

Cesarski Rozpruwacz	Drapanie: wielokrotnie 506% ataku	Wyciągasz olbrzymi miecz i wymachujesz nim 2 razy w celu osiągnięcia wielokrotnych trafień. Umiejętność Destrukcji - Zużywasz Aurę Destrukcji oraz otrzymujesz Aurę Witalności. - Jako Miecznik Destrukcji posiadasz większą siłę ataku.
Gejzer Orvus	Słup Ognia: wielokrotnie 429% magicznego ataku	Przez wielokrotne trafienia sprawiasz, że z ziemi wystrzelują dziesiątki słupów ognia. Umiejętność Destrukcji - Zużywasz Aurę Destrukcji oraz otrzymujesz Aurę Witalności. - Jako Miecznik Destrukcji posiadasz większą siłę ataku.
Krąg Ostrzy	Ostrze Miecza: wielokrotnie 456% ataku Fala Uderzeniowa: 1934% ataku	Tworzysz sobie przestrzeń i atakujesz wszystkich przedmiotów dookoła siebie za pomocą magicznych mieczy. Umiejętność Destrukcji - Zużywasz Aurę Destrukcji oraz otrzymujesz Aurę Witalności. - Jako Miecznik Destrukcji posiadasz większą siłę ataku.
Bóg Wojny	- Prawdopodobieństwo aktywacji dla Cięcia Wiatru 100% - Koszt PM Ostrza Apokalipsy -20% - Rozpłatanie Zbroi ustawia obronę przeciwnika przez określony czas na 0	Podczas gdy Ambicja jest aktywna, wszystkie Twoje kombosy są wykonywane z Cięciem Wiatru. Koszty PM dla Ostrza Apokalipsy maleją. Rozpłatanie Zbroi ustawia obronę przeciwnika na pewien czas na 0.
Magiczna Powłoka	- Absorpcja Magicznych Pocisków: PM +5	Podczas gdy Ambicja jest aktywna, nie doświadczasz obrażeń od magicznych pocisków, tylko absorbujesz je jako manę. Efekt Magicznych Więzów dotyczy również umiejętności specjalnych.
Mistrz Cornwell	- Amputacja Stopy: 3 sek. (do 5 sek.) - Odporność na debuff: 3 sek. - Przy aktywacji bezlitosnego rzeźnika: absorpcja użytych PM	Podczas używania ambicji otrzymujesz na określony czas odporność na efekty statusu. Kombosy i ataki umiejętności aktywnych uniemożliwiają przeciwnikowi przemieszczanie się.

	- Sztuka władania mieczem z innego świata - Nanta: czas regeneracji 0, zużyta mana -50%.	PM, które spalisz u przeciwnika za pomocą Bezlitosnego Rzeźnika, są dodawane do twojego zapasu PM. W obrębie zasięgu Burzy Ostrzy 'Nieskończonego Prześladowcy' koszty umiejętności 'Sztuka władania mieczem z innego świata - Nanta' są mocno zmniejszone.
Burza Odłamków Lodu	Bryła Lodu: wielokrotnie 112% magicznego ataku	Przywołujesz niezliczone odłamki lodu, które przesywają wszystkich przeciwników.
Potępienie	Czarna Dziura: wielokrotnie 478% magicznego ataku Eksplozja: 2868% magicznego ataku Czas trwania: 2 sek. Maks. dodatkowy czas: 3 sek. Zużycie PM na sek.: 20	Tworzysz nad sobą Czarną Dziurę, która przyciąga przeciwników, zadając im wielokrotne obrażenia, a następnie eksplodując. Przytrzymując przyciśnięty klawisz umiejętności, wydajesz PM, aby utrzymać Czarną Dziurę przez dłuższy czas.
Zwariowany Robak	Czarna Dziura: wielokrotnie 399% ataku Eksplozja: wielokrotnie 748% ataku	Tworzysz Czarną Dziurę, która przyciąga do siebie przeciwników i zadaje im wielokrotne obrażenia. Po pewnym czasie Czarna Dziura gęstnieje i wybuchą.
Ciało Naładowane Energią	[Grad Meteorów, Deszcz Błyskawic] Zużyte PM: -50% Liczba przywołań: +50% [Wzmocnienie Ciała Żywiołów] Czas trwania: +5 sek. Szybkość poruszania się: +20%	Koszty PM Gradu Meteorów i Deszczu Błyskawic spadają, a liczba meteorów/błyskawic rośnie. Czas trwania Ciał Żywiołów wzrasta, twoja szybkość poruszania się wzrasta, a koszty PM za teleportację są ustawiane na 0.
Mroczny Handel	[Wzmocnienie Mrocznego Paktu] Prawdopodobieństwo podczas ataku kombo: 50% Zużycie PM kombosa: 100% [Wzmocnienie Cienistego Ciała] Zwiększenie: +5 sek. Atak: -15% Magiczny atak: +15%	Efekt Mrocznego Paktu działa również przy atakach kombo. Efekt Cienistego Ciała utrzymuje się dłużej, obrażenia fizyczne spadają, a obrażenia magiczne rosną.

