

Spécialisation	- Ton attaque et ton attaque magique augmentent de +10 %. - Ta défense et ta résistance à la magie augmentent de +10 %. - Les PV standards augmentent de +10 %.	Cette compétence améliore tes capacités physiques.
Coup puissant	Coup : 1 351 % de l'attaque	Tu assènes un coup colossal avec ton épée. - Compétence de vitalité - Tu utilises de l'aura de vitalité et obtiens de l'aura de destruction. - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente.
Destructeur élémentaire	Coup magique : 1 260 % de l'attaque magique - Collapsus magique - La défense de l'ennemi baisse à 0 pendant 5 secondes.	Cette compétence fait tomber la résistance de ton adversaire à 0 pendant un certain temps. - Compétence de vitalité - Tu utilises de l'aura de vitalité et obtiens de l'aura de destruction . - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente.
Maître d'arme d'un autre monde : Nanta	Blocage : 630 % de l'attaque 2x - Touche d'éclat supplémentaire : 69 % de l'attaque x2	Tu brandis ton épée avec force. - 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.
Anneau de feu	Feu : 1 102 % de l'attaque magique, brûlure : 2 sec.	Tu attaques l'adversaire devant toi à l'aide d'une boucle enflammée pour le faire brûler.
Anneau sombre	Ténèbres : 1 102 % de l'attaque magique, malédiction : 2 sec. (consommation de PM par sec. : 5)	Tu attaques l'adversaire devant toi à l'aide d'une boucle des ténèbres pour le maudire.
Anneau d'énergie	Énergie : 1 431 % de l'attaque, lenteur 2 sec. (vitesse de déplacement et capacité de saut -15 %)	Tu attaques l'adversaire devant toi à l'aide d'une boucle d'énergie pour le ralentir.
Douleur maximale	Coup de pied : 1 263 % de l'attaque	Tu vises le point faible de ton adversaire à l'aide d'un coup de pied rapide et puissant.
Flèche pointée	Faucon de feu : 398 % de	Tu tires 3 faucons de feu à

	l'attaque magique	tête chercheuse.
Papillon	Coup : 1 195 % de l'attaque	Tu sprints jusqu'à ton adversaire et le transperces.
Tir blessant	Coup d'estoc : 977 % de l'attaque - Dégâts supplémentaires en cas de lame sanglante/amputation de pied : 977 % de l'attaque	Procède à une seconde attaque sur la même blessure afin d'augmenter les dégâts.
Répartition	Débris : 1 026 % de l'attaque magique	Attaque ton adversaire en faisant exploser l'énergie accumulée du bras nasod.
Épée enflammée rapide	Coup enflammé : 412 % de l'attaque magique x4	Tu produis de puissantes explosions à répétition.
Cisaille pécheresse	Épée tranchante nasod : plusieurs fois 207 % de l'attaque magique	Tu attaques tes adversaires à l'aide de javelots nasods acérés. - 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).
Esprit de l'invocateur	Gain de PM : nombre d'invocations x20	Tu génères des PM pour chaque assistant invoqué (sauf hyper compétences).
Manœuvre électrique	Manœuvre spéciale : 269 % de l'attaque magique (3x max.)	Tu effectues immédiatement une manœuvre spéciale. À chaque fois que tu réitères cette action, tu effectues une manœuvre spéciale supplémentaire.
Frappe de terre	Explosion spatiale : 1 330 % de l'attaque	Tu fissures le sol en le frappant avec ton bazooka. Les adversaires sont incapables de sprinter sur le sol fissuré.
Tir engourdissant	Touche magique : 853 % de l'attaque magique, inconscience : 2 sec.	Tu tires une sphère magique grâce à ton flingue, ce qui étourdit les adversaires touchés.
Bazooka mortel	Balles : 1 306 % de l'attaque magique - Résistance à la magie : -30 % (durée : 3 sec.)	Tu tires un obus renforcé devant toi. - Les adversaires touchés voient leur résistance à la magie baisser. - (Cette compétence consomme 1 obus.)
Lotus rapide	Enchaînement de frappes : 216 % de l'attaque x5 - Coup : 229 % de l'attaque	Tu transperces ton adversaire en l'attaquant sans relâche avec ton javelot. - Tu régénères de l'énergie spirituelle - Une autre compétence peut être activée

