

Découpe impériale	Griffer : plusieurs fois 506 % de l'attaque	<p>Tu tires une immense épée et multiplies les touches en la brandissant à 2 reprises.</p> <p>Compétence de destruction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu utilises de l'aura de destruction et obtiens de l'aura de vitalité. - En tant que combattant de la destruction, ton attaque augmente.
Geyser d'Orvus	Colonne de feu : plusieurs fois 429 % de l'attaque magique	<p>Tu fais jaillir une douzaine de colonnes de feu du sol pour effectuer plusieurs touches.</p> <p>Compétence de destruction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu utilises de l'aura de destruction et obtiens de l'aura de vitalité. - En tant que combattant de la destruction, ton attaque augmente.
Cercle de lame	Épée tranchante : plusieurs fois 456 % de l'attaque Onde de choc : 1 934 % de l'attaque	<p>Tu fais le ménage autour de toi en attaquant tous les ennemis à l'aide d'épées magiques.</p> <p>Compétence de destruction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu utilises de l'aura de destruction et obtiens de l'aura de vitalité. - En tant que combattant de la destruction, ton attaque augmente.
Dieu de la guerre	- La probabilité d'activation des rafales tranchantes est de 100 %. Coût en PM de la lame d'Armageddon : -20 % Briser l'armure fait tomber la défense de l'adversaire à 0 pendant un certain temps.	<p>Lorsque la compétence ambition est active, tu effectues tous tes combos à l'aide de rafales tranchantes. Le coût en PM de la lame d'Armageddon baisse. Briser l'armure fait tomber la défense de l'adversaire à 0 pendant un certain temps.</p>
Revêtement magique	- Absorber les projectiles magiques : PM +5	<p>Lorsque la compétence ambition est active, tu absorbes les dégâts infligés par les projectiles magiques pour les transformer en mana. L'effet des liens magiques fonctionne également pour les compétences spéciales actives.</p>
Spécialiste de Cornwell	- Amputation du pied : 3 sec. (jusqu'à 5 sec.) - Immunité de malus : 3 sec. - En cas d'activation de la compétence impitoyable boucher, les PM utilisés sont absorbés. - Maître d'arme d'un autre monde : Nanta : temps de rechargement égal à 0, consommation de mana -50 %	<p>Lorsque tu utilises la compétence ambition, tu es immunisé contre les effets de statut pendant un certain temps. Les combos et les attaques perpétrés à l'aide de compétences actives empêchent l'ennemi d'avancer. Les PM que tu dépenses en utilisant l'impitoyable boucher sur ton adversaire sont ajoutés à ta propre réserve de PM.</p> <p>Les coûts de l'art de l'épée d'un autre monde : Nanta à l'intérieur du champ</p>

		de portée du poursuivant infini baissent sensiblement.
Tempête d'éclats de glace	Bloc de glace : plusieurs fois 112 % de l'attaque magique	Tu invoques d'innombrables éclats de glace qui transpercent tous les ennemis.
Perdition	Trou noir : plusieurs fois 478 % de l'attaque magique Explosion : 2 868 % de l'attaque magique Durée : 2 sec. Temps supplémentaires max : 3 sec. Consommation de PM par sec. : 20	Tu génères un trou noir au-dessus de toi qui attire les adversaires et explose en leur infligeant de multiples dégâts. Garde la touche de compétence enfoncée pour dépensant plus de PM et maintenir le trou noir plus longtemps.
Ver fou furieux	Trou noir : plusieurs fois 399 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 748 % de l'attaque	Tu génères un trou noir qui attire les adversaires et leur inflige de multiples dégâts. Le trou noir s'épaissit au bout d'un certain temps, puis explose.
Organisme gorgé de magie	Grêle de météores, pluie d'éclairs PM consommés : -50 % Nombre d'invocations : +50 % Renforcement d'enveloppe élémentaire Durée : +5 sec. Vitesse de déplacement : +20 %	Le coût en PM de la grêle de météores et de la pluie d'éclairs baisse tandis que le nombre des météores et des éclairs augmente. La durée de la compétence 'enveloppe élémentaire' augmente, ta vitesse de déplacement diminue et le coût en PM de la téléportation passe à 0.
Échange obscure	Renforcement de pacte obscur Probabilité pendant une attaque combo : 50 % Consommation de PM du combo : 100 % Renforcement de corps d'ombre Augmentation : +5 sec. Attaque : -15 % Attaque magique : +15 %	L'effet du pacte obscur est également valable pour les attaques de combos. L'effet du corps d'ombre dure plus longtemps, les dégâts physiques baissent et les dégâts magiques augmentent.
Limite de temps	Renforcement de l'organisme gorgé d'énergie Durée : +5 sec. Rapidité : +10 % Temps de rechargement : -30 %	Tu peux utiliser la téléportation pendant que tu es à terre. La compétence organisme gorgé d'énergie dure plus longtemps, ta rapidité augmente et le temps de rechargement des compétences utilisées diminue (sauf hyper compétences et compétences de partenaire).