Limit czasu	[Wzmocnienie Ciała Naładowanego Energią] Czas trwania: +5 sek. Szybkość ataku: +10% Czas regeneracji: -30%	Możesz wykonać teleportację, leżąc na ziemi. Naładowane energią ciało utrzymuje się dłużej, twoja szybkość ataku rośnie, a czas regeneracji użytych umiejętności się skraca (oprócz umiejętności hiper i partnerskich).
Kopniak z Obrotu	Przebicie: 5086% ataku	Używasz siły wiatru, aby wymierzyć przeciwnikowi mocnego kopniaka. (Można wykonać również w skoku) Zużywa EP: - przy strzale w dziesiątkę maks. 2 pola
Tnący Wiatr	Tornado: 374% magicznego ataku	Powodujesz tornado z ostrymi jak nóż podmuchami wiatru, które zadaje obrażenia w pobliżu. Zużywa EP: - przy strzale w dziesiątkę maks. 2 pola
Zarodniki Gniewu	Śmiertelna Trucizna: 786% ataku (dodatkowe obrażenia: +30%) Czas trwania: 3 sek.	Rozpylasz śmiertelną truciznę. Gdy zostanie trafionych maks. 2 przeciwników, obrażenia zwiększają się. Zużywa EP: - przy strzale w dziesiątkę maks. 2 pola
Upór	Wszystkie czasy regeneracji umiejętności: -1 sek. (oprócz hiperumiejętności i umiejętności partnera) Szybkość poruszania się i siła skoku: +20% (czas trwania: 10 sek.)	Umożliwia Ci zastosowanie Sierpowego Kopniaka i Brutalnego Ataku w trakcie skoku. Pomyślne trafienia Żywiołem i Lustrzanym Kopniakiem zwiększają twoją szybkość poruszania się i siłę skoku, a ponadto przyspieszają regenerację niedawno użytych umiejętności.
Szybka Strzelczyni	Pozyskiwanie PM w zasięgu Włóczni Odyne: +50%	Za pomocą klawiszy strzałek góra/dół możesz zmienić kąt wystrzału Szybkiego Strzału. Możesz strzelać Strzałami Alfa również z powietrza. PM pozyskiwane przez Włóczęgię Odyne rosną. (Również dla

		członków grupy.)
Drapieżnik	Prawdopodobieństwo ciosu kryt.: 35% Obrażenia przez cios kryt.: 1,5x	Przy użyciu Zarodników Gniewu, Wietrznego Siewu - Sopel Lodu albo Rozcinacza Gwiazd, z określonym prawdopodobieństwem powalasz przeciwników na ziemię i zadajesz im duże obrażenia. Umiejętności Pułapka Cierniokuli, Wietrzny Siew, Opóźnienie i Rozcinacz Gwiazd można używać również w skoku.
Morderstwo Nadchodzi	Ukłucie mieczem: 450% ataku Energia Miecza wielokrotnie: 433% ataku	Kłujesz wroga i atakujesz go stale z przerażającą szybkością.
Mocarna Bomba	Fala uderzeniowa: 3889% magicznego ataku Prawdopodobieństwo ciosu kryt.: +50%	Walisz swoją pięścią z całej siły w powietrze. Twój przeciwnik odlatuje trafiony porażająco silnym uderzeniem i odnosi bardzo duże obrażenia. (Można wykonać również w skoku.)
Wybuchowe Ostrze	Ogień: wielokrotnie 387% magicznego ataku	Wymachujesz spowitym płomieniami mieczem i powodujesz wielokrotne eksplozje ognia. (Można wykonać również w skoku.)
Atak	- Fala Uderzeniowa - Nożyce zużycie PM / atak: -20%/+20%	Po aktywacji umiejętności Fala Uderzeniowa – Ostrze zużycie PM spada, a obrażenia umiejętności Fala Uderzeniowa – Nożyce wzrastają. Wykonanie Całej naprzód resetuje wewnętrzną regenerację Ucieczki!.
Nieskończona Wściekłość	- Umiejętność aktywna: Kolosalny Świder, Piekielne Uderzenie, Brać i dawać, Zaczarowana Ręka, Złamana Broń Kombo: ZZZ[X], XX→XX podczas [↓X], XX [↓X], →→↑ZX[X]	Części umiejętności aktywnych i kombosów, które trafiają nazołapą i nazo-włócznie, są objęte wpływem zapalających się / wybuchających umiejętności nazołapy.
Dobra Passa	- Przyspieszenie regeneracji umiejętności: 130% - Regeneracja many: +40% - Aktywowane	Wszystkie wewnętrzne regeneracje umiejętności Rozżarzony Krzyk - Napalm są przyspieszane, współczynnik

