

Specializzazione	- Incrementa l'attacco e l'attacco magico: +10% - Incrementa la difesa e la difesa magica.: +10% - Incrementa gli HP standard: +10%	Migliora le tue capacità fisiche.
Violento fendente	Slancio: 1351% dell'attacco	Sferri violento fendente con la spada. - Skill della vitalità - L'Aura della vitalità verrà utilizzata e l'Aura della distruzione verrà acquisita. - In veste di Spadaccino della vitalità, il tuo consumo di MP diminuisce, mentre incrementa l'acquisizione degli MP.
Distruttore elementale	Fendente magico: 1260% dell'attacco magico - Collasso magico - La difesa dell'avversario è di 5 sec. 0	Imposta per un certo lasso di tempo le resistenze del nemico su 0. - Skill della vitalità - L'Aura della vitalità verrà utilizzata e l'Aura della distruzione verrà acquisita. - In veste di Spadaccino della vitalità, il tuo consumo di MP diminuisce, mentre incrementa l'acquisizione degli MP.
Arte della spada di un altro mondo - Nanta	Colpo: 630% dell'attacco x2 - Ulteriori colpi di schegge: 69% dell'attacco x 2	Sferri potenti colpi di spada. - Skill della distruzione - - L'Aura della distruzione verrà utilizzata e l'Aura della vitalità verrà acquisita. - In veste di Spadaccino della distruzione, il tuo attacco verrà incrementato.
Anello di fuoco	Fuoco: 1102% dell'attacco magico, Ustione: 2 sec.	Attacchi il nemico che si trova di fronte a te circondandolo in una fascia di fuoco e lo incendi.
Anello oscuro	Oscurità: 1102% attacco magico, Maledizione: 2 sec. (Consumo MP per sec.: 5)	Attacchi il nemico che si trova di fronte a te circondandolo in una fascia di oscurità e lo maledici.
Anello di energia	Energia: 1431% dell'attacco, Rallentamento: 2 sec. (Velocità di corsa e Forza del salto -15%)	Attacchi il nemico che si trova di fronte a te circondandolo in una fascia di energia e gli provochi un rallentamento.
Dolore massimo	Calcio: 1263% dell'attacco	Attacchi il punto debole dell'avversario con un calcio forte e veloce.
Freccia inseguitrice	Falco di fiamme: 398% dell'attacco magico	Lanci tre Falchi di fiamme che colpiranno un obiettivo qualsiasi.
Farfalla	Puntura: 1195% dell'attacco	Esegui uno sprint in direzione del tuo avversario e lo perfori.

Controcolpi	Stoccata: 977% dell'attacco - Danno extra in caso di Taglio sanguinante/Amputazione del piede: 977% dell'attacco	Attacca nuovamente una ferita per infliggere un danno maggiore.
Distribuzione	Rottami: 1026% dell'attacco magico	Fai esplodere l'energia concentrata nella Mano Nasod e usala per attaccare l'avversario.
Spada di fuoco veloce	Colpo fiammante: 412% dell'attacco magico x4	Produci esplosioni forti e continue.
Forbici della colpa	Tagliaspada Nasod: 207% dell'attacco magico per più volte	Attacchi il tuo avversario con affilate Lance Nasod. - Skill di attivazione Nucleo: - In caso di attacco riuscito in modalità Accrescipotere viene attivato l'attacco del Nucleo (solo se è già stato evocato).
Spirito dell'evocatore	Acquisizione di MP: numero di evocazioni x20	Rigeneri MP per ciascun aiutante evocato (ad esclusione delle iper-skill).
Elettro-manovra	Manovra speciale: 269% dell'attacco magico (x3 max.)	Esegui subito una manovra speciale. Ad ogni ulteriore inserimento viene eseguita un'altra manovra speciale.
Colpo a terra	Esplosione dello spazio: 1.330% dell'attacco	Fai cozzare il bazooka sul suolo davanti a te in modo da spaccare il terreno. Gli avversari non possono eseguire lo sprint a causa della spaccatura.
Sparo di stordimento	Bel colpo magico: 853% dell'attacco magico, Svenimento: 2 sec.	Spari con lo shotgun argentato una sfera magica che stordisce gli avversari colpiti.
Bazooka mortale	Sfere: 1306% dell'attacco magico - Difesa magica: -30% (durata: 3 sec.)	Spari in avanti una palla di cannone rinforzata. - La difesa magica dei nemici colpiti diminuisce. - (Consuma 1 palla di cannone)
Loto veloce	Serie di colpi: 216% dell'attacco x 5 - Puntura: 229% dell'attacco	Trafiggi l'avversario con veloci attacchi di lancia. - Rigenera Energia spirituale - Prima dell'ultimo colpo si può attivare un'altra skill. Ogni attacco riuscito rigenera 1 Sfera.
Inalazione	Assorbimento: 1065% dell'attacco magico	Consumi Energia spirituale. Hai assorbito Energia spirituale da max. 2 degli avversari più vicini e la hai trasformata in [Bombe raffreddanti]. - Consuma Energia spirituale: - 1 Sfera

