha eliminado la reducción de la potencia de ataque con la finalización del tiempo.	88
	[Fuerte] Choque Tesla: impulso	+10% al valor de K.O.	91

	[Fuerte] Corte letal	Los enemigos afectados sufren 'No es posible esprintar' durante 5 s.	92
	Dominio de la reina	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	Motor de electrones	Subida de nivel de la habilidad pasiva	89
	[Fuerte] Ataque con lanza - Ejecutor	También se puede usar durante el salto	94
	[Fuerte] Distorsión espacial	Daños aumentados para el primer impacto	96
	[Fuerte] La ira de Ofelia	+30% al alcance	97
	[Fuerte] Campo eléctrico	[Granada de fragmentación] Cambia brevemente a la búsqueda de objetivo.	98
	Bendición de la reina	Si los PV del usuario son inferiores al 25%, la probabilidad de impacto crítico con objeto de invocación aumenta al 100%.	99
	Recarga	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Serafín de batalla nasod	[Fuerte] Rayo globular	+2 s a la duración	86
	[Fuerte] Rayo de partículas	Mientras mantengas la tecla de habilidad pulsada puedes apuntar hacia arriba o hacia abajo con las flechas de dirección.	87
	[Fuerte] Gigacaudal	+20% al daño	88
	[Fuerte] Choque Tesla: lanza	+10% al valor de K.O.	91
	[Fuerte] Corte linear	+20% al daño	92
	[Fuerte] Investigación de hiperlentes	Cuando se usa el espectro, la probabilidad de impacto crítico aumenta en un 10%.	93
	Motor de fotones	Subida de nivel de la habilidad pasiva	89
	[Fuerte] Agujas de energía	+20% al daño	94
	[Fuerte] Mil estrellas	Al disparar una bala, el enemigo impactado es atravesado 1 vez.	96
	[Fuerte] Táser	-50% al tiempo bis hasta la recarga completa	97
	[Fuerte] Corazón fuerte	Se elimina la cantidad limitada de ataques de maniobra de potenciador (las maniobras adicionales cuestan 8 PM).	98
	Circuito de alto rendimiento	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Reactor de Éldrit	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Chung			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Paladín adamantino	[Fuerte] Directo brutal	+20% al daño	86
	[Fuerte] Ataque sorpresa	-20% a los costes de PM	87
	[Fuerte] Loca furia artillera	+20% al daño	88
	[Fuerte] Dolor de Caladbolg	-4 s al tiempo de espera	89
	[Fuerte] Nova de artillería	+50% a la velocidad de disparo y al alcance	91
	Presencia de ánimo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Entrenamiento de resistencias	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Grito de hierro	-5 de consumo de PM	94
	[Fuerte] Asolador del terreno - Terremoto	+20% al daño	96
	[Fuerte] Defensa	-2 de consumo de PM durante la postura defensiva	97
	[Fuerte] Muro de refuerzo	-15% a los costes de PM	98
	Experiencia del veterano	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Metabolismo mejorado	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Heraldo mortal	[Fuerte] Disparo letal	50% de probabilidad de penetración adicional	86
	[Fuerte] Disparo astuto	+2 s a la duración del penalizador	87
	[Fuerte] Golpe de artillería - Ballesta cuántica	+20% al daño	88
	[Fuerte] Lluvia de meteoritos	+20% al daño	89
	[Fuerte] Disparo atronador	Reduce en 2 el valor de K.O. del enemigo con cada ataque.	91
	Espectáculo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Modificación de cargador	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Artillería pesada	Se ha eliminado la reducción del ataque en función del alcance.	94
	[Fuerte] Impacto de cometa	-2 s al tiempo de espera	96
	[Fuerte] Fuego rápido	+30% a la velocidad de activación	97
	[Fuerte] Proyectil veloz	+20% al daño	98

