

Nazwa zmiany klasy	Nazwa umiejętności	Informacja o umiejętności	Opis
Arcyrycerz	Wielki Krzyż	Koszty PM: 250 Regeneracja: 21 sek.	<p>Przesyłasz energię miecza do powierzchni ziemi i wywołujesz w ten sposób eksplozję w twoim otoczeniu. Po naciśnięciu klawisza umiejętności możliwe jest doładowanie, zwiększające zasięg i obrażenia eksplozji.</p> <p><b>Wielki Krzyż</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Możliwe doładowanie przy zużyciu 10 PM co 0,5 sek. (maks. zużycie: 50 PM)</li> <li>- Przy każdym doładowaniu zasięg zwiększa się o 20%, a obrażenia o 10%.</li> <li>- Maksymalne naładowanie sprawia, że trafiony przeciwnik otrzymuje debuff [Obezwładnienie].</li> </ul> <p><b>Obezwładnienie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wszystkie szybkości zmniejszają się o 10%, obrona i magiczna obrona zmniejszają się o 15%.</li> <li>- Czas trwania: 10 sek.</li> </ul> <p><b>Umiejętność Destrukcji</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zużywasz - <b>Aurę Destrukcji</b> oraz otrzymujesz <b>Aurę Witalności</b>.</li> <li>- Jako Miecznik Destrukcji posiadasz większą siłę ataku.</li> </ul> <p>Fala uderzeniowa: wielokrotnie 224% ataku          Eksplozja: wielokrotnie 262% ataku          Wielka eksplozja: 1568%</p>
Rycerz Runiczny	Ekstremalne Runy	Koszty PM: 300 Regeneracja: 23 sek.	<p>Uderzasz mieczem, który został nasycony magiczną energią, w ziemię, wyrzucasz wszystko w powietrze i wywołujesz za pomocą run z atrybutami Ogień, Zimno i Trucizna wiele eksplozji.</p> <p><b>Szarża!</b></p>

			<p>- Przeciwnik doznaje losowo jednego z następujących debuffów: Spalenie/Zamrożenie/Zatrucie</p> <p>- Czas trwania: 5 sek.</p> <p><b>Umiejętność Destrukcji</b></p> <p>- Zużywasz - <b>Aurę Destrukcji</b> oraz otrzymujesz <b>Aurę Witalności</b>.</p> <p>- Jako Miecznik Destrukcji posiadasz większą siłę ataku.</p> <p>Szok: wielokrotnie 128% magicznego ataku  Fala uderzeniowa: wielokrotnie 379% magicznego ataku  Eksplozja runiczna: 346% magicznego ataku</p>
<b>Zaklinacz Mieczy</b>	Nieskończone Ciosy	Koszty PM: 300 Regeneracja: 27 sek.	<p>Szarżujesz do przodu z Mieczem Cornwell w rękę, przenikasz przez przeciwnika i powielasz przy tym miecz, przez co przeciwnik jest podrzucany w powietrze i bezlitośnie atakowany mieczami.</p> <p><b>Umiejętność Destrukcji</b></p> <p>- Zużywasz - <b>Aurę Destrukcji</b> oraz otrzymujesz <b>Aurę Witalności</b>.</p> <p>- Jako Miecznik Destrukcji posiadasz większą siłę ataku.</p> <p>Falujący Miecz: wielokrotnie 239% ataku  Latający miecz: wielokrotnie 225% ataku  Fala uderzeniowa: 1486% ataku</p>
<b>Czarodziejka Czasoprzestrzeni</b>	Strefa Uderzenia	Koszty PM: 300 Regeneracja: 22 sek.	<p>Jednym uderzeniem w ziemię deformujesz przestrzeń.</p> <p>Zdeformowana przestrzeń rozszerza się do przodu, a przeciwnicy, którzy się z nią zetkną, nie mogą się już poruszać.</p> <p><b>Możliwość nauki</b></p> <p>Przyciśnij klawisz umiejętności w pozycji nauczania (zostanie aktywowana po 2 sek. stania w bezruchu), aby nauczyć się do 3 umiejętności. Umiejętności aktywuje się po kolei klawiszem szybkiego dostępu.</p>

