Spécialisation	Nom de compétence	Détails de compétence	Description
Haut-chevalier	Grande croix	Coût en PM : 250 Temps de rechargement : 21 sec.	Tu diriges de l'énergie de l'épée vers le sol, provoquant des explosions dans les environs. En maintenant la touche de compétence appuyée, il est possible de charger la compétence, grâce à quoi la portée et les dégâts de l'explosion augmentent. **Grande croix** - Il est possible de charger la compétence en consommant 10 PM toutes les 0,5 sec. (consommation maximale : 50 PM) - À chaque charge, la portée augmente de 20 % et les dégâts de 10 % - En cas de charge maximale, l'adversaire touché subit le malus d'accablement **Accablement** - Toutes les vitesses sont réduites de 10 %, la défense et la résistance à la magie sont réduites de 15 % - Durée : 10 secondes **Compétence de destruction** - Tu utilises de **l'aura de destruction** et obtiens de **l'aura de vitalité** - En tant que combattant de la destruction, ton attaque augmente Onde de choc : plusieurs fois224 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 262 % de l'attaque Grande explosion : 1 568 % de l'attaque
Chevalier runique	Runes extrêmes	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 23 sec.	Avec l'épée insufflée d'énergie magique, tu frappes le sol puis tu envoies tout voler dans les airs, provoquant des explosions grâce aux runes avec les attributs de feu, de froid et de poison. **Feu d'artifice !** - L'adversaire subit aléatoirement l'un des malus suivants : brûlure, gel, empoisonnement

			- Durée : 5 sec. **Compétence de destruction** - Tu utilises de **l'aura de destruction** et obtiens de **l'aura de vitalité** - En tant que combattant de la destruction, ton attaque augmente Choc : plusieurs fois 128 % de l'attaque magique Onde de choc : plusieurs fois 379 % de l'attaque magique Explosion runique : 346 % de l'attaque magique
Invocateur d'épées	Coups infinis	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 27 sec.	Tu te rues en avant avec une épée de Cornwell, tu transperces l'adversaire ce qui a pour effet de reproduire l'épée, envoyant l'adversaire dans les airs et l'attaquant sans pitié avec les épées **Compétence de destruction** - Tu utilises de **l'aura de destruction** et obtiens de **l'aura de vitalité** - En tant que combattant de la destruction, ton attaque augmente Épée ondoyante : plusieurs fois 239 % de l'attaque Épées volante : plusieurs fois 225 % de l'attaque Onde de choc : 1 486 % de l'attaque
Sorcière dimensionnelle	Zone d'impact	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	D'un coup sur le sol, tu fissures l'espace. L'espace fissuré s'élargit devant toi et les ennemis qui le touchent ne peuvent plus bouger. **Mémorisation possible** En position d'apprentissage (activée au bout de 2 sec. sans bouger), appuie sur la touche de compétence pour mémoriser jusqu'à 3 compétences. Celles-ci seront déclenchées dans l'ordre en appuyant sur la case raccourci. Collision spatiale : plusieurs fois 732 % de l'attaque

			Espace distordu Mouvement/saut impossible Durée : 10 sec.
Princesse des âmes	Champ abyssal	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu crées un seuil dimensionnel connecté avec l'abîme sur le sol devant toi. Un dieu démoniaque de l'abîme prêt à attaquer tes adversaires est invoqué depuis le seuil dimensionnel. **Mémorisation possible** En position d'apprentissage (activée au bout de 2 sec. sans bouger), appuie sur la touche de compétence pour mémoriser jusqu'à 3 compétences. Celles-ci seront déclenchées dans l'ordre en appuyant sur la case raccourci. Collision du dieu démoniaque : plusieurs fois 1 012 % de l'attaque magique
Maîtresse des éléments	Javelot de glace	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu crées un énorme javelot de glace et tu le lances droit devant toi. **Mémorisation possible** En position d'apprentissage (activée au bout de 2 sec. sans bouger), appuie sur la touche de compétence pour mémoriser jusqu'à 3 compétences. Celles-ci seront déclenchées dans l'ordre en appuyant sur la case raccourci. Javelot de glace : 2 428 % de l'attaque magique Explosion de javelot de glace : 3 035 % de l'attaque magique
Ombre sylvestre	Extermination	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 25 sec.	Erendil est entrelacée de l'énergie d'Eldrasil et attaque les adversaires devant toi. Les adversaires attaqués subissent le malus énergie d'Eldrasil et des dégâts continus. Ensuite, tu exécutes un coup puissant supplémentaire contre les adversaires se trouvant devant toi. Dans le cas où tes adversaires subissent le malus énergie d'Eldrasil, Erendil réagit avec l'énergie d'Eldrasil pendant que le coup est effectué, infligeant ainsi plus de dégâts.