Coup de pied circulaire	Perforation : 5 086 % de l'attaque	Tu utilises la force du vent pour donner un puissant coup de pied à ton adversaire. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Cette compétence consomme de l'EN : - Max. 2 cases en cas de coup parfait
Vent lacérant	Tornade : 374 % de l'attaque magique	Tu génères une tornade à l'aide de coups de vent tranchants qui infligent des dégâts aux adversaires à proximité. Cette compétence consomme de l'EN : - Max. 2 cases en cas de coup parfait
Spoires de la colère	Poison mortel : 786 % de l'attaque (dégâts supplémentaires : +30 %) Durée : 3 sec.	Tu pulvérises un poison mortel. Si tu touches 2 adversaires maximum, les dégâts augmentent. Cette compétence consomme de l'EN : - Max. 2 cases en cas de coup parfait
Ténacité	Tous les temps de rechargement des compétences : -1 sec. (sauf hyper compétences et compétences de partenaire) Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % (durée : 10 sec.)	Cette compétence te permet d'utiliser le coup de faucille et l'attaque brutale pendant un saut. Les touches réussies à l'aide de la force de la nature et du coup de pied réfléchissant augmentent ta vitesse de déplacement et ta capacité de saut tout en accélérant les temps de rechargement des compétences que tu viens d'utiliser.
Archère rapide	Gain de PM à portée du javelot d'Odin : +50 %	Tu peux modifier l'angle de tir du tir rapide en utilisant les flèches du haut et du bas. Par ailleurs, tu peux tirer les flèches alpha depuis les airs. Le gain de PM du javelot d'Odin augmente. (Ce gain est également valable pour les membres du groupe.)
Bête sauvage	Probabilité de coup critique : 35 % Dégâts de coup critique : 1,5x	Lorsque tu utilises les spores de la colère, la semence du vent : stalactite ou le fendeur d'étoiles, tu as une certaine probabilité de balayer tes adversaires en leur infligeant de gros dégâts. La sphère de ronces, la semence du vent, le retardement et le fendeur d'étoiles peuvent également être utilisables en plein saut.
La mort en costume	Coup d'estoc : 450 % de l'attaque Énergie de l'épée : 433 % de l'attaque	Tu fonces sur ton adversaire et l'attaques à plusieurs reprises avec une vitesse effrayante.