			<p>Zderzenie Przestrzeni: wielokrotnie 732% ataku</p> <p><b>Zdeformowana Przestrzeń</b></p> <p>Ruch/skok niemożliwy</p> <p>Czas trwania: 10 sek.</p>
<b>Księżniczka Dusz</b>	Pole Otchłani	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Tworzysz na powierzchni ziemi przed tobą Wrota Wymiarów, które są połączone z Otchłanią.</p> <p>Przy Wrotach Wymiarów przywoływany jest Bóg Demonów Otchłani, który atakuje przeciwników.</p> <p><b>Możliwość nauki</b></p> <p>Przyciśnij klawisz umiejętności w pozycji nauczania (zostanie aktywowana po 2 sek. stania w bezruchu), aby nauczyć się do 3 umiejętności. Umiejętności aktywuje się po kolei klawiszem szybkiego dostępu.</p> <p>Zderzenie Boga Demonów: wielokrotnie 1012% magicznego ataku</p>
<b>Władczyni Żywiołów</b>	Lodowa Włócznia	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Tworzysz olbrzymią włócznię z lodu i rzucasz ją przed siebie.</p> <p><b>Możliwość nauki</b></p> <p>Przyciśnij klawisz umiejętności w pozycji nauczania (zostanie aktywowana po 2 sek. stania w bezruchu), aby nauczyć się do 3 umiejętności. Umiejętności aktywuje się po kolei klawiszem szybkiego dostępu.</p> <p>Lodowa Włócznia: 2428% magicznego ataku</p> <p>Eksplozja Lodowej Włóczni: 3035% magicznego ataku</p>
<b>Nocny Tropiciel</b>	Zagłada	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 25 sek.</p>	<p>Erendil przenika energia Eldrasila i atakuje przeciwników przed tobą.</p> <p>Zaatakowani przeciwnicy otrzymują debuff [Energia Eldrasila] i doznają ustawicznych obrażeń.</p> <p>Następnie wykonujesz kolejne potężne uderzenie w kierunku przeciwników znajdujących się przed tobą.</p>

			<p>W przypadku przeciwników, którzy znajdują się pod wpływem debuffu [Energia Eldrasila], Erendil reaguje z Energią Eldrasila w trakcie wykonywania uderzenia, zwiększając w ten sposób obrażenia tych przeciwników.</p> <p>Jeżeli uderzenie to umożliwiło eliminację ponad 5 przeciwników, możesz zastosować je ponownie, naciskając klawisz umiejętności.</p> <p><b>Zużywa EP</b></p> <p>- Przy strzale w dziesiątkę maks. 3 pola</p> <p>Przeniknięty energią Erendil: wielokrotnie 212% ataku  Cios: 2179%  Eksplozja Energii Eldrasila: 1332% ataku</p>
<b>Pędziwiatr</b>	Demoniczna Burza!	Koszty PM: 300 Regeneracja: 24 sek.	<p>Atakujesz przeciwników potężnym kopniakiem, wzmocnionym przez moc wiatru.</p> <p><b>Zużywa EP</b></p> <p>- Przy strzale w dziesiątkę maks. 3 pola</p> <p>Seria ciosów: wielokrotnie 81% ataku  Kopniak: 969% ataku x2  Ostatni cios: 2179% ataku</p>
<b>Mistrzynie Strzelców</b>	As w Rękawie	Koszty PM: 300 Regeneracja: 25 sek.	<p>Ze skrajnym skupieniem wypuszczasz 3 potężne strzały.</p> <p>Strzały są wystrzeliwane, gdy naciskasz klawisz umiejętności, przy czym ostatnia strzała staje się jeszcze silniejsza.</p> <p>Za pomocą klawiszy kierunkowych ↑↓ możesz ustawiać kąt wystrzału.</p> <p>Przeciwnicy, którzy otrzymują obrażenia od 1. oraz 2. strzały, są ranieni przez kolejną strzałę jeszcze poważniej.</p> <p>Jeżeli umiejętność zakończy się przed wystrzeleniem wszystkich strzał, otrzymasz z powrotem PM stosownie do liczby pozostałych strzał.</p> <p><b>Zużywa EP</b></p> <p>- Przy strzale w dziesiątkę maks. 3 pola</p>