			Si plus de 5 adversaires ont pu être éliminés grâce à ce coup, tu peux appuyer sur la touche de compétence pour réutiliser ce coup. **Consomme de l'EN** - Max. 3 cases en cas de coup parfait Erendil entrelacée d'énergie : plusieurs fois 212 % de l'attaque Coup : 2 179 % de l'attaque Explosion d'énergie d'Eldrasil : 1 332 % de l'attaque
Voyageuse du vent	Assaut démoniaque	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 24 sec.	Tu attaques l'ennemi en effectuant une puissante ruade soutenue par la force du vent. **Consomme de l'EN** - Max. 3 cases en cas de coup parfait Série de coups : plusieurs fois 81 % de l'attaque Ruade : 969 % de l'attaque x2 Dernier coup : 2 179 % de l'attaque
Maîtresse-archère	Atout supplémentaire	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 25 sec.	Avec une concentration extrême, tu tires 3 flèches puissantes. En appuyant sur la touche de compétence, tu tires ces flèches. La dernière flèche est encore plus puissante. Avec les touches directionnelles ↑↓, tu peux ajuster l'angle de tir. Les adversaires subissant des dégâts avec la 1re ou la 2e flèche sont touchés encore plus violemment par la flèche suivante. Si la compétence se termine sans que toutes les flèches aient été tirées, tu reçois des PM correspondants au nombres de flèches restantes. **Consomme de l'EN** - Max. 3 cases en cas de coup parfait

			Flèche : 867 % de l'attaque magique x2 Flèche de concentration : 3 121 % de l'attaque magique Explosion de la flèche de concentration : 367 % de l'attaque magique Durée : 15 sec.
Maître de l'épée	Attaque aiguisée (dit rapidement)	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu exécutes un unique coup puissant qui inflige des blessures et de gros dégâts. Incision : 4 855 % de l'attaque Blessure : durée 5 sec.
Poing de feu	Coup dévastateur	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu laisses partir en avant le bras nasod pour infliger une frappe ultime à l'adversaire juste devant toi, passant au-delà des limites du bras nasod explosif. Les adversaires disposant de la protection K.O. subissent des dégâts encore plus importants. Coup puissant : 6 285 % de l'attaque magique Les dégâts subis par les ennemis avec une protection K.O. équivalent à 7 542 % de l'attaque magique. Renforcement du bras nasod explosif : 100 % pendant 3 sec.
Commandant vétéran	Flammes d'Ifrit	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu tires une grenade en forme de corbeau qui brûle tes adversaires. Sphère explosive : 472 % de l'attaque magique **Feu d'enfer** - Tu génères 13 corbeaux enflammés - Inflige feu d'enfer lors d'une attaque réussie **Pendant 5 sec.** - 30 % de dégâts en continu par seconde (moyenne attaque/attaque magique) - Défense/résistance à la magie : -15 % - Toutes les résistances : -250

Némésis nasod	Psychokinésie	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 23 sec.	Tu crées 5 sphères tranchantes, tu attires les adversaires proches et leur inflige des dégâts de choc. Les sphères tranchantes restent pendant 10 secondes à l'endroit où elles sont apparues, puis elles reviennent vers toi quand tu appuies à nouveau sur la touche de compétence ou quand la durée est terminée. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) **Récupérer les sphères tranchantes** - Un malus de saignement est subi (3 cumuls au maximum) **Compétence d'activation du noyau** - En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué) Onde de choc : 2 881 % de l'attaque magique Sphères tranchantes : plusieurs fois 231 % de l'attaque magique Récupérer les sphères tranchantes : 332 % de l'attaque magique x5
Impératrice nasod	Fierté sublime	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 23 sec.	Avec la force du code limité que tu as utilisé, toute la région se trouve sous haute tension, provoquant des explosions. Un seuil dimensionnel est créé, par lequel Ferdinando, Oberon et Ophélia sont invoqués. Grâce à l'influence du code limité, Oberon et Ophélia subissent le malus autorité de la reine. **[Autorité de la reine : Oberon]** - Les ennemis touchés voient leur résistance aux dégâts réduite **[Autorité de la reine : Ophélia]** - Les ennemis touchés voient leur résistance aux attributs réduite **Compétence d'activation du noyau** - En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué) Haute tension : 3 712 % de l'attaque Grenades à disques de Fernando : 236 % de l'attaque magique x8 Série de coups d'Oberon : 140 % de l'attaque x4 Champ électrique d'Ophélia : 112 % de l'attaque magique x8