		avant le dernier coup. En cas d'attaque réussie, 1 sphère sera régénérée.
Inhalation	Absorption : 1 065 % de l'attaque magique	Tu transformes de l'énergie spirituelle en bombes froides après avoir absorbé celle de 1 ou 2 adversaires à proximité. - Tu consommes de l'énergie spirituelle : - 1 sphère
Renard fantôme	Renard fantôme : 374 % de l'attaque x3 - Défense : -5 % - Durée : 3 sec.	Tu invoques un renard fantôme qui déniché les adversaires à proximité et les attaque de manière répétée. - Le renard fantôme fend sur l'ennemi le plus proche et fait baisser sa défense physique en lui infligeant des dégâts. - Tu consommes de l'énergie spirituelle : - 1 sphère
Coup voltigeant	Coup voltigeant : 427 % de l'attaque x2	Tu te propulses dans les airs avant de porter un coup verticale. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) - Compétence de tempête - 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.
Protection incendiaire	Flammes : 911 % de l'attaque magique - Bouclier de flammes : attaque magique, résistance à la magie +10 % (10 sec.)	Tu libères l'énergie des flammes pendant un certain temps. Cette énergie t'enveloppe pour te renforcer. - Pendant ce temps, ton attaque magique et ta défense augmentent. - Compétence de destruction - 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).
Dard sanglant	Coup d'estoc : 612 % de l'attaque - Tirer : 612 % de l'attaque - Saignement : 5 sec.	Tu transperces soudainement ton adversaire avant de retirer ton épée. Ton ennemi subit un saignement. - Compétence de tempête - 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.
Configuration dynamo : javelot	Champ magnétique : 1 064 % de l'attaque magique	Tu étends le champ magnétique et tires le projectile (2x perforation). - Lorsque tu touches l'adversaire, tu reçois +1 PCD. - Le projectile transperce tous les adversaires en mode booster suivant l'état de l'armure nasod et l'effet renforcé. - Tu ne consommes pas de point de dynamo en mode dynamo.
Configuration dynamo : nova ciblée	Activation de la dynamo : 992 % de l'attaque	Tu utilises une dynamo pour infliger des dégâts à ton adversaire le plus proche. - (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) - La compétence se charge aussi longtemps que tu laisses la touche de compétence enfoncée. Utilise des dynamos pour infliger des dégâts permanents à l'adversaire tout en freinant sa rapidité. - Tu jettes un drone explosif. - La touche de marquage permet de tirer automatiquement sur la cible marquée. La nova ciblée est automatiquement marquée comme cible. - Dégâts : +20 % - Tu consommes des points de conversion de dynamo : - Garde la touche de compétence enfoncée pendant 1 sec. et utilise -1 PCD. Le malus froid mordant est déclenché pendant 3 sec. (uniquement en mode dynamo ; peut également être utilisé sans PCD).
Configuration dynamo : champ inversé	Champ de gravitation : 290 % de l'attaque magique - Portée de gravitation : plusieurs fois 290 % de l'attaque magique	Tu utilises une dynamo chez l'adversaire le plus proche afin de dérégler son centre de gravité. - Champ de gravité : - Appuie sur la touche de compétence pour conserver la protection K.O. dans le

		<p>champ de gravité. - Touche supplémentaire : -5 PM (30 max.) - Booster : consommation de PCD - Utilisation de 1 PCD - Utilise des PCD pour faire baisser la fréquence de touche du champ de gravité à 0,33 sec. - (Uniquement en mode dynamo ; la compétence peut également être utilisée sans PCD.)</p>
Bluff	Coup frontal : 730 % de l'attaque	<p>Tu touches l'adversaire et l'obliges à te tourner le dos. Dès que son dos se trouve dans ton champ de vision, tu obliges ton ennemi à regarder vers l'avant. - Les dégâts infligés doublent pour tous les adversaires touchés qui possèdent une protection K.O.</p>
Division de l'âme	Âmes libérées : 514 % de l'attaque magique x3 - S'il y a des âmes collectées, un tir supplémentaire est autorisé (5 max.).	<p>Transforme toutes les âmes accumulées en âmes supérieures et utilises-les comme projectiles. (Sans âmes accumulées 3 coups, 8 coups max.)</p>
Colère ardente	Lu - Assaut : 1 167 % de l'attaque - Ciel - Tir : 1 167 % de l'attaque - Valeur de K.O. : -2	<p>Tu attaques l'adversaire devant toi à l'aide d'énergie magique. - Lorsque tu joues avec Lu, tu transperces tous tes ennemis. Lorsque tu joues avec Ciel, tu touches tous tes ennemis en leur tirant dessus. - Les touches diminuent la valeur de K.O.</p>
Tir de poussière	Impact : plusieurs fois 59 % de l'attaque - Explosion : plusieurs fois 107 % de l'attaque	<p>Tu lances une bombe à clous avec le canon à main. - Changement d'arme - Tu passes au canon à main. - Tu consommes de l'EMC. - Au lieu d'utiliser des PM, de l'EMC est consommée. - Lorsque la double frappe est activée, tu ne peux pas utiliser cette compétence.</p>
Projectile sanglant	Bombe vampirique : 1 578 % de l'attaque	<p>Tu lances un projectile qui absorbe les PV. - 10 % des dégâts se régénèrent sous forme de PV et si le malus saignement est activé, l'effet</p>

		augmente (nombre de cumuls x5 %). - Le malus saignement des adversaires absorbés disparaît. - Changement d'arme - Tu passes au revolver. - Tu consommes de l'EMC. - Au lieu d'utiliser des PM, de l'EMC est consommée. - Lorsque la double frappe est activée, tu ne peux pas utiliser cette compétence.
Tir fantôme	Impact : 1 017 % de l'attaque magique - Consommation de PM : -15	À l'aide du mousquet, tu tires des projectiles qui consomment les PM des adversaires. - Changement d'arme - Tu passes au mousquet. - Tu consommes de l'EMC. - Au lieu d'utiliser des PM, de l'EMC est consommée. - Lorsque la double frappe est activée, tu ne peux pas utiliser cette compétence.
Concentrez-vous !	Cible choisie : 1 875 % de l'attaque magique - Stigmates : 5 sec.	Tu lances un transmetteur qui marque ton adversaire. - Le transmetteur reste actif pendant un certain temps en dirigeant la puissance de feu de tes mécas sur l'adversaire marqué. - L'action consomme de l'EMC. - Au lieu d'utiliser des PM, de l'EMC est consommée. - Lorsque la double frappe est activée, tu ne peux pas utiliser cette compétence.