			<p>Strzała: 867% magicznego ataku x2</p> <p>Strzała koncentracji: 3121% magicznego ataku</p> <p>Eksplodują strzały koncentracji: 367% magicznego ataku</p> <p>Czas trwania: 15 sek</p>
<b>Mistrz Miecza</b>	Ostra Szarża (szybko wymawiana)	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Wykonujesz tylko jedno potężne uderzenie, które zadaje rany i znaczne obrażenia.</p> <p>Ukłucie: 4855% ataku</p> <p>Rana: czas trwania 5 sek.</p>
<b>Ognista Pięć</b>	Niszczycielski Cios	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Wyrzucasz nazo-łapę gwałtownie do przodu, aby zadać przeciwnikowi bezpośrednio przed tobą ostateczne uderzenie i pokonać granice [Eksplodującej nazo-łapy]. Przeciwnicy, którzy mają ochronę przed K.O., otrzymują jeszcze większe obrażenia.</p> <p>Silny Cios: 6285% magicznego ataku</p> <p>Obrażenia otrzymywane przez przeciwników z ochroną przed K.O.: 7542% magicznego ataku</p> <p>Wzmocnienie Eksplodującej nazo-łapy: 100% przez 3 sek.</p>
<b>Weteran Ognia</b>	Płomień Efryta	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Odpalasz granat pod postacią wrony, która spala przeciwnika.</p> <p>Kula eksplozji: 472% magicznego ataku</p> <p><b>Ogień Piekielny</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wysłanych zostaje 13 płonących wron</li> </ul> <p>Pomyślne trafienie wywołuje [Ogień Piekielny] <b>przez 5 sek.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Na sekundę ustawicznie 30% obrażeń (średnia wartość ataku/magiczny atak)</li> <li>- Obrona/Magiczna obrona -15%</li> <li>- Wszystkie odporności -250</li> </ul>

<p><b>Nazo-Wendeta</b></p>	<p>Psychokineza</p>	<p>Koszty PM: 300 Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Tworzysz 5 ostrych kul, przyciągasz przeciwników z twojego otoczenia do siebie i zadajesz im obrażenia od szoku. Ostre kule pozostają przez 10 sek. w miejscu ich wytworzenia i wracają do ciebie, gdy ponownie naciśniesz klawisz umiejętności lub upłynie czas ich trwania. (Można wykonać również w skoku.)</p> <p><b>Zbieranie ostrych kul</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Daje debuff [Krwawienie] (maksymalnie 3 nałożenia).</li> </ul> <p><b>Umiejętność aktywacyjna rdzenia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).</li> </ul> <p>Fala uderzeniowa: 2881% magicznego ataku Ostre kule: wielokrotnie 231% magicznego ataku Zbieranie ostrych kul: 332% magicznego ataku x5</p>
<p><b>Nazo-Cesarzowa</b></p>	<p>Wzniosta Duma</p>	<p>Koszty PM: 300 Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Dzięki mocy ograniczonego kodu, którą teraz stosujesz, cały region znajduje się pod wpływem prądu energetycznego i eksploduje. Powstają Wrota Wymiarów, przez które przyzywani są Ferdinando, Oberon i Ofelia. Wpływ ograniczonego kodu sprawia, że Oberon i Ofelia doznają debuffu [Autorytet Królowej].</p> <p><b>[Autorytet Królowej: Oberon]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trafieni przeciwnicy doznają obniżenia wartości odporności na obrażenia.</li> </ul> <p><b>[Autorytet Królowej: Ofelia]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trafieni przeciwnicy doznają obniżenia wartości odporności atrybutów.</li> </ul> <p><b>Umiejętność aktywacyjna rdzenia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).</li> </ul> <p>Prąd Elektryczny: 3712% ataku Granaty Tarczowe Fernando: 236% magicznego ataku x8 Seria Ciosów Oberona: 140% ataku x4 Pole Prądowe Ofelii: 112% magicznego ataku x8</p>
<p><b>Nazo-Serafin</b></p>	<p>Ekstremalna Wirtualność</p>	<p>Koszty PM: 300 Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Tworzysz po obu stronach pola energetyczne, które zostają połączone olbrzymim promieniem.</p>