Séraphin nasod	Virtualité extrême	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu crées des champs énergétiques des deux côtés, ces deux champs étant connectés par un énorme rayonnement. **Cette compétence est influencée par le spectre de cristal d'Eldrit.** - Si tu utilises cette compétence alors qu'un champ de force est activé, la compétence est influencée par ce même champ (grand champ de force + champ de force normal) **Compétence d'activation du noyau** - En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué) - Champ de renforcement (champ rouge) : c'est de là que le rayon qui relie les deux grands champs est tiré - Champ prismatique (champ bleu) : le rayon qui relie les deux champs attaque plusieurs fois l'adversaire - Champ de poursuite (champ vert) : à partir du centre du champ, plusieurs javelots électriques à tête chercheuse sont tirés - Champ de fusion : 4 grands champs d'énergie sont créés. Au centre de ceux-ci, plusieurs javelots électriques à tête chercheuse sont tirés Faisceau virtuel : 4 714 % de l'attaque magique Champ de renforcement, faisceau virtuel : 5 186 % de l'attaque magique Champ prismatique, plusieurs faisceaux virtuels : 440 % de l'attaque magique x10 Champ de renforcement, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 440 % de l'attaque magique Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 283 % de l'attaque magique
Paladin adamantium	Garde rapide	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	D'un cri, tu terrasses tes adversaires et passe à l'état de garde rapide. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Cri : 4 031 % de l'attaque **[Garde rapide]**

			La vitesse du temps de rechargement est doublée (sauf hyper compétences et compétences du partenaire). Régénération de PM en cas de touche : 200 % Augmentation de la rapidité d'attaque : 15 % Durée : 5 sec.
Canonnier de commando	Champ de pesanteur	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	À l'aide des touches directionnelles, tu vises une cible. En relâchant la touche de compétence, tu crées un champ de pesanteur. Pendant la visée et les tirs, les coordonnées de l'adversaire sont visibles et pendant la visée, tu disposes de la protection K.O. Création du champ : 4 649 % de l'attaque magique **[Champ de pesanteur]** Mouvement/saut impossible Vitesse de déplacement : -50 % Rapidité : -20 % Dégâts subis : +30 %
Flingueur	Punition brûlante	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu sautes dans les airs devant toi et fais feu sans retenue sur les adversaires en-dessous de toi. Grenade magique : 634 % de l'attaque magique
Sakra Devanam	Dragon de l'invocation d'esprits	Coût en PM : 0 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu remplis ton javelot avec de l'aura du dragon et tu l'envoies droit devant toi. **Énergie spirituelle consommée :** - 10 sphères Dragon de l'invocation d'esprits : plusieurs fois 875 % de l'attaque
Yama-raja	Flamme de Rakshasa	Coût en PM : 150 Temps de rechargement : 25	Tu lances une grenade remplie de l'énergie de Rakshasa. Les ennemis touchés par cette énergie subissent une brûlure.

		sec.	**Énergie spirituelle consommée :** - 5 sphères Élan : 924 % de l'attaque magique Libération d'énergie : plusieurs fois 401 % de l'attaque magique Explosion d'énergie : plusieurs fois 462 % de l'attaque magique Durée de brûlure : 3 sec.
Asura	Fantôme du renard	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 20 sec.	Grâce à la force du renard, tu fais en sorte que les adversaires devant toi entendent des voix, leur infligeant la confusion. Puis tu les attaques sans pitié avec les griffes. Griffure : plusieurs fois 438 % de l'attaque Explosion d'énergie : plusieurs fois 410 % de l'attaque
Grand maître	Giga-choc	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 23 sec.	Tu frappes avec l'énergie de l'épée devant toi pour ensuite piquer l'ennemi avec la puissance de l'énergie de l'épée. La dernière attaque est considérée comme un coup critique. En cas de touche, la défense de l'adversaire est réduite. **Compétence de destruction** -Tu utilises de **l'aura de destruction** et obtiens de **l'aura de la tempête** - En tant que combattante de la destruction, tu as 100 % de chances d'effectuer des coups critiques et tu ignores les positions défensives (bouclier/K.O) Énergie de l'épée : plusieurs fois 154 % de l'attaque Dernier coup : 2 016 % de l'attaque Les ennemis touchés tombent dans l'état de pouvoirs séparés. - Défense et résistance à la magie : -30 % - Résistance aux attributs magiques : -100