	Técnicas de combate a distancia	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Recarga accionada por gas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Cañonero comando	[Fuerte] Explosión de impacto	+20% al daño	86
	[Fuerte] Disparo magno	-1 al consumo de balas de cañón	87
	[Fuerte] Cañón del caos	+20% al daño	88
	[Fuerte] Marcado de objetivo	+5 s a la duración del penalizador	89
	[Fuerte] Bombardeo intenso	+20% al daño	91
	Posición de disparo móvil	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Recarga eficiente	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Campo táctico	Efecto aumentado del potenciador - +15% a la potencia de ataque -> +20% - -30% al daño -> -35%	94
	[Fuerte] Golpe de artillería - Lluvia de misiles	+20% al daño	96
	[Fuerte] Mortero automático	-3 s al tiempo de espera	97
	[Fuerte] Golpe de cañón	+30% a la velocidad de activación	98
	Mantener la posición	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Armadura reactiva	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Ara			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Sakra Devanam	[Fuerte] Tigre 2: Garras de tigre	+20% al daño	86
	[Fuerte] Lluvia de flores	-2 s al tiempo de espera	87
	[Fuerte] Diente dragón 4: Cuchilla lunar	-20% de tiempo de introducción de la tecla de habilidad	88
	[Fuerte] Supresión	+10% a todas las reducciones de velocidad +10% a todas las reducciones de defensa	89
	[Fuerte] Ataque rápido	+30% a la velocidad de activación	89
	[Fuerte] Tigre 3: Eje terrestre	+20% al daño	91

	[Fuerte] Tigre 4: Ola de ataque	+33% a la probabilidad de rompearmaduras	92
	Energía espectral pura	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	Cuchillada de luna llena	Subida de nivel de la habilidad pasiva	94
	[Fuerte] Vuelo de la golondrina	También se puede usar durante el salto	96
	[Fuerte] Agua fluyente	+30% a la veneración por contragolpe con éxito	97
	[Fuerte] Verdad incomparable	-4 s al tiempo de espera	98
	Poder del tigre	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Técnica con la lanza mejorada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Yama-rajá	[Fuerte] Rakshasa 1: Absorción de almas	-1 s al tiempo de espera	86
	[Fuerte] Transformasangre	+20% al daño	87
	[Fuerte] Transformamaná	+20% al daño	87
	[Fuerte] Rakshasa 3: Jaula de lanzas	+20% al daño	88
	[Fuerte] Supresión: energía	+10% a todas las reducciones de velocidad	89
		+10% a todas las reducciones de defensa	
	[Fuerte] Lanza de energía	-1 s al tiempo de espera	89
	[Fuerte] Velocidad	Al utilizar la habilidad todas las velocidades aumentan un 10% durante 6 s (máx. 3 acumuladas).	91
	[Fuerte] Rakshasa 2: Golpe en cadena	-1 al consumo de energía espectral	92
	Espíritu trascendental	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	Aullido de lobo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	94
	[Fuerte] Vacío energético	-5 s al tiempo de espera	96
	[Fuerte] Reflector	-1 al consumo de energía espectral	97
	[Fuerte] Rakshasa 4: Robo de almas	-2 s al tiempo de espera	98
	Puertas del infierno	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Último rayo de sol	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99	
Asura	[Fuerte] Zorro espectral, paso 2: Caos	+20% al daño	86
	[Fuerte] Absorber maná	Ahora se puede absorber maná de hasta 3 enemigos.	87
	[Fuerte] Cazaespíritus 4: Cortar la oscuridad	-10 de costes de PM	88
	-1 s al tiempo de espera		

	[Fuerte] Opresión espectral	+10% a todas las reducciones de velocidad	89
		+10% a todas las reducciones de defensa	
	[Fuerte] Golpe celestial	+1 s a la duración de la hemorragia	89
	[Fuerte] Zorro espectral 3: Ataque sorpresa	+20% al alcance	91
	[Fuerte] Zorro espectral 4: Comida de zorros	+20% al daño	92
	Liberar energía fantasmal	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	Reposo de las almas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	94
	[Fuerte] Zorro ígneo	+33% a la duración del penalizador	96
	[Fuerte] Paso fantasmal	-3 s al tiempo de espera	97
	[Fuerte] Invocación espectral	+10% al impacto crítico y la bonificación de daño	98
	Sonrisa zorruna	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Ojo espiritual	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Elesis			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Gran maestra	[Fuerte] Poder dividido	+20% al daño	86
	[Fuerte] Brinco	+50% al alcance	87
	[Fuerte] Espada del juicio	-50% al tiempo de recarga Recarga máx. 2 s -> en recargas de más de 1 s se activará el daño máximo. (el tiempo de recarga máximo no cambia).	88
	[Fuerte] Espada victoriosa	+20% al daño	89
	[Fuerte] Provocación	+50% a la duración del penalizador	91
	Primer impacto	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Espadachina ágil	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Preludio de guerra	+20% al daño	94
	[Fuerte] Ataque juggernaut	+20% al daño	96
	[Fuerte] Ataque juggernaut - tormenta	+20% al daño	96