	umiejętności bez zużycia zasobów: Płomienny Miecz, Płomienny Miecz (słaby)	regeneracji many rośnie, a niektóre umiejętności aktywne można stosować bez zużycia PM.
Ekstremalne Ostrze	Podział Pola Energii: 3927% magicznego ataku	Tworzysz potężną Nazo-Dziurę Energii i rozcinasz ją jednym uderzeniem. Umiejętność aktywacyjna rdzenia: - Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).
Elektro-Piorun	Pole Magnetyczne: wielokrotnie 530% magicznego ataku	Sprawiasz, że zagęszczone Nazo-Pole Magnetyczne eksploduje, wyrządzając przez określony czas wielokrotne obrażenia. Ten atak nie dopuszcza manabreaku. Umiejętność aktywacyjna rdzenia: - Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).
Elektro-Opad	Pole Energii: wielokrotnie 311% magicznego ataku	Tworzysz pionowe pole energii, które wyzwala dużą ilość energii. Umiejętność aktywacyjna rdzenia: - Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).
Cheat Code: Zniszczenie	- Mana (zwykły atak): 300% - Grzeszne Nożyce, Żelazny Odprysk zmiana czasu regeneracji: co 1 sek. / 3 sek. - Wszystkie obrażenia umiejętności: +20% (oprócz hiperumiejętności) - Prawdopodobieństwo wzmocnienia nazo-broni: 100%	Wykonanie Tronu Królowej zwiększa przez pewien czas pozyskiwanie PM przy kombosach. Czas regeneracji Grzesznych Nożyc i Żelaznych Odprysków się zmniejsza. Obrażenia wszystkich umiejętności wzrastają o 20% (oprócz hiperumiejętności). Dodatkowe obrażenia kombo umiejętności Przetaktowanie zostają zastosowane z prawdopodobieństwem 100%.
Cheat Code: Złamanie reguł	- Współczynnik PŻ przywoływania: 5% - Atak, przywoływanie: +30% (przez 10 sek.)	Koszty PM dla kodu: Umiejętności Recovery spadają do 50%. PŻ przywołanych pomocników są przywracane.