			- Durée : 8 sec.
Cœur de flammes	Amorçage de l'âme	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 24 sec.	Tu crées des flammes qui vont jusqu'à brûler les âmes. Ces flammes sont tirées en cas de combos et d'attaques de compétence active. Les ennemis touchés par les flammes subissent l'état de chaleur. **Compétence de tempête** - Tu utilises de **l'aura de la tempête** et obtiens de **l'aura de destruction.** - En tant que combattante de la tempête, ta consommation de PM et les temps de rechargement diminuent Feu de brûlure des âmes : 2 691 % de l'attaque magique Feu supplémentaire : 385 % de l'attaque magique - Durée : 15 sec. Les ennemis touchés subissent le malus de chaleur. - Résistance aux attributs magiques contre le feu : -250 - Durée : 15 sec.
Vengeresse pourpre	Attaque sanglante	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 23 sec.	Avec une épée capable de trancher le destin, tu frappes les adversaires se trouvant devant toi et à cet endroit, l'énergie de l'épée subsiste, infligeant des dégâts en continu et la malédiction du sang. **Coup de sang** - Si tu as plus de 35 % de tes PV, 5 % des dégâts de la compétence sont retirés de tes PV et les dégâts infligés par la compétence augmententde 40 % - Si tu as moins de 35 % de tes PV, le coup de sang est activé sans consommer de PV **Compétence de tempête** - Tu utilises de **l'aura de la tempête** et obtiens de **l'aura de destruction.**

			- En tant que combattante de la tempête, ta consommation de PM et les temps de rechargement diminuent Épée du destin : 4 479 % de l'attaque Énergie de l'épée du sang : plusieurs fois 157 % de l'attaque Les adversaires touchés subissent la malédiction du sang. - Les PV sont diminués pendant un certain temps - Toutes les résistances : -200 - Mana-Break impossible - Durée : 2 sec.
Psychopathe	Supersonique	Coût en PM : 250 PDY : 40 Temps de rechargement : 23 sec.	Après avoir infligé plusieurs fois des dégâts à tes ennemis, tu effectues une frappe puissante. Tu provoques des dégâts multiples proportionnels aux PV de l'adversaire. **Consommation de PDY :** - Ne consomme pas de points de dynamo en cas d'utilisation en mode dynamo **Des PCD sont consommés :** - Max. -3 PCD - Chaque PCD investi fait augmenter les dégâts de 5 % (Seulement en mode dynamo, également utilisable sans PCD) **Combo d'armure nasod :** - En mode dynamo, appuie encore une fois sur X ou W à la fin d'un combo Série de coups : 5 % de l'attaque magique des PV actuels de l'adversaire x9 (Pour les boss, 332 % de l'attaque magique x9) Dernier coup : 3 225 % de l'attaque magique

Machiavel	Poursuivant extrême	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 23 sec.	Tu mets en marche une installation qui poursuit l'adversaire et tire un puissant rayon de lumière qui découpe tout. Plus tu attaques un adversaire isolé avec ton rayon de lumière, plus tu lui infliges de dégâts. **Des points de dynamo sont générés :** - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 60 PDY - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo **Des PCD sont consommés :** - Max. -2 - La durée du rayon de lumière est prolongée d'1 seconde par PCD utilisé (Également utilisable sans PCD) Rayon de lumière décomposant : plusieurs fois de 221 % à 442 % de l'attaque Si la même cible est attaquée pendant plus d'1 seconde, les dégâts augmentent jusqu'à un maximum de 2x. Durée : 5 sec.
Seigneur du temps	Destructeur dimensionnel	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu fais apparaître une faille de l'espace-temps. La faille de l'espace-temps attire les adversaires proches, les comprime rapidement et les fait grandir à nouveau pour les amener au point d'explosion et leur infliger des dégâts. Les ennemis touchés par cette explosion subissent l'état de confusion. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) **Synergie** - En mode dynamo, tu consommes des PDY au lieu des PM, tout en régénérant 10 % des PDY consommés en PM - L'activation hors mode dynamo te fais consommer des PM, tout en régénérant 10 % des PM consommés en PDY **Des PCD sont consommés :**