			<p><b>Na tę umiejętność wpływa 'Spektrum Kryształów Eldrytu'.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Po użyciu tej umiejętności aktywne pole siłowe będzie na nią wpływać (wielkie pole siłowe+normalne pole siłowe).</li> </ul> <p><b>Umiejętność aktywacyjna rdzenia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).</li> <li>- Pole Wzmocnienia (Czerwone pole): z tego miejsca wystrzeliany jest promień, który łączy ze sobą oba olbrzymie pola.</li> <li>- Pole Pryzmatyczne (Niebieskie pole): Promień, który łączy oba pola, atakuje wielokrotnie przeciwnika.</li> <li>- Pole Pościgu (Zielone pole): Ze środka pól wystrzelianych jest kilka szukających celu Włóczni Prądowych.</li> <li>- Pole Fuzji: Tworzone są 4 olbrzymie pola energetyczne, z których środka wystrzelianych jest kilka szukających celu Włóczni Prądowych.</li> </ul> <p>Wirtualna Wiązka: 4714% magicznego ataku  Pole Wzmocnienia - Wirtualna Wiązka: 5186% magicznego ataku  Pole Pryzmatyczne - kilka Wirtualnych Wiązek: 440% magicznego ataku x10  Pole Pościgu - kilka Włóczni Prądowych: wielokrotnie 440% magicznego ataku  Pole Fuzji - kilka Włóczni Prądowych: wielokrotnie 283% magicznego ataku</p>
<p><b>Żelazny Paladyn</b></p>	<p>Szybki Strażnik</p>	<p>Koszty PM: 300  Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Powalasz przeciwników krzykiem i zmieniasz swój stan na [Szybki Strażnik]. (Można wykonać również w skoku.)</p> <p>Krzyk: 4031% ataku</p> <p><b>[Szybki Strażnik]</b></p> <p>Podwójna szybkość regeneracji (oprócz umiejętności hiper i partnerskich)</p> <p>Regeneracja PM przy trafieniu: 200%</p> <p>Zwiększenie szybkości ataku: 15%</p>

			Czas trwania: 5 sek.
<b>Bombardier</b>	Pole Ciężkości	Koszty PM: 300 Regeneracja: 22 sek.	Namierzasz cel za pomocą strzałek kierunkowych i po puszczeniu klawisza umiejętności tworzysz [Pole Ciężkości]. Podczas namierzania i odpalania współrzędne przeciwnika są widoczne, a podczas namierzania masz ochronę przed K.O.  Utwórz pole: 4649% magicznego ataku  <b>[Pole Ciężkości]</b> Sprint/skok niemożliwy Szybkość poruszania się: -50% Szybkość ataku: -20% Odniesione obrażenia: +30%
<b>Wystrannik Śmierci</b>	Płonąca Kara	Koszty PM: 300 Regeneracja: 22 sek.	Wyskakujesz w powietrze przed sobą i strzelasz bezlitośnie w przeciwników znajdujących się poniżej.  Magiczny granat: 634% magicznego ataku
<b>Sakra Devanam</b>	Smok Przywoływania Duchów	Koszty PM: 0 Regeneracja: 22 sek.	Napełniasz swą włóczęnią Aurą Smoka i wypuszczasz ją do przodu.  <b>Zużywa Energię Ducha:</b> - 10 kul  Smok Przywoływania Duchów: wielokrotnie 875% ataku
<b>Yama-raja</b>	Płomień Rakshasy	Koszty PM: 150 Regeneracja: 25 sek.	Odpalasz granat, który jest wypełniony energią Rakshasy. Przeciwnicy, którzy zostaną dotknięci przez tę energię, doznają Spalenia.  <b>Zużywa Energię Ducha:</b> - 5 kul