		Siła ataku przywołanych pomocników rośnie na określony czas.
Cheat Code: Maniak elektronowy	<p>Zużycie PŻ przy magicznej przemianie: -50% (prawdopodobieństwo: 50%)</p> <p>- Dodatkowe pozyskiwanie PM: +50% (prawdopodobieństwo: 50%)</p> <p>- Użyte PM wszystkich umiejętności (oprócz hiperumiejętności): -10% (przez 10 sek.)</p> <p>- Regeneracja Igieł Energetycznych (oprócz hiperumiejętności): -50%</p> <p>- Piorun Kulisty, pozyskiwanie many: 10 na sek.</p>	Hologram możesz wykonywać również w skoku. Ofiara Krwi zużywa z określonym prawdopodobieństwem mniej PŻ, regeneruje więcej PM i zmniejsza zużycie PM wszystkich umiejętności (oprócz hiperumiejętności). Wykonanie Igieł Energetycznych przyspiesza regenerację wszystkich umiejętności (oprócz hiperumiejętności). W obrębie zasięgu Pioruna Kulistego otrzymujesz PM.
Wściekłość Strażnika	Uderzenie: 4905% ataku	Ruszasz do przodu z działem i zadajesz przeciwnikom duże obrażenia.
Napinające Uderzenie	<p>Kula: 4101% magicznego ataku</p> <p>[Oznaczenie Celu Srebrzysty Strzelec]</p> <p>Ładowanie dopalacz mocy: +225%</p> <p>Czas trwania: 10 sek.</p>	<p>Odpalasz wybuchającą kulę armatnią.</p> <p>Przeciwnicy trafieni kulą otrzymają [Oznaczenie Celu Srebrzysty Strzelec]. Gdy trafisz tych przeciwników kombosami magicznej kuli, otrzymasz dodatkowe doładowanie dopalacza mocy.</p> <p>(Zużywa 1 kulę armatnią)</p>
Bombardująca Artyleria	Eksplozja: wielokrotnie 1361% magicznego ataku	Otrzymujesz wsparcie od Artylerzystów z Hamel, którzy wystrzelują salwę bomb na stojących przed tobą przeciwników.
Siła Strażnika	<p>[Zmniejszenie Siły]</p> <p>Atak i magiczny atak: -10% (można nakładać maks. 3x)</p> <p>Czas trwania: 20 sek.</p>	Przeciwnicy, którzy są trafieni przez Pandemonium, Katusze Caladbolga albo Żelazny Krzyk, doświadczają [Zmniejszenia Siły].
Nieustanne Ściganie	<p>Zasięg prowadzenia: +30%</p> <p>Liczba pocisków spadającej gwiazdy: +3</p> <p>Czas trwania pioruna kulistego: +50%</p>	<p>Zwiększa zasięg Wybuchowego Prześladowcy, Spadających Gwiazd i Błyskawicznego Pocisku.</p> <p>Ponadto zwiększa liczbę pocisków przy Spadających Gwiazdach oraz czas trwania Błyskawicznego Pocisku.</p>

Przydatna Taktyka	<p>Pozyskiwanie PM przy ataku oznaczenia celu: +60%</p> <p>Maks. instalacja Automatycznego Moździerza: +1</p> <p>Zużycie PM przy dodatkowej instalacji Automatycznego Moździerza: +70%</p>	<p>Zwiększa pozyskiwanie PM przy atakach na przeciwników z oznaczeniem celu.</p> <p>Zwiększa maks. liczbę Automatycznych Moździerzy.</p> <p>Ponadto dodatkowe moździerze ustawione po pierwszym kosztują mniej PM.</p>
Styl Tygrysa - Rzut	<p>Wymachiwanie: 1221% ataku</p> <p>Rzut: 1412% ataku</p> <p>Rzut włócznią: wielokrotnie 265% ataku</p>	<p>Wymachujesz włócznią w dużych kręgach i trafiasz przeciwników. Następnie rzucasz włócznią i pokonujesz przeciwników znajdujących się przed tobą.</p> <p>Zużywa energię ducha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 kule <p>Regeneruje energię ducha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Przed ostatnim uderzeniem można aktywować inną umiejętność. Przy pomyślnym ataku regenerowane są 4 kule.
Pole Reakcji	<p>Stworzenie pola reakcji: wielokrotnie 697% magicznego ataku</p> <p>Eksplozja pola reakcji: wielokrotnie 68% magicznego ataku</p>	<p>Tworzysz wysoko skompresowaną bombę energii ducha, która przyciąga każdego w pobliżu, a następnie eksploduje.</p> <p>Zużywa energię ducha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 kula <p>Regeneruje energię ducha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Przed ostatnim uderzeniem można aktywować inną umiejętność. Przy pomyślnym ataku regenerowane są 3 kule.
Duch Ostrzy	<p>Wir Włóczni: wielokrotnie 425% ataku</p> <p>Upiorne Ostrza: wielokrotnie 126% (z energią ducha: obrażenia wzrastają każdorazowo o 15%)</p>	<p>Obracasz się dookoła siebie i rzucasz Upiorne Ostrza we wszystkich kierunkach. (Można wykonać również w skoku.)</p> <p>Zużywa energię ducha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 0 do 3 kul (można też aktywować bez energii ducha) <p>Regeneruje energię ducha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Przed ostatnim uderzeniem można aktywować inną umiejętność. Przy pomyślnym ataku regenerowane są 4 kule.