Spirito della volpe	Spirito della volpe: 374% dell'attacco x3 - Difesa: -5% - Durata: 3 sec.	Evochi lo spirito di una volpe che scova gli avversari vicino a te e li tortura senza sosta. - Lo spirito della volpe vola verso l'avversario più vicino, riduce la sua forza di difesa fisica e gli infligge danni. - Consumo di Energia spirituale: - 1 Sfera
Fendente verso l'alto	Fendente verso l'alto: 427% dell'attacco x2	Fai un balzo da terra e ti catapulti in aria. (Utilizzabile anche in salto). - Skill della tempesta - Utilizzi l' - aura della tempesta e accumuli l' aura della distruzione . - Il tuo consumo di MP scende; inoltre, diminuiscono i tempi d'attesa.
Protezione delle fiamme	Fiammate: 911% dell'attacco magico - Scudo delle fiamme: attacco magico, difesa magica +10% (10 sec.)	Per un certo lasso di tempo, liberi l'energia delle fiamme e te ne avvolgi per rinforzarti. - Durante questa azione, il tuo attacco magico e la tua difesa aumentano. - Skill della distruzione - Utilizzi l' aura della distruzione e accumuli l' Aura della tempesta . - Hai il 100% di probabilità di infliggere un colpo critico, inoltre ignori le posizioni di difesa (Scudo/K.O.).
Aculeo sanguinario	Stoccata: 612% dell'attacco - Estrazione: 612% dell'attacco - Sanguinamento: 5 sec.	Affondi improvvisamente la spada e la estrai di nuovo. Provochi [Sanguinamento] all'avversario. - Skill della tempesta - Utilizzi l' - aura della tempesta e accumuli l' aura della distruzione . - Il tuo consumo di MP scende; inoltre, diminuiscono i tempi d'attesa.
Configurazione dinamo - Lancia	Campo magnetico: 1064% dell'attacco magico	Allarghi il campo magnetico e spari con l'arma da tiro (2x Perforazione). - Se colpisci l'avversario, ottieni +1 PDT. - L'arma da tiro perfora tutti gli avversari in modalità Accrescipotere a seconda dello stato dell'armatura Nasod e dell'effetto energizzante. - Non consuma punti dinamo se è utilizzato in modalità dinamo.