			<p>Uderzenie: 924% magicznego ataku</p> <p>Wypuszczenie energii: wielokrotnie 401% magicznego ataku</p> <p>Eksplodza energii: wielokrotnie 462% magicznego ataku</p> <p>Czas spalania: 3 sek.</p>
<b>Asura</b>	Zjawa Lisa	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 20 sek.</p>	<p>Za pomocą mocy lisa sprawiasz, że przeciwnicy przed tobą słyszą głosy, które wprawiają ich w obłąd, po czym atakujesz ich bezlitośnie szponami.</p> <p>Drapanie: wielokrotnie 438% ataku</p> <p>Eksplodza energii: wielokrotnie 410% ataku</p>
<b>Wielki Mistrz</b>	Giga Szok	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Wyrzucasz przed siebie szybko wirującą Energię Miecza, aby następnie ponownie zadać potężne uderzenie za pomocą Energii Miecza.</p> <p>Ostatni atak jest wykonywany jako cios kryt.</p> <p>Przy trafieniu redukowana jest obrona przeciwnika.</p> <p><b>Umiejętność Zniszczenia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zużywasz <b>Aurę Zniszczenia</b> i otrzymujesz <b>Aurę Wichury</b>.</li> <li>- Jako Wojowniczką Zniszczenia masz 100% szansy na cios kryt. i ignorujesz postawy obronne (tarczę/K.O.).</li> </ul> <p>Energia miecza: wielokrotnie 154% ataku</p> <p>Ostatni cios: 2016% ataku</p> <p>Trafieni przeciwnicy znajdują się pod wpływem Rozpłatanej Mocy.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obrona i magiczna obrona: -30%</li> <li>- Odporność atrybutów: -100</li> <li>- Czas trwania: 8 sek.</li> </ul>
<b>Płomienne Serce</b>	Zapalenie Dusz	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 24 sek.</p>	<p>Rozpalasz płomienie, które są zdolne nawet do spalania duszy.</p> <p>Płomienie są wystrzelwane przy atakach kombo oraz atakach aktywnych umiejętności.</p>

			<p>Przeciwnicy, którzy zostaną trafieni przez płomień, doznają Żaru.</p> <p><b>Umiejętność wichury</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zużywasz <b>Aurę Wichury</b> i otrzymujesz <b>Aurę Zniszczenia</b>.</li> <li>- Jako Wojowniczkę Wichury masz mniejsze zużycie PM i krótsze czasy regeneracji.</li> </ul> <p>Ogień spalający dusze: 2691% magicznego ataku</p> <p>Dodatkowy ogień: 385% magicznego ataku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Czas trwania: 15 sek.</li> </ul> <p>Trafieni przeciwnicy otrzymują Żar (debuff).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Odporność atrybutu na Ogień: -250</li> <li>- Czas trwania: 15 sek.</li> </ul>
<p><b>Czerwony Mściciel</b></p>	<p>Krwawy Upadek</p>	<p>Koszty PM: 300 Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Za pomocą miecza, który rozcina los na kawałki, uderzasz w przeciwników znajdujących się przed tobą, przy czym na miejscu pozostaje Energia Miecza Krwi, która zadaje nieprzerwanie obrażenia i nakłada Klątwę Krwi.</p> <p><b>Krwawe Uderzenie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeśli posiadasz ponad 35% swoich PŻ, zużywasz 5% obrażeń umiejętności w formie PŻ, a obrażenia umiejętności wzrastają 40%.</li> <li>- Jeśli posiadasz mniej niż 35% swoich PŻ, krwawe uderzenie nie zużyje PŻ.</li> </ul> <p><b>Umiejętność wichury</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zużywasz <b>Aurę Wichury</b> i otrzymujesz <b>Aurę Zniszczenia</b>.</li> <li>- Jako Wojowniczkę Wichury masz mniejsze zużycie PM i krótsze czasy regeneracji.</li> </ul> <p>Miecz Przeznaczenia: 4479% ataku</p>