<p>Dzielne Poświęcenie</p>	<p>[Dzielność] - [Tajemnicza technika Smoczego Zęba] szybkość przyłączenia: +20% - [Tajemnicza technika Smoczego Zęba: Wysadzenie] Regeneracja Energii Ducha: 5 kul - [Tajemnicza technika Tygrysa] Zużycie PM: -20% - [Tajemnicza technika Tygrysa - Rozwścieczony Tygrys] Obrażenia: +25% - [Ożywcza Krew] Obrażenia kryt.: +25% - Czas trwania: 10 sek.</p> <p>[Zaangażowanie] - Wszystkie szybkości: +20% - Spustoszenie: +20% - Prawdopodobieństwo podwójnego ataku: +50% - Czas trwania: 10 sek.</p>	<p>Gdy zużyjesz całą swoją Energię Ducha albo gdy twój kontratak [Rwająca Woda] będzie pomyślny, twoje ciało zostanie wzmocnione na określony czas. Gdy zużyjesz całą swoją Energię Ducha, osiągniesz stan [Dzielność], a twój kontratak [Rwająca Woda] się powiedzie, przejdziesz do stanu [Zaangażowanie].</p>
<p>Połowiczna Granica</p>	<p>[Włóczykij] - Włóczykij: 100% magicznego ataku - Krwawienie: 5 sek. (można nakładać maks. 3x) - PM: -5</p> <p>[Dusza Purgatorium] - Dusza Purgatorium: 100% magicznego ataku - Szybkość poruszania się i siła skoku: -25%</p> <p>[Połowiczna Granica] - Fala Energii Ducha: podział na 3 części Zasięg Włóczni Energetycznej: +50%</p>	<p>Gdy trafisz przeciwnika 8x, nakłada się [Bomba Chłodząca]. Nałożona [Bomba Chłodząca] jest uwalniana jednocześnie przy [Tajemniczej technice Wilczego Kłosa] i [Tajemniczej technice Rakshasy] i powala wszystkich pobliskich przeciwników. Twoja technika Energii Ducha jest tak dobrze dopracowana, że mógłbyś wspiąć się do rangi półboga.</p> <p>Bomba Chłodząca - Przy każdym trafieniu [Bomba Chłodząca] nakłada się (maks. 8). - Przy aktywacji [Tajemniczej techniki Wilczego Kłosa: Wilczy Duch] nałożona [Bomba Chłodząca] przemienia się we [Włóczykija] i rzuca się na przeciwnika. - [Włóczykij]: Stałe obrażenia i zużycie many. - Przy aktywacji [Tajemniczej techniki Rakshasy: Purgatorium] nałożona [Bomba Chłodząca] przemienia się we [Włóczykija] i</p>

		<p>rzuca się na przeciwnika. - [Włóczykij]: Obrażenia przy eksplozji w pobliżu i spowolnienie.</p> <p>Połowiczna Granica - Oddzielenie Fali Energii Ducha - Rozszerzenie zasięgu Włóczy Energetycznej i przyciąganie porażonych przeciwników.</p>
<p>Przywoływanie Duchów: Upiorny Lis</p>	<p>[Tajemnicza technika Łowcy Duchów: Tysiąc Duchów] - Zasięg: +30% - Obrażenia: +20% - Odporność na obrażenia jest ignorowana</p> <p>[Tajemnicza technika Lisa: Pulweryzacja] - Obrażenia: +20% - Prawdopodobieństwo trafień kryt.: +50%</p> <p>[Duch Błyskawic] - Obrona jest ignorowana - Cios kryt.: 15% prawdopodobieństwa</p> <p>[Absorbuj Manę] - Możliwa absorpcja: +1</p> <p>[Niebiański Cios] - Wszystkie trafienia przemieniają się w 100% w krwawienie</p>	<p>Przywołujesz nie dostosowanego [Lisa Tysiąclecia Euna], tylko prawie doskonałą formę. Zasięg i obrażenia [Tajemnej techniki Łowcy Duchów: Tysiąc Duchów] w czasie dopalacza mocy wzrastają, a statystyki odporności na obrażenia są ignorowane. Obrażenia i zebrane PM wzrastają przy [Tajemniczej technice Lisa: Pulweryzacja], a każde trafienie jest aktywowane z określonym prawdopodobieństwem jako cios kryt. Poprzez wzmocniony stan ducha wzmocniane są stale określone umiejętności. - [Duch Błyskawic] ignoruje postawę obronną i każde trafienie jest aktywowane z określonym prawdopodobieństwem jako cios kryt. - Osobniki, które mogą absorbować manę, robią się większe. - Prawdopodobieństwo efektu krwawienia Niebiańskiego Ciosu wzrasta.</p>