	[Fuertes] Carga	-5 PM por segundo durante el asalto	97
	[Fuerte] Cuchilla cantarina	+20% al daño	98
	Vals de espadas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Entrenamiento de caballero avanzado	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Corazón llameante	[Fuerte] Encarnación del fuego	+20% al alcance del daño	86
	[Fuerte] Fuegos artificiales	+20% al daño	87
	[Fuerte] Cuchilla del infierno	El último impacto no lanza al oponente por los aires.	88
	[Fuerte] Fuego eterno	+20% al daño	89
	[Fuerte] Espada del loto rojo	+20% al daño	91
	Inflorescencias de fuego	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Concentración potenciada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Baile de las llamas	+20% al alcance de la habilidad	94
	[Fuerte] Baile de las llamas - sin límite	+20% al alcance de la habilidad	94
	[Fuerte] Alas llameantes	La velocidad de los disparos mágicos aumenta en un 50%.	96
	[Fuerte] Rosa llameante	Si falla se restaura la mitad de los PM.	97
	[Fuerte] Muro de fuego	+20% al daño	98
	Estigma de llamas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Llamas inextinguibles	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Vengadora roja	[Fuerte] Inyección de estigma	PV por valor del 50% del ataque -> 45% del ataque	86
	[Fuerte] Grieta sombría	+20% al daño	87
	[Fuerte] Fantasma en llamas	+50% al alcance y al poder del agujero negro	88
	[Fuerte] Quiebro espacial	+20% al daño	89
	[Fuerte] Atadura sombría	+4 s a la duración	91
	Juicio	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Venganza de la sangre	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Sierra sangrienta	+20% al daño	94
	[Fuerte] Ilusión: sombra	+10 s a la duración del potenciador	96
	[Fuerte] Puño demoníaco	+20% al daño	97
	[Fuerte] Arma espantosa	-20% al consumo de PM	98

	Condenación	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Adepta de la sangre	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Add			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Psicópata	[Fuerte] Configuración - Pilón	Tiempo entre ataques reducido	86
	[Fuerte] Configuración - Magnetron	Existe un 100% de probabilidad de crear 1 magnetron adicional (para un máximo de 4).	87
	[Fuerte] Campo estático	El tiempo en el que se puede reunir energía aumenta de 15 a 20 s.	88
	[Fuerte] Oleada de energía	+20% al daño	89
	[Fuerte] Conquistador	-33% al tiempo de espera	91
	Cuerpo trascendente	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Tormenta de partículas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Tormenta psíquica	Si se emplea 1 TD, el efecto aumenta en un 5% (si se emplean los 3 TD, el efecto aumenta en un 15%).	94
	[Fuerte] Choque PEM	+20% al daño	96
	[Fuerte] Impacto psiónico	+20% al daño	97
	[Fuerte] Acelerador de mercurio	En caso de un cambio de dirección durante el potenciador de poder no se consumirán puntos de transducción adicionales.	98
	Transformador de energía	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Visionario	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Genio preclaro	[Fuerte] Configuración - Pilón	Tiempo entre ataques reducido	86
	[Fuerte] Configuración - Granada de fragmentación	-2 s al tiempo de espera	87
	[Fuerte] Generador psíquico	Se ha reducido el tiempo desde la ejecución de la habilidad hasta la explosión.	88
	[Fuerte] Configuración - Disco volador	-1 s al tiempo de espera	89
	[Fuerte] Buscador fantasmal	-5 s al tiempo de espera	91

