

Especialización	- Aumenta el ataque y el ataque mágico: +10% - Aumenta la defensa y la defensa mágica: +10% - Aumenta los PV estándar: +10%	Mejora tus capacidades corporales.
Golpe pesado	Golpe: 1351% del ataque	Lanzas un golpe potente con tu espada. - Habilidad de vitalidad - Consume Aura de la vitalidad y se obtiene Aura de la destrucción . - Como Espadachín de la vitalidad disminuye el gasto de PM y aumenta la obtención de PM.
Rompedor elemental	Golpe mágico: 1260% del ataque mágico - Colapso mágico - La defensa del enemigo se pone a 0 durante 5 s	Pones a 0 durante un tiempo determinado las resistencias del enemigo. - Habilidad de vitalidad - Consume Aura de la vitalidad y se obtiene Aura de la destrucción . - Como Espadachín de la vitalidad disminuye el gasto de PM y aumenta la obtención de PM.
Arte de la espada de otro mundo - Nanta	Golpe: 630% del ataque x2 - Impacto adicional de fragmento: 69% del ataque x2	Blandes con fuerza tu espada. - 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.
Anillo de fuego	Fuego: 1102% del ataque mágico, Abrasar: 2 s	Atacas al enemigo frente a ti con un lazo de fuego y lo haces arder.
Anillo oscuro	Oscuridad: 1102% del ataque mágico, maldición: 2 s (consumo de PM por s: 5)	Atacas al enemigo frente a ti con un lazo de oscuridad y lo maldices.
Anillo de energía	Energía: 1431% del ataque, ralentización 2 s (velocidad de desplazamiento y potencia de salto -15%)	Atacas al enemigo frente a ti con un lazo de energía y lo ralentizas.
Dolor máximo	Patada: 1263% del ataque	Atacas el punto débil del enemigo con una patada rápida y fuerte.
Flecha de punto	Halcón llameante: 398% del ataque mágico	Disparas tres halcones llameantes buscadores.
Mariposa	Punzada: 1195% del ataque	Corres hacia tu enemigo y lo acuchillas.
Golpeaheridas	Estocada: 977% del ataque - Daño adicional por Corte sangrante / Amputación del pie: 977% del ataque	Ataca una herida de nuevo para causar mucho daño.
Distribución	Metralla: 1026% del ataque mágico	Haz explotar la energía acumulada en la mano nasod y ataca con ella al enemigo.
Espada flamígera rápida	Golpe de llamas: 412% del ataque mágico x4	Produces continuamente explosiones fuertes.
Pinza de pecado	Corte de espada Nasod: 207% del ataque mágico reiteradamente	Atacas a tu enemigo con afiladas lanzas Nasod. - 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).
Espíritu del invocador	Obtención de PM: cantidad de	Regeneras PM por cada ayudante invocado

	invocaciones x20	(excepto hiperhabilidades).
Electromaniobra	Maniobra especial: 269% del ataque mágico (máx. 3x)	Ejecutas inmediatamente una maniobra especial. Se ejecuta una maniobra especial adicional con cada nueva solicitud.
Golpe de tierra	Explosión espacial: 1330% del ataque	Golpeas el cañón contra el suelo frente a ti para que se desgarre. Los enemigos no pueden correr sobre el suelo desgarrado.
Disparo de aturdimiento	Impacto crítico: 853% del ataque mágico, pérdida del conocimiento: 2 s	Disparas una bala mágica con el Cañón plateado que aturde a los enemigos impactados.
Cañón letal	Balas: 1306% del ataque mágico - Defensa mágica: -30% (Duración: 3 s)	Lanzas una bala de cañón reforzada hacia delante. - A los enemigos impactados se les reduce la defensa mágica. - (Se necesitan 1 balas de cañón)
Loto rápido	Serie de golpes: 216% del ataque x5 - Estocada: 229% del ataque	Atraviesas a tu enemigo con veloces ataques con la lanza. - Regenera energía espectral: - Permite activar otra habilidad antes del último golpe. Si el ataque tiene éxito se regenera 1 orbe.
Inhalación	Absorción: 1065% del ataque mágico	Utilizas energía espectral, absorbes la energía de un máximo de 2 enemigos cercanos y la conviertes en [bombas de frío]. - Consume energía espectral: - 1 orbe
Espíritu zorruno	Espíritu zorruno: 374% del ataque x3 - Defensa: -5% - Duración: 3 s	Invocas un espíritu zorruno que detecta a los enemigos cercanos y los atosiga continuamente. - Vuela hasta el enemigo en pie más cercano, reduce su potencia de defensa física y le causa daños. - Consume energía espectral: - 1 orbe
Golpe ascendente	Golpe hacia delante: 427% del ataque x2	Despegas del suelo y te lanzas hacia delante. (También se puede usar durante el 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.
Protección llameante	Llamaradas: 911% del ataque mágico - Escudo flamígero: ataque mágico, defensa mágica +10% (10 s)	Liberas energía de llamas durante un tiempo determinado y te rodeas con ella para reforzarte. - Entretanto, tu ataque mágico y tu defenta aumentan. - Habilidad de la destrucción - Se consume el Aura de la tormenta - Tienes un 100% de probabilidad de impacto crítico e ignoras posiciones de defensa (escudo, K.O.).
Aguijón de sangre	Estocada: 612% del ataque - Retirada: 612% del ataque - Hemorragia: 5 s	Lanzas una estocada repentina con tu espada y la retiras de nuevo. Esto le causa a tu enemigo [Hemorragia]. - 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.