Niebiańskie Ostrze	Eksplozja: wielokrotnie 321% ataku	<p>Przywołujesz Miecz Zwycięstwa i sprawiasz, że zaczyna wywijać.</p> <p>Umiejętność Zniszczenia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zużywasz Aurę Zniszczenia i otrzymujesz Aurę Wichury. - Masz 100% szansy na cios kryt. i ignorujesz postawy obronne (kałkan/K.O.).
Upadek Ignis	Eksplozja Kuli Ognia: wielokrotnie 174% magicznego ataku	<p>Sprawiasz, że na ziemię spadają niezliczone ogniste kule, po czym wybuchają (można użyć tylko w skoku.)</p> <p>Umiejętność wichury</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zużywasz Aurę Wichury i otrzymujesz Aurę Zniszczenia. - Twoje zużycie PM oraz czasy regeneracji zmniejszają się.
Cień	Szturm Mroku: wielokrotnie 367% ataku	<p>Powodujesz w swoim otoczeniu magiczną Wichurę Ciemności i atakujesz wielokrotnie przeciwnika.</p> <p>Umiejętność Zniszczenia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zużywasz Aurę Zniszczenia i otrzymujesz Aurę Wichury. - Masz 100% szansy na cios kryt. i ignorujesz postawy obronne (tarczę/K.O.).
Godność Wielkiego Mistrza	<p>[Rozkaz]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Twój atak rośnie, a atrybuty cios kryt./spustoszenie/szybkość ataku/bonus do obrażeń twojej postaci i członków twojej grupy są wzmacniane. - ty: co 6% - Członkowie grupy: liczba członków x3% (można nakładać maks. 4x) <p>[Technika Wielkiego Mistrza]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miecz Zwycięstwa: Wszystkie ataki ignorują obronę i odporność na obrażenia twoich przeciwników - Preludium: można wykonać w skoku 	<p>Wzmacnia siłę przewodzenia u twoich żołnierzy i towarzyszy. Wszystkie twoje ataki rosną, a ty dzielisz się swoimi statystykami z członkami grupy.</p> <p>Ponadto wzmacnia się miecz zwycięstwa oraz umiejętność preludium, która umożliwia jeszcze dzielniejszą wojnę.</p>

Płomienie	<p>[Płomienie]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mega Eksplozja: Wartość K.O. spada wraz z każdym trafieniem płomieniami o 1,5 - Ognisty Miecz: wpływa na szybkość ataku, ignoruje obronę - Inkarnacja Ognia: +721% magicznego ataku - Wieczny Ogień: wpływa na szybkość ataku, ignoruje obronę - Płomienne Skrzydła: pierwsze trafienie obniża PM przeciwnika o 10 - Ognista Ściana: PM i wartość K.O. przeciwnika spadają przy każdym trafieniu o 3 	<p>Rozpoznajesz prawdziwe znaczenie płomieni i wydobywasz maksymalną siłę ognia.</p> <p>Umiejętności Mega Eksplozja, Płomienny Miecz, Inkarnacja Ognia, Wieczny Ogień, Płomienne Skrzydła i Ściana Ognia zostają wzmocnione.</p>
Berserk	<p>[Szaleństwo]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gdy PŻ mają wartość poniżej 30%, otrzymywanie Gauge zwiększa się dwukrotnie - Ambitnie - mocno: odporność na obrażenia spada o 20% i nabierasz odporności na łubudubu/utratę przytomności - Brutalne Cięcie: każda obrona spada o 10%, a każdy atak rośnie o 20% - Iluzja: Cień: Cios kryt. rośnie o 15% 	<p>W określonych stanach zapominasz o bólu i pozostawiasz swoje ciało wściekłości.</p> <p>Gdy Twoje PŻ spadną poniżej konkretnej wartości, wzrośnie dodatkowo przyjmowana przez ciebie moc. Przy użyciu umiejętności 'Ambicja - mocno', 'Brutalne Cięcie' i 'Iluzja: Cień' osiągasz dodatkowe efekty.</p>
Uderzenie Rzęci	<p>Eksplozja: 1856% magicznego ataku</p> <p>Uderzenie kombo nazo-zbroi: 62% magicznego ataku</p> <p>Eksplozja kombo nazo-zbroi: 131% magicznego ataku</p> <p>Fala Uderzeniowa: 1114% magicznego ataku</p>	<p>Za pomocą grawitacji unosisz swoich przeciwników w powietrze i atakujesz kombosem nazo-zbroi.</p> <p>Nie zużywa punktów dynama przy użyciu w trybie dynama.</p> <p>Zużywa konwertory dynama: 3 KD (tylko w trybie dynama; możliwość użycia także bez KD)</p> <p>Każdy zainwestowany KD zwiększa obrażenia o 5%.</p> <p>Kombo nazo-zbroi: W trybie dynama naciśnij pod koniec kombo ponownie Z lub X.</p>