Bombe puissante	Onde de choc : 3 889 % de l'attaque magique La probabilité de réussir un coup critique est de +50 %.	Tu brandis ton poing de toutes tes forces dans les airs. Tu assènes un coup d'une puissance inouïe à ton ennemi qui vole à travers les airs en subissant d'énormes dégâts. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)
Lame explosive	Feu : plusieurs fois 387 % de l'attaque magique	Tu provoques plusieurs explosions brûlantes en brandissant une épée enflammée. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)
Attaque	- Consommation de PM/attaque d'onde de choc : ciseaux : - 20%/+20 %	Après activation de l'onde de choc : cisaille, la consommation de PM baisse et les dégâts de l'onde de choc : cisaille augmentent. L'utilisation de Giga Drive réinitialise le temps de rechargement interne de fuite !.
Fureur infinie	- Compétence active : vis géante, coup infernal, œil pour œil, main ensorcelée, arme émoussée Combo : WWWX, XX→XX alors que ↓X, XX ↓X, →→↑YXX	Lorsque tu réussis une touche à l'aide du bras nasod et du javelot nasod, les éléments utilisés pour toucher provenant de combos et de compétences actives profitent des compétences flamboyantes/explosives du bras nasod.
Coups de chance	- Accélération du temps de rechargement des compétences : 130 % - Régénération de mana : +40 % - Compétences activées sans dépense de ressources : épée enflammée, épée enflammée (faible)	Tous les temps de rechargement internes de compétence du cri fervent : napalm sont diminuent, le taux de régénération de mana augmente et certaines compétences actives peuvent également être utilisées sans consommation de PM.
Découpe extrême	Création d'un champ d'énergie : 3 927 % de l'attaque magique	Tu génères un gigantesque trou d'énergie nasod avant de le découper d'un seul coup. 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).
Tonnerre électrique	Champ magnétique : plusieurs fois 530 % de l'attaque magique	Tu fais exploser un champ magnétique nasod condensé qui inflige de multiples dégâts pendant un certain laps de temps. Cette attaque empêche le mana-break. 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).
Pluie électrique	Champ d'énergie : plusieurs fois 311 % de l'attaque magique	Tu génères un champ d'énergie vertical qui libère une gigantesque quantité d'énergie. 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).
Code de triche : destruction	- Mana (attaque normale) : 300 % - Modification du temps de rechargement pour la cisaille pécheresse et la grenade à fragmentation : 1 sec. toutes les 3 sec. - Tous les dégâts de compétences : +20 % (sauf hyper compétence) - Probabilité de renforcer les armes nasods : 100 %	L'exécution du trône de la reine augmente le gain de PM en cas de combo pendant un certain laps de temps. Les temps de rechargement de la cisaille pécheresse et de la grenade à fragmentation baissent. Les dommages infligés par toutes les compétences augmentent de 20 % (sauf hyper compétences). Il y a une probabilité de 100 % pour que la surcharge provoque des dégâts de combos supplémentaires.
Code de triche : infraction	- Taux de PV d'invocation : 5 % - Invocation d'attaque : +30 % (pendant 10 sec.)	Le coût en PM du code : compétences de guérison baisse de 50. Les PV des assistants invoqués sont rétablis. La force d'attaque des assistants invoqués augmente pendant un certain temps.
Code de triche : électromagnétique	Consommation de PV en cas de transformation magique : -50 % (probabilité : 50 %) - Gain de PM supplémentaire : +50 % (probabilité : 50 %) - PM consommés par toutes les compétences (sauf hyper compétence) : -10 % (pendant 10 sec.) - Temps de rechargement des aiguillons d'énergie (sauf hyper compétence) : -50 % - Gain de mana de la sphère foudroyante : 10 par sec.	Tu peux également utiliser l'illusion d'optique en plein saut. La saignée a une certaine probabilité de consommer moins de PV, régénère plus de PM et diminue la consommation de PM de toutes les compétences (sauf hyper compétences). L'utilisation des aiguillons d'énergie accélère les temps de rechargement de toutes les compétences (sauf hyper compétences). Tu reçois des PM si tu trouves à portée d'une sphère foudroyante.
Colère du gardien	Coup : 4 905 % de l'attaque	Tu t'élances en avant avec ton bazooka et infliges de gros dégâts à tes adversaires.

Impact captivant	<p>Balle : 4 101 % de l'attaque magique</p> <p>Marquage de cible : flingue</p> <p>Rechargement du booster : +225 %</p> <p>Durée : 10 sec.</p>	<p>Tu tires un obus explosif.</p> <p>Les adversaires touchés par cet obus subissent un marquage de cible : flingue. Si tu touches ces adversaires à l'aide de combos de sphères magiques, tu profites d'un temps de rechargement du booster supplémentaire.</p> <p>(Cette compétence consomme 1 obus.)</p>
Artillerie de bombardement	<p>Explosion : plusieurs fois 1 361 % de l'attaque magique</p>	<p>Tu reçois le soutien des artilleurs de Hamel qui tirent une salve de bombes sur les adversaires en face de toi.</p>
Force du protecteur	<p>Oppression du pouvoir</p> <p>Attaque et attaque magique : - 10 % (cumulable 3x max.)</p> <p>Durée : 20 sec.</p>	<p>Les adversaires touchés par le Pandémonium, la souffrance de Caladbolg ou le cri implacable subissent l'oppression du pouvoir.</p>
Poursuite implacable	<p>Portée d'action : +30 %</p> <p>Nombre de projectiles d'étoile filante : +3</p> <p>Durée de la sphère foudroyante : +50 %</p>	<p>Cette compétence améliore la portée du poursuivant explosif, de l'étoile filante et du projectile éclair.</p> <p>Elle augmente également le nombre de projectiles de l'étoile filante et la durée du projectile éclair.</p>
Tactique utile	<p>Gain de PM en cas d'attaque de marquage de cible : +60 %</p> <p>Utilisation max. de mortier automatique : +1</p> <p>Consommation de PM en cas de mortier automatique supplémentaire : +70 %</p>	<p>Cette compétence augmente le gain de PM lorsque tu attaques des adversaires marqués.</p> <p>Elle augmente également le nombre maximum de mortiers automatiques.</p> <p>Après le premier placement de mortier, la compétence coûte moins de PM.</p>
Style du tigre : jet	<p>Ailes : plusieurs fois 1 221 % de l'attaque</p> <p>Lancer : 1 412 % de l'attaque</p> <p>Lancer de javelot : plusieurs fois 265 % de l'attaque</p>	<p>Tu touches tes adversaires en décrivant de grands cercles avec ton javelot. Puis tu élimines les adversaires devant toi en lançant ton javelot.</p> <p>Tu consommes de l'énergie spirituelle : - 2 sphères</p> <p>Tu régénères de l'énergie spirituelle : - Une autre compétence peut être activée avant le dernier coup. En cas d'attaque réussie, 4 sphères seront régénérées.</p>
Champ de réaction	<p>Générer un champ de réaction : plusieurs fois 697 % de l'attaque magique</p> <p>Explosion d'un champ de réaction : plusieurs fois 68 % de l'attaque magique</p>	<p>Tu génères une bombe d'énergie spirituelle très condensée qui attire tout le monde avant d'exploser.</p> <p>Tu consommes de l'énergie spirituelle : - 1 sphère</p> <p>Tu régénères de l'énergie spirituelle : - Une autre compétence peut être activée avant le dernier coup. En cas d'attaque réussie, 3 sphères seront régénérées.</p>