			<p>Energia Miecza Krwi: wielokrotnie 157% ataku</p> <p>Trafieni przeciwnicy otrzymują Klątwę Krwi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Przez określony czas zmniejszają się PŻ.</li> <li>- Wszystkie odporności -200</li> <li>- Manabreak niemożliwy</li> <li>- Czas trwania: 2 sek.</li> </ul>
<b>Psychopata</b>	Ultradźwięki	<p>Koszty PM: 250  PDY: 40  Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Po zadaniu przeciwnikom znajdującym się przed tobą wielokrotnych obrażeń wykonujesz potężne uderzenie.</p> <p>Zadajesz licznymi trafieniami obrażenia, mające wpływ na aktualne PŻ przeciwnika.</p> <p><b>Zużycie PDY:</b></p> <p>Nie zużywa punktów dynamy przy użyciu w trybie dynamy.</p> <p><b>Zużywa konwertory dynamy:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maks. -3 KD</li> </ul> <p>Każdy zainwestowany KD zwiększa obrażenia o 5%.  (Tylko w trybie dynamy; możliwość użycia także bez KD.)</p> <p><b>Kombo nazo-zbroi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pod koniec kombi w trybie dynamy wciśnij jeszcze raz Z lub X.</li> </ul> <p>Seria ciosów: 5% magicznego ataku aktualnych PŻ przeciwnika x9  (W przypadku bossów 332% magicznego ataku x9)</p> <p>Ostatni cios: 3225% magicznego ataku</p>
<b>Geniusz</b>	Ekstremalny Prześladowca	<p>Koszty PM: 300  Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Uruchamiasz jedną instalację, która ściga przeciwnika i wystrzeliwuje potężny oraz wszystko rozrywający promień światła.</p> <p>Im dłużej przeciwnik będzie atakowany przy użyciu promienia światła, tym większe odniesie obrażenia.</p>

			<p><b>Generuje punkty dynama:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Przy użyciu umiejętności zregenerowanych zostanie 60 PDY.</li> <li>- W trybie dynama nie będą regenerowane PDY.</li> </ul> <p><b>Zużywa konwertory dynama:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maks. -2</li> <li>- Każdy zainwestowany KD wydłuża czas trwania promienia światła o 1 sek.</li> </ul> <p>(Możliwość użycia także bez KD.)</p> <p>Rozbijający promień światła: wielokrotnie 221% - 442% ataku  Gdy ten sam cel jest atakowany dłużej niż przez 1 sek., obrażenia zwiększają się maksymalnie 2 razy.</p> <p>Czas trwania: 5 sek.</p>
<b>Diaboliczny Esper</b>	Łamacz Wymiarów	Koszty PM: 300 Regeneracja: 22 sek.	<p>Wywołujesz zdeformowane rozdarcie przestrzeni.  Rozdarcie przestrzeni przyciąga przeciwników znajdujących się w otoczeniu, błyskawicznie ich kompresuje i przywraca do normalnej wielkości, aby tym samym doprowadzić ich do eksplozji i zadać obrażenia.</p> <p>Przeciwnicy trafieni przez eksplozję wpadają w Obłąd. (Można wykonać również w skoku.)</p> <p><b>Synergia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- W trybie dynama używasz PDY zamiast PM, przy czym 10% zużytych PDY zostanie zregenerowanych jako PM.</li> <li>- Poza trybem dynama używasz PM zamiast PDY, przy czym 10% zużytych PM zostanie zregenerowanych jako PDY.</li> </ul> <p><b>Zużywa konwertory dynama:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- W trybie dynama używasz maks. -3 KD.</li> <li>- Każdy zainwestowany KD wydłuża zasięg rozdarcia przestrzeni o +10%.</li> </ul> <p>(Możliwość użycia także bez KD.)</p>