<p>Pole Siłowe</p>	<p>Głuptasek Dynamo: 2366% ataku Pole Siłowe - Atak, magiczny atak: +10% - Regeneracja PM w przypadku obrażeń/trafień: +30% - Ładowanie PM (ładowanie PDY): +30% - Umiejętności konfiguracji dynamy: zużycie PM i czas regeneracji -50% Czas trwania Pola Siłowego: 10 sek. Czas trwania efektu Pola Siłowego: 60 sek.</p>	<p>Kopiujesz pole pryzmatyczne i instalujesz w swoim otoczeniu specjalne pola grawitacji. Atak, pozyskiwanie PM podczas obrażeń/trafień, szybkość ładowania dopalacza mocy twoich członków i twoja rosną. Zużycie PM i czas regeneracji spadają przy użyciu [trybu dynamy].</p> <p>Generuje punkty dynamy: +40 PDY (nie w trybie dynamy)</p> <p>Zużywa konwertory dynamy: -1 KD (tylko w trybie dynamy; możliwość użycia także bez KD), czas trwania +100%</p>
<p>Łamacz Światła Księżycy</p>	<p>Fala uderzeniowa: 1368% magicznego ataku Zniszczenie przestrzeni: wielokrotnie 456% magicznego ataku</p>	<p>Współrzędne czasoprzestrzeni są ustalane i przestrzeń jest deformowana. Przytrzymaj przyciśnięty przycisk umiejętności, aby opóźnić wystrzał i ustawić kąt wystrzału klawiszami strzałek.</p> <p>Synergia - W trybie dynamy zużywane są PDY i regenerowanych jest 10% PM. - Aktywacja poza trybem dynamy zużywa PM i regeneruje 10% PDY.</p> <p>Zużywa konwertory dynamy: maks. -2 KD (tylko w trybie dynamy; możliwość użycia także bez KD) Na jeden zainwestowany KD jest ignorowana obrona. Przy zastosowaniu 2 KD obrażenia +10%.</p>

<p>Wzmocnienie Energii</p>	<p>Wzmocnienie Energii</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Kombo Nazo-zbroi]: prawdopodobieństwo ciosu kryt.: +15% - [Łamacz Przestrzeni]: Dodatkowe użycie 50% rzeczywistej wielkości, 25% obrażeń. - [Elektro-Wstrząs]: spowalnia przeciwnika na 7 sek. - [Impulsowe Działo]: Ignoruje obronę i odciąga 5 zużycia PM (PDY przy dopalaczu mocy). - [Zdobywca]: przy pomyślnym trafieniu w trybie demontażu otrzymasz 1 punkt konwertujący z prawdopodobieństwem 15%. - [Szok EMP]: +25% efektu oprócz promienia burzy EPM. 	<p>Wzmacniasz energię [Tryb nazo-zbroi - Wyposażenie Bojowe]. Ponadto wzmacniasz siłę kombosa nazo-zbroi oraz umiejętności wycieku energii. Każde trafienie kombosa nazo-zbroi ignoruje postawę obronną, a każde trafienie jest aktywowane z określonym prawdopodobieństwem jako cios kryt.</p>
<p>Wzmocniona AI</p>	<p>Ulepszenie aktywatorów drony</p> <ul style="list-style-type: none"> - -20 PDY przy aktywacji trybu fabryki - Nielimitowane trwanie przy aktywacji trybu fabryki - Czas trwania znaczników: +20% <p>Ulepszenie AI</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Konfiguracja - Frisbee]: Ignoruje obronę, a największa liczba trafień zwiększa się o 1x - [Śmiercionośne Fantomy]: Szybkość aktywacji aktywatorów drony rośnie: +50% - [Instalacja - Deszcz Gwiazd]: Jeśli przeciwnik włączył aktywatory drony, przyciśnij klawisz umiejętności w celu natychmiastowego zestrzelenia przeciwnika - [Instalacja - Ostateczna Furia]: Czas między trafieniami analizy 	<p>Wzmacnia AI aktywatorów drony i umiejętności śledzenia.</p>