Esprit des lames	<p>Tourbillon : plusieurs fois 425 % de l'attaque Lame ectoplasmique : plusieurs fois 126 % (+15 % de dégâts avec énergie spirituelle à chaque fois)</p>	<p>Tu tournes sur toi-même et lances des lames ectoplasmiques dans toutes les directions. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)</p> <p>Tu consommes de l'énergie spirituelle : - 0 à 3 sphères (la compétence peut également être activée sans énergie spirituelle.)</p> <p>Tu régénères de l'énergie spirituelle : - Une autre compétence peut être activée avant le dernier coup. En cas d'attaque réussie, 4 sphères seront régénérées.</p>
Dévouement courageux	<p>Bravoure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technique ultime dent du dragon : vitesse de connexion : +20 % - Technique secrète dent du dragon : explosion, régénération d'énergie spirituelle : 5 sphères - Technique secrète du tigre : consommation de PM : -20 % - Technique secrète du tigre, tigre furieux : dégâts : +25 % - Sang vivant : dégâts critiques : +25 % - Durée : 10 sec. <p>Entrée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toutes les vitesses : +20 % - Ravage : +20 % - Probabilité de déclencher une double attaque : +50 % - Durée : 10 sec. 	<p>Lorsque tu as consommé toute ton énergie spirituelle ou que tu réussis une attaque à l'aide de la contre-attaque flux de l'eau, ton corps se renforce pendant un certain temps.</p> <p>Lorsque tu as consommé toute ton énergie spirituelle, que tu as atteint l'état de bravoure et que tu réussis en plus la contre-attaque flux de l'eau, tu atteins l'état de dévouement.</p>

<p>Demi-frontière</p>	<p>[Vagabond] - Vagabond : 100 % de l'attaque magique - Saignement : 5 sec. (cumulable 3x max.) - PM : -5</p> <p>[Âme du purgatoire] - Âme du purgatoire : 100 % de l'attaque magique - Vitesse de déplacement et capacité de saut : -25 %</p> <p>[Demi-frontière] - Vague d'énergie spirituelle : divisée en 3 Portée du javelot d'énergie : +50 %</p>	<p>Lorsque tu touches ton adversaire à 8 reprises, tu cumules les bombes froides]. La bombe froide cumulée est libérée d'un seul coup si tu utilises la technique secrète dent du loup ou la technique secrète Rakshasa, ce qui te permet de découper tous les adversaires à proximité. Ta technique d'énergie spirituelle est si élaborée que tu pourrais sans problème passer pour un demi-dieu.</p> <p>Bombe froide - À chaque touche réussie, tu cumules la bombe froide (8 max.). - Si tu actives la technique secrète dent du loup : esprit du loup, la bombe froide cumulée se transforme en vagabond avant d'être projetée sur l'ennemi. - Vagabond : dégâts sur la durée et consommation de mana - Si tu actives la technique secrète Rakshasa : purgatoire, la bombe froide cumulée se transforme en vagabond avant d'être projetée sur l'ennemi. - Vagabond : dégâts à proximité en cas d'explosion et ralentissement</p> <p>Demi-frontière - Division de l'énergie spirituelle - La portée du javelot d'énergie augmente, tu attires les adversaires touchés.</p>
-----------------------	--	--