	Mejora de fábrica de dinamos	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Grabaciones secretas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Instalar - Lluvia de estrellas	La duración de la Lluvia de estrellas mediante el uso de TD es del 100%.	94
	[Fuerte] Instalar - Furia definitiva	-20 de costes de PM	96
	[Fuerte] Configuración - Explosión retardada	+50% al alcance máximo de los proyectiles	97
	[Fuerte] Instalar - Láser buscador	-2 s al tiempo de espera	98
	Actualización	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Modo de ataque	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Telépata diabólico	[Fuerte] Configuración - Pilón	Tiempo entre ataques reducido	86
	[Fuerte] Sello temporal	La duración del penalizador se reduce en 60 s	87
	[Fuerte] Lluvia de estrellas	Hay un 50% de probabilidad de causar un daño crítico del 100% Los ataques ignoran la defensa.	88
	[Fuerte] Quiebrapensamientos	-30% al ataque mágico	89
	[Fuerte] Ataque máximo	+20% al daño	91
	Control mental	Subida de nivel de la habilidad pasiva	92
	Control del tiempo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Campo de vacío	-4 s al tiempo de espera	94
	[Fuerte] Serenata a la luz de la luna	-3 s al tiempo de espera	96
	[Fuerte] Contacto poderoso	-1 s al tiempo de espera	97
	[Fuerte] Estigma inverso	+2 a la duración del marcado	98
	Círculo mental	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Percepción extrasensorial	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99	

Lu/Ciel			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Ángel de la muerte	[Fuerte] Media luna oscura	+20% al daño	86

	[Fuerte] Poder de Oriax	+20% al daño de combos y habilidades activas en caso de ataques traseros	87
	[Fuerte] Apolión	+20% al daño	88
	[Fuerte] Emboscada	Si el ataque por la espalda del enemigo tiene éxito, el ataque se convierte en impacto crítico en un 100%.	89
	Vínculo - reforzado	Subida de nivel de la habilidad pasiva	91
	[Fuerte] Miedo nutriente	+20% al daño	92
	[Fuerte] Pena capital	También se puede usar durante el salto.	93
	Soberano del miedo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	94
	[Fuerte] Servidor demoníaco	Misma capacidad que la habilidad en efecto -> 150% (55% en el JcJ)	96
	[Fuerte] Salvación	+20% al daño	97
	[Fuerte] Cadenas atadoras	+20% al alcance en el que se puede atar al enemigo con la cadena.	98
	[Fuerte] Espada fantasmagórica	+20% al daño	98
	[Fuerte] Cuchilla danzante	+20% al daño	98
	Aura del miedo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Amenaza del miedo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Nobleza	[Fuerte] Hálito demoníaco	Con impactos de habilidad múltiples, la habilidad se refuerza al nivel 10. (consumo de PM de 10 a 5 por nivel)	86
	[Fuerte] Impromptu fantástico - A	+20% al daño	87
	[Fuerte] Escatón	+20% al daño	88
	[Fuerte] Sombra	+20% al daño	89
	Vínculo - curación	Subida de nivel de la habilidad pasiva	91
	[Fuerte] Sello espiritual	+20% al daño	92
	[Fuerte] Rayo sombrío	+20% al daño	93
	Refuerzo de espíritu	Subida de nivel de la habilidad pasiva	94
	[Fuerte] Juicio del crepúsculo	+1 a la recarga	96
	[Fuerte] Impromptu fantástico - B	+20% al daño	97

	[Fuerte] Golpe rápido	Con la activación de la habilidad se pueden adquirir 'Espíritus reunidos'.	98
	[Fuerte] Lanza espectral	La cantidad de lanzas espectrales aumenta en 2	98
	Tributo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Abolengo	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Asmodeo	[Fuerte] Delirio sangriento	+5% a la probabilidad de ataque doble	86
	[Fuerte] Pesadilla	+20% al daño	87
	[Fuerte] Altar del mal	+20% al daño	88
	[Fuerte] Círculo fantasmal	-5 s al tiempo de espera	89
	Vínculo - absorción	Subida de nivel de la habilidad pasiva	91
	[Fuerte] Impacto rápido	También se puede usar durante el salto.	92
	[Fuerte] Forajido	Activación con 5 objetivos inmovilizados -> en 3 objetivos	93
	Asalto de energía demoníaca	Subida de nivel de la habilidad pasiva	94
	[Fuerte] Mente siniestra	-10% a los costes de PM de habilidad	96
	[Fuerte] Transcendencia	+20% al daño	97
	[Fuerte] Castigo	+20% al daño	98
	[Fuerte] Jardín de Haures	Tiempo de invocación del PNJ aumentado (Reducción de PV tras 15 s -> 20 s)	98
	Nostalgia de furia	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Destrucción de furia	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99

Rose			
Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto	Nivel de obtención
Vanguardia	[Fuerte] Lanzagranadas FM-31	+20% al daño	86
	[Fuerte] Fusil láser	-10% a los costes de PM	87
	[Fuerte] Bomba de protones	-10% a los costes de PM	88