Configuración de dinamo - Lanza	Campo magnético: 1064% del ataque mágico	Amplías el campo magnético y disparas el proyectil (penetración x2). - Si impactas al enemigo recibes +1 TD. - El proyectil atraviesa a todos los enemigos en el modo de potenciador de poder en función del estado de la Armadura Nasod y del refuerzo de efectos. - No consume puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo.
Configuración de dinamo: Nova objetivo	Activar dinamo: 992% del ataque	Colocas una dinamo en el enemigo más cercano ante ti y le causas daños. - (También se puede usar durante el salto). - Se recarga mientras mantengas la tecla de habilidad pulsada, causa al enemigo daños permanentes al utilizar dinamos y retarda su velocidad de ataque. - Lanzas una bomba dron. - Influido por Impacto sobre marca: dispara automáticamente sobre el enemigo marcado. [Nova objetivo] se marca como objetivo automático. - Daño: +20% - Consume transductores de la dinamo: - Mantén pulsada la tecla de actividad 1 s para consumir 1 TD. El penalizador [Frío ateridor] se aplica durante 3 s (solo en modo dinamo; utilizable también sin TD).
Configuración de dinamo - Campo de retorno	Campo gravitatorio: 290% del ataque mágico - Alcance gravitacional: 290% del ataque mágico reiteradamente	Utilizas tu dinamo en el enemigo más cercano ante ti y descolocas su gravedad. - Campo gravitatorio: - Mientras mantengas pulsada la tecla de habilidad conservarás la protección contra K.O. en el campo gravitatorio. - Impactos adicionales: -5 PM (máx. 30) - Potenciador de poder: consumo de TD. - Se usa 1 TD. - Usa TD para reducir a 0,33 s la frecuencia del campo gravitatorio. - (Solo en modo dinamo; utilizable también sin TD).
Farol	Ataque frontal: 730% del ataque	Impactas a tu enemigo y lo obligas a darte la espalda. Cuando ves su espalda le haces mirar hacia delante. - Le causa a los enemigos con protección contra K.O. el doble de daño.
Condena de las almas	Liberación de almas: 514% del ataque mágico x3 - Si [Espíritus reunidos] está disponible, disparo adicional (máx. 5)	Transforma todas las almas reunidas en almas dirigibles y las disparas en bloque. (Sin almas reunidas, 3 disparos; máx. 8 disparos).
Ira rápida	[Lu] - Asalto: 1167% del ataque - [Ciel] - Disparo: 1167% del ataque - Valor de K.O.: -2	Atacas con energía mágica al oponente que tienes delante. - Si juegas con [Lu] atraviesas a todos los enemigos. Si juegas con [Ciel] atraviesas con disparos a todos los enemigos. - Los impactos reducen el valor de K.O.

Disparo de polvo	Perforación: 59% del ataque reiteradamente - Explosión: 107% del ataque reiteradamente	Cargas una bomba de fragmentos en el [Cañón de mano] y la disparas. - Cambio de arma - Cambia a [Cañón de mano]. - Consume PEA - En vez de PM, se consumen PEA. - Si está activado Superposición, no puedes usar esta habilidad.
Tiro de sangre	Bomba chupasangre: 1578% del ataque	Lanzas un disparo que absorbe PV. - Un 10% del daño se regenera en PV y, en caso de que el penalizador [Hemorragia] esté presente, el efecto aumenta en [número de acumulaciones x5%]. - El penalizador [Hemorragia] de los enemigos absorbidos desaparece. - Cambio de arma - Cambia a [Revólver]. - Consume PEA - En vez de PM, se consumen PEA. - Si está activado Superposición, no puedes usar esta habilidad.
Disparo fantasma	Perforación: 1017% del ataque mágico - Consumo de PM: -15	Disparas con el mosquete balas que queman los PM del enemigo. - Cambio de arma - Cambia a [Mosquete]. - Consume PEA - En vez de PM, se consumen PEA. - Si está activado Superposición, no puedes usar esta habilidad.
¡Concentración!	Selección de objetivo: 1875% del ataque mágico - Estigma: 5 s	Lanzas un transmisor que marca a un enemigo. - El transmisor permanece activo cierto tiempo y dirige el fuego de tu Meca al enemigo marcado. - Consume PEA - En vez de PM, se consumen PEA. - Si está activado Superposición, no puedes usar esta habilidad.