<p>Invocation d'esprits : esprit renard</p>	<p>Technique secrète du chasseur de fantômes : milliers d'esprits</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portée : +30 % - Dégâts : +20 % - La résistance aux dégâts est ignorée. <p>Technique secrète du renard 'pulvériser'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts : +20 % - Probabilité de coup critique : +50 % <p>Esprit de la foudre</p> <ul style="list-style-type: none"> - La défense est ignorée. - Coup critique : probabilité de 15 <p>Absorption de mana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Absorption possible : +1 <p>Frappe céleste</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toutes les touches se transforment à 100 % en saignement. 	<p>Tu n'invoques pas une forme approximative d'Eun, le renard millénaire, mais une forme pratiquement parfaite.</p> <p>La portée et les dégâts infligés par la technique secrète du chasseur de fantômes : milliers d'esprits pendant un booster actif augmentent et les statistiques de la résistance aux dégâts sont ignorées. Les dégâts et les PM accumulés augmentent lorsque tu utilises la technique secrète du renard : pulvériser et chaque touche réussie a une certaine probabilité de se transformer en coup critique.</p> <p>Ce mental d'acier renforce certaines compétences sur une longue durée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'esprit des éclairs ignore les positions défensives et chaque touche a une certaine probabilité de se transformer en coup critique. - Les personnes pouvant absorber du mana se multiplient. - La probabilité d'infliger un saignement grâce à la frappe céleste augmente.
<p>Lame céleste</p>	<p>Explosion : plusieurs fois 321 % de l'attaque</p>	<p>Tu invoques l'épée du vainqueur avant de l'abattre.</p> <p>Compétence de destruction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu utilises de l'aura de destruction et obtiens de l'aura de la tempête. - Tu as une probabilité de 100 % d'effectuer des coups critiques et tu ignores les positions défensives (bouclier rond/K.O).
<p>Chute d'Ignitus</p>	<p>Explosion d'obus enflammés : plusieurs fois 174 % de l'attaque magique</p>	<p>Tu fais pleuvoir d'innombrables boules de feu explosives sur le sol (cette compétence est aussi utilisable en plein saut).</p> <p>Compétence de tempête</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu utilises de l'aura de la tempête et obtiens de l'aura de destruction. - Ta consommation de PM et les temps de rechargement baissent.

Ombres	Tempête des ténèbres : plusieurs fois 367 % de l'attaque	<p>Tu provoques une tempête de vent des ténèbres magique autour de toi avant d'attaquer l'adversaire à plusieurs reprises.</p> <p>Compétence de destruction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu utilises de l'aura de destruction et obtiens de l'aura de la tempête. - Tu as une probabilité de 100 % d'effectuer des coups critiques et tu ignores les positions défensives (bouclier/K.O).
Dignité du grand maître	<p>Ordre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ton attaque augmente tandis que les coups critiques, les ravages, la rapidité et les bonus de dégâts de toi et tes alliés sont renforcés. - Toi : 6 % pour chaque - Membres du groupe : nombre de membres x3 % (cumulable 4x max) <p>Technique du grand maître</p> <ul style="list-style-type: none"> - Épée du vainqueur : toutes les attaques ignorent la défense et la résistance aux dégâts de tes adversaires. - Déclaration de guerre : utilisable en saut 	<p>Cette compétence te permet de mieux diriger tes troupes et tes alliés. Toutes tes attaques augmentent et tu partages tes statistiques avec les membres de ton groupe. L'épée du vainqueur et la compétence de déclaration de guerre sont également renforcées, ce qui permet de livrer un combat encore plus courageux.</p>
Flammes	<p>Flammes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Méga explosion : la valeur de K.O. baisse de 1,5 pour chaque touche par les flammes. - L'épée incendiaire influence la rapidité et ignore la défense. - Incarnation du feu : +721 % de l'attaque magique - Le feu éternel influence la rapidité et ignore la défense. - Ailes enflammées : la première touche diminue les PM de l'adversaire de 10. - Mur de feu : les PM et la valeur de K.O. de l'adversaire baissent de 3 à chaque nouvelle touche. 	<p>Tu entrevois la véritable signification des flammes et exploites la puissance du feu à son maximum. Les compétences suivantes sont renforcées : méga explosion, épée incendiaire, incarnation du feu, feu éternel, ailes enflammées et mur de feu.</p>