	[Fuerte] Qué vista tan espléndida	+5 de consumo de PEA. Al utilizar esta habilidad, el tiempo de espera de todas las habilidades en las casillas se reduce en un 10%.	89
	[Fuerte] Prototipo PT-15	+20% al daño	91
	[Fuerte] Operación: exterminio	-6 s al tiempo de espera	92
	Láminas refrigerantes <pasiva>	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Lancero SW FM-92 Mk2	+30% al daño	94
	[Fuerte] Potenciador de pampero	+20% al daño	96
	[Fuerte] Extrusor X-1	+20% a la velocidad de activación y a la velocidad del disparo	97
	[Fuerte] Cañón potenciador	+20% al daño	97
	[Fuerte] Choque de plasma	+20% al daño	98
	Maestra con armamento pesado	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Radar aguileño	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Rosa escarlata	[Fuerte] Sonido máximo	-2 a la quemadura de maná	86
	[Fuerte] Disparar y moverse	Cada disparo adicional, la velocidad de desplazamiento aumenta durante 10 s en un 2%.	87
	[Fuerte] Danza de pistolas	+20% al daño	88
	[Fuerte] Pólvora en cadena	Los ataques normales reciben 1 de penetración y un +10% al daño.	89
	[Fuerte] Fuego del Oeste	Como reacción a un ataque por la espalda: -50% al tiempo de espera.	91
	[Fuerte] Carnaval sangriento	+20% al alcance de ataque	92
	Maestro de las cadenas	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Espina de sangre	+20% al daño	94
	[Fuerte] Disparo a la cabeza múltiple	-50% al número de disparos máximo, daño doble por disparo	96
	[Fuerte] Cadena sangrienta	+20% al daño	97
	[Fuerte] Ancla mortífera	La defensa del enemigo impactado se reduce en un 35% durante 2 s (1,5 s -> 2 s).	97
	[Fuerte] Pistolas protectoras	Si te atacan desde detrás durante el uso de la habilidad, hay una probabilidad del 100% de activar [Gran giro].	98

	Hoja serrada	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Muerte por revólver	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
Freya	[Fuerte] Granada de hielo	+30% al penalizador de congelamiento	86
	[Fuerte] Granada de hielo G-18C	+20% al daño	87
	[Fuerte] Tormenta de PEM	-5 s al tiempo de espera	88
	[Fuerte] Nitroignición	+15% a la velocidad de desplazamiento / obtención de PM por impacto	89
	[Fuerte] Tiro en espiral	+20% a la velocidad de activación de la habilidad	91
	[Fuerte] Neil	En caso de finalización obligada de la habilidad: +37 a la regeneración de PM por bala restante	92
	Refuerzo armamentístico	Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
	[Fuerte] Mando a distancia para C4	La cantidad de cargas se reduce a 3 +50% al daño por bomba	94
	[Fuerte] Bomba de partículas	+20% al daño	96
	[Fuerte] Tormenta fantasma	-3 s al tiempo de espera +20% a la velocidad de activación	97
	[Fuerte] Granada térmica G-96	+20% al daño	97
	[Fuerte] proyectiles de fuego	El daño de la explosión en cadena se reduce del 100% al 66% y al 33%.	98
	Llave testimonio	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Oficial de intendencia	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Óptimus	[Fuerte] Víbora Ex-S	+20% a la velocidad de activación de víbora
[Fuerte] Fábrica de lanzas		+20% al daño	87
[Fuerte] Botín de Meca		+20% al daño	88
[Fuerte] Límite		+5% de daño de habilidad	89
[Fuerte] Protector magnético		+5% a la defensa, a la resistencia al daño y al ataque mágico	91
[Fuerte] Meca gigante G-0		+20% al daño	92
Ampliación G		Subida de nivel de la habilidad pasiva	93
[Fuerte] Corona G-1		-20 de consumo de PM	94

	[Fuerte] Frisbee G-4	+20% al daño	96
	[Fuerte] Raptor G-3	+20% al daño	97
	[Fuerte] Truenos G-2	+5 s a la duración de los truenos	97
	[Fuerte] Campo magnético	+50% a la duración del Campo magnético	98
	Mecagenerador	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99
	Maestro G	Subida de nivel de la habilidad pasiva	99