Configurazione dinamo - Nova mirata	Attivazione dinamo: 992% dell'attacco	Azioni una dinamo nei pressi del nemico più vicino di fronte a te e gli infliggi danni. - (Utilizzabile anche in salto). - Viene caricata mentre tieni premuto il tasto skill; quando le dinamo sono utilizzate, si infliggono all'avversario danni permanenti e la sua velocità di attacco viene rallentata. - Lanci una bomba di droni. - Influenza del Colpo di marcatura: spara automaticamente sull'obiettivo marcato. [Nova mirata] viene marcata come obiettivo automatico. - Danno: +20% - Utilizza trasformatore dinamo: - Tieni premuto il tasto skill per 1 sec. e utilizza -1 PDT. Il debuff [Freddo tagliente] viene utilizzata per 3 sec. (solo in modalità dinamo; utilizzabile anche senza PTD).
Configurazione dinamo - Campo di ritorno	Campo gravitazionale: 290% dell'attacco magico - Raggio d'azione del campo gravitazionale: 290% dell'attacco magico per più volte	Azioni una dinamo nei pressi del nemico più vicino di fronte a te e metti a soqquadro la sua forza di gravità. - Campo della forza di gravità: - Finché tieni premuto il tasto skill, non perdi la protezione K.O. nel campo della forza di gravità. - Ulteriori bei colpi: -5 MP (max. 30) - Accrescipotere: consuma PDT - Utilizza 1 PDT - Utilizza il PDT, per abbassare la frequenza di bei colpi del campo della forza di gravità a 0,33 sec. - (solo in modalità dinamo; utilizzabile anche senza PTD)
Bluff	Fendente di spada: 730% dell'attacco	Colpisci il nemico e lo spingi a voltarti le spalle. Non appena vedi le sue spalle, lo spingi a guardare in avanti. - Infligge un doppio danno agli avversari con protezione K.O..
Distribuzione delle anime	Liberazione dell'anima: 514% dell'attacco magico x3 - Se esistono [Anime riunite], sparo extra (max. 5)	Trasforma tutte le anime accumulate in anime guida e spara contro di loro, tutte insieme. (Senza anime accumulate 3 colpi, max. 8 colpi).

Collera veloce	[Lu] - Assalto: 1167% dell'attacco - [Ciel] - Sparo: 1167% dell'attacco - Valore K.O.: -2	Attacchi l'avversario davanti a te con l'energia magica. - Se giochi con [Lu], perfori tutti gli avversari. Se giochi con [Ciel], sparando puoi perforare tutti i nemici. - I bei colpi provocano una riduzione del Valore K.O.
Sparo di polvere	Perforazione: 59% dell'attacco per più volte - Esplosione: 107% dell'attacco	Carichi una Bomba di schegge nel [Megarevolver] e spari. - Cambio arma - Cambia con [Megarevolver]. - Consumo PEA - Invece degli MP, consumi i PEA - Se è attivo l'Overstrike, questa skill non è utilizzabile.
Proiettile di sangue	Bomba succhiasangue: 1578% dell'attacco	Spari un proiettile che assorbe HP. - Il 10% del danno agli HP è rigenerato e se c'è il debuff [Sanguinamento], l'effetto aumenta di [numero accumulazione x 5%]. - Il debuff [Sanguinamento] sparisce dopo l'assorbimento degli HP degli avversari. - Cambio arma - Cambia con [Revolver]. - Consumo PEA - Invece degli MP, consumi PEA. - Se è attivo l'Overstrike, questa skill non è utilizzabile.
Sparo fantasma	Perforazione: 1017% dell'attacco magico - Consumo di MP: -15	Con il moschetto spari proiettili che consumano gli MP degli avversari. - Cambio arma - Cambia con [Moschetto]. - Consumo PEA - Invece degli MP, consumi i PEA. - Se è attivo l'Overstrike questa skill non è utilizzabile.
Concentrazione!	Scelta del bersaglio: 1875% dell'attacco magico - Stigma: 5 sec.	Lanci un Trasmettitore che marca un avversario. - Il Trasmettitore rimane attivo per un certo lasso di tempo e trasmette il fuoco dei tuoi Mecha contro l'avversario marcato. - Consumo PEA: - Invece degli MP, consumi i PEA. - Se è attivo l'Overstrike questa skill non è utilizzabile.