Berserk	<p>[Folie]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lorsque les PV sont en-dessous de 30 %, le contenu de la jauge double. - Ambition : puissante - la résistance aux dégâts baisse de 20 % et tu es immunisé contre l'écrasement/inconscience. - Découpe violente : chaque défense baisse de 10 % et chaque attaque augmente de 20 %. - Illusion : ombres - les dégâts critiques augmentent de 15 %. 	<p>Dans certaines conditions, tu oublies ta douleur et laisse la fureur envahir chaque parcelle de ton corps. Si tes PV sont en-dessous d'un certain seuil, les forces que tu engranges en plus augmentent. Si tu utilises les compétences suivantes, tu déclenches des effets supplémentaires : ambition : puissante, découpe violente et illusion : ombres.</p>
Coup mercuriel	<p>Explosion : 1 856 % de l'attaque magique Touche avec la combo armure nasod : 62 % de l'attaque magique Explosion de combo armure nasod : 131 % de l'attaque magique Onde de choc : 1 114 % de l'attaque magique</p>	<p>Tu fais flotter ton ennemi dans les airs grâce à la gravitation, puis tu l'attaques avec un combo d'armure nasod.</p> <p>La compétence ne consomme pas de points de dynamo en cas d'utilisation en mode dynamo.</p> <p>Elle consomme des points de conversion de dynamo : 3 PCD (uniquement en mode dynamo ; peut également être utilisé sans PCD) Chaque PCD investi fait augmenter les dégâts de 5 %.</p> <p>Combo d'armure nasod : En mode dynamo, appuie encore une fois sur X ou W à la fin d'un combo.</p>
Champ de force	<p>Mannequin dynamo : 2 366 % de l'attaque Champ de force</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaque, attaque magique : +10 % - Régénération de PM en cas de dégât/touche : +30 % - Rechargement de PM (rechargement de PDY) : +30 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement - 50 % <p>Durée du champ de force : 10 sec. Durée d'effet du champ de force : 60 sec.</p>	<p>Tu crées un champ en forme de prisme et installes des champs gravitationnels spéciaux autour de toi. Ton attaque, ton gain de PM en cas de dégât/touche et la vitesse de rechargement du booster augmente (valable aussi pour les membres de ton groupe). La consommation de PM et le temps de rechargement diminuent en mode dynamo.</p> <p>Tu génères des points de dynamo : +40 PDY (pas en mode dynamo)</p> <p>Tu consommes des points de conversion de dynamo : -1 PCD (uniquement en mode dynamo ; peut également être utilisé sans PCD), durée :+100 %</p>

<p>Briseur de clair de lune</p>	<p>Onde de choc : 1 368 % de l'attaque magique Destruction de l'espace : plusieurs fois 456 % de l'attaque magique</p>	<p>Tu saisis des coordonnées de l'espace-temps qui entraînent une déchirure de l'espace. Maintiens la touche de compétence enfoncée pour retarder le tir et ajuster l'angle avec les touches directionnelles.</p> <p>Synergie - En mode dynamo, 10 % des PDY consommés sont régénérés en PM. - Lors d'une activation sans mode dynamo, 10 % des PM consommés sont régénérés en PDY.</p> <p>Tu consommes des points de conversion de dynamo : Max. -2 PCD (uniquement en mode dynamo ; peut également être utilisé sans PCD) La défense est ignorée pour chaque PCD investi. +10 % de dégâts pour 2 PCD investis</p>
<p>Amplification énergétique</p>	<p>Renforcement de l'énergie - Combo d'armure nasod : probabilité de coup critique : +15 % - Déchirure spatiale : utilisation supplémentaire de 50 % de la taille de base, 25 % des dégâts - Tremblement électrique : l'adversaire est ralenti pendant 7 sec. - Bazooka à impulsion : il ignore la défense et retire 5 PM (PDY en cas de booster). - Conquérant : en cas de touche réussie en mode démontage, tu as une probabilité de 15 % de recevoir 1 point de conversion de dynamo. - Choc à IEM : +25 % d'effet en dehors du rayon de tempête IEM</p>	<p>Tu renforces l'énergie du mode armure nasod : équipement de combat. Tu renforces également la puissance du combo armure nasod et les compétences qui libèrent de l'énergie. Toutes les touches du combo armure nasod ignorent la position défensive et chaque touche a une certaine probabilité de se transformer en coup critique.</p>