			- Tu consommes max. -3 PCD en mode dynamo La portée de la déchirure spatiale augmente de +10 % pour chaque PCD utilisé (Également utilisable sans PCD) Trou noir : plusieurs fois 177 % de l'attaque magique Explosion spatiale : 3 295 % de l'attaque magique Durée de la confusion : 5 sec.
Ange de la mort	Bazooka démoniaque	Coût en PM : 0 Temps de rechargement : 23 sec.	Tu invoques un démon. Ce démon condense l'aura de l'ombre et la fait exploser. **Compétence de combinaison** - Uniquement possible lorsque le compteur de points de combinaison est plein Condensation de l'aura de l'ombre : plusieurs fois 231 % de l'attaque Explosion de l'aura de l'ombre : 840 % de l'attaque
Noble	Pluie du chaos	Coût en PM : 0 Temps de rechargement : 24 sec.	Tu lances des javelots démoniaques dans les airs et tu les fais pleuvoir au sol pour anéantir ton adversaire. Les dégâts augmentent en fonction du nombre d'âmes collectées. **Compétence de combinaison** - Uniquement possible lorsque le compteur de points de combinaison est plein Création du javelot démoniaque : 533 % de l'attaque magique - Dégâts supplémentaires : nombre d'âmes collectées x 533 % Lancer de javelot démoniaque : plusieurs fois 366 % de l'attaque magique
Demonio	Abysse de l'extermination	Coût en PM : 0 Temps de rechargement : 22 sec.	Tout le potentiel est libéré en un seul coup. Lu frappe avec son énergie démoniaque pendant que Ciel hache menu l'adversaire.

			Compétence de combinaison - Uniquement possible lorsque le compteur de points de combinaison est plein Plasma ténébreux : plusieurs fois 191 % de l'attaque Hacher : plusieurs fois 191 % de l'attaque
Avant-garde	Grenade de flammes	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 23 sec.	Tu tires une grenade dans les airs et tu utilises ton arme laser pour infliger des dégâts encore plus importants dans les environs. Les grenades en train de retomber explosent dès qu'elles sont touchées par le laser. **Double frappe** - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent Laser : 613 % de l'attaque Explosion de grenade : 551 % de l'attaque
Rose pourpre	Punition	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 26 sec.	Tu lances plusieurs chaînes-pistolames, ligotes tes ennemis proches, les attires vers toi pour leur couper la gorge. Les ennemis souffrant de saignement subissent encore plus de dégâts. Pistochaîne/chaîne-pistolame - Chaque coup réussi a une probabilité de saignement de Maître revolver **Double frappe** - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent Série de lancers : 529 % de l'attaque Série de récupérations : 529 % de l'attaque Final : plusieurs fois 1 058 % de l'attaque En cas de saignement, les dégâts augmentent de 5 % par niveau

Freyja	Einheri	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 22 sec.	Tu crées des ailes qui permettent d'assurer la stabilité du nitromoteur et en même temps d'attaquer et de se déplacer dans les airs. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) En appuyant sur la touche [X], tu lances des grenades supplémentaires sur l'adversaire et quand toutes les grenades ont été lancées dans les airs, le temps de rechargement de la compétence est réduit. **Double frappe** - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent Onde de choc : 2 983 % de l'attaque magique Grenade supplémentaire : 73 % de l'attaque magique x2 Réduction du temps de rechargement de la grenade : 2 sec. Durée : 19 sec.
Optimus	Tempête blindée	Coût en PM : 300 Temps de rechargement : 26 sec.	Tu invoques la défense méca (tempête blindée). Tempête blindée provoque les adversaires proches pendant 5 secondes, leur inflige des dégâts et explose. **Double frappe** - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent Choc d'impact : 590 % de l'attaque magique Choc sonore : plusieurs fois 178 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 162 % de l'attaque magique