			<p>Czarna Dziura: wielokrotnie 177% magicznego ataku          Eksplozja Przestrzeni: 3295% magicznego ataku          Czas trwania Obłądu: 5 sek.</p>
<b>Anioł Śmierci</b>	Demoniczne Działo	<p>Koszty PM: 0          Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Przywołujesz demona.          Demon zagęszcza Aurę Mroku i sprawia, że Aura eksploduje.</p> <p><b>Umiejętność kombinacji</b>          - Możliwe tylko wtedy, gdy wskaźnik punktów kombinacji jest pełny.</p> <p>Zagęszczenie Aury Mroku: wielokrotnie 231% ataku          Eksplozja Aury Mroku: 840% ataku</p>
<b>Noblesse</b>	Deszcz Chaosu	<p>Koszty PM: 0          Regeneracja: 24 sek.</p>	<p>Wyrzucasz w powietrze włócznie demonów i sprawiasz, że spadają jak deszcz na ziemię, aby zniszczyć przeciwnika.          Obrażenia zwiększają się odpowiednio do liczby 'Zebranych Dusz'.</p> <p><b>Umiejętność kombinacji</b>          - Możliwe tylko wtedy, gdy wskaźnik punktów kombinacji jest pełny.</p> <p>Tworzenie Włóczni Demonów: 533% magicznego ataku          - Obrażenia dodatkowe: liczba 'Zebranych Dusz' x 533%</p> <p>Zrzut Włóczni Demonów: wielokrotnie 366% magicznego ataku</p>
<b>Demonio</b>	Otchłań Wyniszczenia	<p>Koszty PM: 0          Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Pełen potencjał jest uwalniany za jednym uderzeniem, przy czym Lu emituje demoniczną energię, a Ciel sieka przeciwnika na kawałki.</p> <p><b>Umiejętność kombinacji</b>          - Możliwe tylko wtedy, gdy wskaźnik punktów kombinacji jest pełny.</p>

			<p>Mroczna Plazma: wielokrotnie 191% ataku</p> <p>Siekanie: wielokrotnie 191% ataku</p>
<b>Awangarda</b>	Granat Płomieni	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 23 sek.</p>	<p>Wystrzelujesz granat w powietrze i używasz Laserowej Broni do wywołania obrażeń na jeszcze większym obszarze.</p> <p>Spadające granaty eksplodują, gdy tylko zetkną się z promieniem lasera.</p> <p><b>Overstrike</b></p> <p>- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.</p> <p>Laser: 613% ataku</p> <p>Eksplozja granatów: 551% ataku</p>
<b>Krwawa Róża</b>	Kara	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 26 sek.</p>	<p>Zrzucasz kilka Ostrzy łańcuchowych, owijasz nimi przeciwników w twoim otoczeniu, przyciągasz ich do siebie i podcinasz im gardła za pomocą ostrzy.</p> <p>Przeciwnikom, którzy znajdują się w stanie [Krwawienie], zadawane są jeszcze większe obrażenia.</p> <p>Rewolwer łańcuchowy/Ostrze łańcuchowe</p> <p>- Każde trafienie otrzymuje prawdopodobieństwo krwawienia z [Mistrza Rewolwerów].</p> <p><b>Overstrike</b></p> <p>- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.</p> <p>Rzut łańcuchowy: 529% ataku</p> <p>łańcuchowa Dyfrakcja: 529% ataku</p> <p>Zakończ: wielokrotnie 1058% ataku</p> <p>Podczas [Krwawienia] obrażenia zwiększają się o 5% na poziom.</p>
<b>Freya</b>	Einherjer	<p>Koszty PM: 300</p> <p>Regeneracja: 22 sek.</p>	<p>Wyrastają ci skrzydła, które z jednej strony zapewniają stabilność Nitro-silnika, a z drugiej umożliwiają wykonywanie ruchów oraz ataków w powietrzu. (Można wykonać również w skoku.)</p>

			<p>Naciśnięcie klawisza X powoduje odpalenie dodatkowych granatów na przeciwnika. Gdy zużyte zostaną wszystkie granaty, regeneracja umiejętności zostanie zredukowana.</p> <p><b>Overstrike</b></p> <p>- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.</p> <p>Fala uderzeniowa: 2983% magicznego ataku  Dodatkowy granat: 73% magicznego ataku x2  Zredukowanie regeneracji granatu: 2 sek.  Czas trwania: 19 sek.</p>
<b>Optimus</b>	Opancerzona Burza	<p>Koszty PM: 300  Regeneracja: 26 sek.</p>	<p>Przyzywasz Mecha Obrony [Opancerzona Burza].  Opancerzona Burza prowokuje przez 5 sek. przeciwników znajdujących się w otoczeniu, zadaje im obrażenia i następnie eksploduje.</p> <p><b>Overstrike</b></p> <p>- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.</p> <p>Szok Uderzeniowy: 590% magicznego ataku  Szok Dźwiękowy: wielokrotnie 178% magicznego ataku  Eksploduje: wielokrotnie 162% magicznego ataku</p>