IA renforcée	<p>Amélioration de la touche de marquage</p> <ul style="list-style-type: none"> - -20 PDY en cas d'activation du mode usine - Durée illimitée en cas d'activation du mode usine - Durée du marquage : +20 % <p>Amélioration de l'I.A.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Configuration : disque : elle ignore la défense et le nombre de touches nécessaires maximale augmente de 1x. - Chercheur de fantôme : la vitesse de touche de la touche de marquage augmente de +50 %. - Installation : chute d'étoiles : lorsqu'un adversaire a activé la touche de marquage, appuie sur la touche de compétence pour tirer immédiatement sur l'ennemi. - Installation : rage ultime : le temps entre les touches de l'analyse des particules baisse de 20 %. - Installation : laser téléguidé : le laser provoque une immobilisation toutes les 1,5 sec. 	La compétence renforce l'IA des touches de marquage ainsi que les compétences de poursuite.
Perturbation temporelle	<p>Perturbation du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - La déchirure de l'espace ignore la défense. - Cercle inversé : utilise 1 point de conversion de dynamo et attaque pour infliger un étourdissement à ton ennemi pendant +0,5 sec. - Psycho-annihilateur : utilise à nouveau le psycho-annihilateur sur un ennemi afin d'ignorer sa défense. - Coup maximum : durée de limitation +50 % - Sérénade luna : utilise des points de conversion de dynamo pour passer de -33 % -> -50 % jusqu'au prochain cumul. - Stigmates inversées : cette compétence permet de brûler jusqu'à 30 PM de l'adversaire. 	Les compétences ayant une influence directe et indirecte sur l'espace et le temps sont sensiblement renforcées.

Croix mortelle	<p>Invocation : 2 320 % de l'attaque Coup : 359 % de l'attaque x4</p>	<p>Un sbire des ténèbres apparaît et sème le chaos dans ton entourage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compétence d'alternance (Lu) - Lorsque tu joues avec Ciel, cette compétence te fait passer à Lu. - Ce changement génère 4 points de combinaison.
Bazooka magdonien	<p>Explosion : plusieurs fois 758 % de l'attaque magique Âmes libérées : plusieurs fois 36 % de l'attaque magique</p>	<p>Tu projettes de gigantesques bombes remplies d'âmes. Lorsque ces bombes explosent, les âmes infligent de gros dégâts aux adversaires à proximité. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)</p> <p>Compétence d'alternance (Ciel)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lorsque tu joues avec Lu, cette compétence te fait passer à Ciel. - Ce changement génère 4 points de combinaison.
Attaque démoniaque	<p>Frénésie : 468 % de l'attaque x4 Explosion de sorts : 378 % de l'attaque x4</p>	<p>Un sbire des ténèbres apparaît et sème le chaos dans ton entourage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compétence d'alternance (Lu) - Lorsque tu joues avec Ciel, cette compétence te fait passer à Lu. - Ce changement génère 4 points de combinaison.
Autorité du trône	<p>Probabilité de déclencher un sbire des ténèbres : 50 % Augmentation des points de combinaison et baisse du temps de rechargement : 50 % Augmentation des points de combinaison : +2 Temps de rechargement pour la compétence : -20 %</p>	<p>Lorsque tu as le dessus, la probabilité que Apollyon apparaisse sous la forme d'un sbire des ténèbres augmente. S'il n'apparaît pas sous la forme du sbire des ténèbres, tu récupères des points d'échange et le temps de rechargement de toutes les compétences augmente (sauf pour les hyper compétences et l'amour divin).</p>
Dévouement de la noblesse	<p>Nombre de javelots démoniaques : +6 Augmentation des points de combinaison : +1 Augmentation de PM : +10</p>	<p>Le nombre d'éclairs ténébreux augmente.</p> <p>Chaque fois que des malus sont éliminés, tu récupères des points d'échange et des PM pour chacun de ces malus.</p>

<p>Aura démoniaque certaine</p>	<p>[Attaque fantôme] - [Assaut] possible en cas de dégâts [Idées noires] - Portée : +15 % - Également utilisable pendant un saut. [Punition] - Vitesse de l'[explosion magique] : -1 sec. [État d'explosion renforcé] - Rapidité : +20 % - Vitesse de déplacement : +30 % - Capacité de saut : +5 %</p>	<p>Calme l'énergie magique renforcée à travers les contrats pour offrir la possibilité d'une gestion de force efficace sans aucune reprise. Les compétences attaque fantôme, idées noires et punition sont renforcées. En cas d'état explosif, toutes les vitesses sont augmentées par l'énergie magique stabilisée.</p>
<p>Coup ciblé</p>	<p>Bombe vitesse grand V : 3 061 % de l'attaque</p>	<p>Tu utilises le FM-92 pour projeter une balle perforante. Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.</p>
<p>Chasse endiablée</p>	<p>Vent : plusieurs fois 352 % de l'attaque Chances de toucher : 805 % de l'attaque</p>	<p>Tu découpes tous tes adversaires à l'aide de la chaîne-pistolame. Pisto chaîne/chaîne-pistolame - Chaque coup réussi a une probabilité de déclencher un saignement avec le maître revolver. Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.</p>
<p>Grêle de vipère</p>	<p>Bombarder : plusieurs fois 368 % de l'attaque magique Brûlure : 5 sec.</p>	<p>Tu mobilises plusieurs troupes de Valkyries pour bombarder une zone. Les adversaires touchés par les bombes se voient infligés une brûlure. Double frappe - Les dégâts de la compétence augmentent en cas de 'double frappe'.</p>

<p>Buster antique G-Ex</p>	<p>Onde de choc : 1 281 % de l'attaque magique Courir à la vitesse grand V : plusieurs fois 187 % de l'attaque magique</p>	<p>Le noyau G est activé et peut être transformé. Quand tu utilises une nouvelle fois des compétences après la transformation, le buster antique G-Ex est activé.</p> <p>#C03E403Transformation G : - L'activation consomme 15 EMC. - La transformation coûte 200 PM. - Après la transformation, tu obtiens le bonus extension G.</p> <p>Buster antique G-Ex : - Appuie plusieurs fois sur la touche de compétence pour envoyer une onde de choc qui touche tous les adversaires à plusieurs reprises.</p> <p>Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.</p>
<p>Code : machine de guerre</p>	<p>Armes de guerre - Probabilité d'ignorer la résistance aux dégâts : 15 % - Durée : 15 sec.</p> <p>Gestion efficace des armes - Probabilité de réduction du temps de rechargement : 33 % - Temps de rechargement : - 50 %</p>	<p>Lorsque tu cumules au maximum le championnat d'armes lourdes, le bonus armes de guerre est utilisé. Le maniement des armes lourdes s'améliore sensiblement et toutes les compétences spéciales actives des armes lourdes ont un effet maximum.</p> <p>- Utilisation des compétences : barbecue, mitrailleuse Gatling M-137, lance-flammes M-3, coup incendiaire, lance-grenades FM-31, arme laser, bombe à photons, opération destruction, lanceur SW FM-92 Mk2, booster pampero, extrusion X-1.</p> <p>Armes de guerre : - Les compétences spéciales actives qui utilisent des armes lourdes ont une certaine probabilité d'ignorer aussi bien la défense que la résistance aux dégâts de l'adversaire.</p> <p>Gestion efficace des armes - Lorsque tu utilises des compétences spéciales actives avec des armes lourdes, le temps de rechargement a une certaine probabilité de diminuer.</p>

Folie	<p>Double frappe active</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dégâts en cas de compétence spéciale active : +5 % - En cas de touche réussie avec une compétence active, le temps de rechargement d'une compétence spéciale active sera réduit de 20 %. - Temps de rechargement de la folie : 30 sec. 	<p>Dès que tu cumules la fête sanglante à son maximum, tu actives le bonus folie. En cas de folie, le mode double attaque est activé et les compétences actives peuvent être utilisées sans consommer d'EMC. Les dégâts de toutes les compétences actives augmentent et en cas de touche réussie grâce à une compétence active, le temps de rechargement de toutes les compétences spéciales actives diminue. L'état de folie se termine dès que le mode double attaque est désactivé.</p>
Modifier l'armure	<p>Modifier l'armure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grenade éclair G-35L : 2x chargement possible - Mine ultra-légère : écart d'installation : -50 % - Grenade de glace G-18C : durée de gel : +200 % - Tempête d'IEM : utilisable en plein saut - Télécommande pour C4 : fixe les 5 explosifs avant l'explosion. La défense de l'ennemi est ignorée. - Grenade chauffante G-96 : probabilité de 50 % de déclencher 100 % de coups critiques - Tous les tirs d'attributs : durée de grenade argentée/grenade de glace/balles incandescentes : +5 sec. La défense est également ignorée. 	La compétence renforce tes armes.
Révolution sub-méca	<p>Révolution sub-méca</p> <ul style="list-style-type: none"> - KS-83 : maintiens les flèches de gauche et de droite enfoncées pour déclencher une explosion. Les dégâts infligés par l'explosion ignorent la défense de l'adversaire. - Vipère Ex-S : la compétence ignore la défense de l'adversaire et tu as une probabilité de 50 % d'invoquer en plus une vipère Ex-ss. - Usine de javelots : elle ignore la défense de l'adversaire et a une probabilité de 50 % de faire un coup critique. - Protecteur magnétique : il déclenche également une 	La compétence permet d'améliorer et de renforcer au maximum différents sous-types de mécas.

	<p>attaque avec l'onde de choc.</p> <ul style="list-style-type: none">- Champ magnétique : il permet de renvoyer des projectiles magiques et de régénérer 5 PM de l'attaquant.	
--	--	--