	<p>cząsteczek spada -20%</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Instalacja: Laserowe drony]: Laser wywołuje co 1,5 sek. unieruchomienie. 	
Zaburzenie Czasu	<p>Zakłócenie Czasu</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Szczelina Przestrzeni]: ignoruje stan obrony - [Błędne Koło]: Jeśli użyjesz 1 punktu konwertującego i zaatakujesz, spowodujesz [Ogłuszenie]: +0,5 sek. - [Mentalny Łamacz]: Gdy użyjesz ponownie Mentalnego Łamacza wobec przeciwnika, jego obrona zostanie zignorowana. - [Maksycios]: Czas trwania ograniczenia: +50% - [Księżycowa Serenada]: Gdy użyjesz punktów konwertujących, do następnego nałożenia: -33% -> -50% - [Błędny Stygmat]: Spala do 30 PM przeciwnika cofnięcia. 	<p>Umiejętności, które mają bezpośredni wpływ na przestrzeń i czas, są potężnie zwiększone.</p>
Krzyż Śmierci	<p>Przywołanie: 2320% ataku Uderzenie: 359% ataku x4</p>	<p>Pojawia się łotr ciemności i pustoszy twoje otoczenie.</p> <p>Umiejętność Zamiany (Lu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gdy grasz Cielem, za pomocą tej umiejętności zamieniasz postać na Lu. - Zamiana generuje 4 punkty kombinacji.

Magdoniczne Działo	<p>Eksplozja: wielokrotnie 758% magicznego ataku Zwolnienie dusz: wielokrotnie 36% magicznego ataku</p>	<p>Strzelasz olbrzymimi bombami duszy. Podczas eksplozji bomb pobliscy przeciwnicy doznają dużych obrażeń od dusz. (Można wykonać również w skoku)</p> <p>Umiejętność Zamiany (Ciel) - Gdy grasz Lu, za pomocą tej umiejętności zamieniasz postać na Ciela. - Zamiana generuje 4 punkty kombinacji.</p>
Demoniczna Burza	<p>Wściekłość: 468% ataku x4 Eksplozja Zaklęcia: 378% ataku x4</p>	<p>Wyskakujesz szybko w powietrze i powalasz magicznego zabijakę.</p> <p>Umiejętność Zamiany (Lu) - Gdy grasz Cielem, za pomocą tej umiejętności zamieniasz postać na Lu. - Zamiana generuje 4 punkty kombinacji.</p>
Autorytet Tronu	<p>Prawdopodobieństwo Łotra Ciemności: 50% Zwiększenie punktów kombinacji i zmniejszenie czasu regeneracji: 50% Zwiększanie punktów kombinacji: +2 Czas regeneracji dla umiejętności: -20%</p>	<p>Gdy dysponujesz mocą, zwiększa się prawdopodobieństwo pojawienia się Apollona jako Łotra Ciemności. Jeśli nie pojawi się jako Mroczny Drań, otrzymasz z powrotem punkty zmiany, a regeneracja wszystkich umiejętności zostanie przyspieszona (oprócz hiperumiejętności i Niebiańskiej Miłości).</p>
Poświęcenie Szlachty	<p>Liczba włóczy demonów: +6 Zwiększenie punktów kombinacji: +1 Zwiększenie PM: +10</p>	<p>Liczba Mrocznych Błyskawic zostaje zwiększona. Za każdym razem, gdy w ramach daniny ofiarnej zostaną pokonane debuffy, dla każdego debuffu zostaną zregenerowane punkty konwertujące i PM.</p>

Bezpieczna Aura Demonów	<p>[Burza Zjawy]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Szarża] możliwa również w przypadku obrażeń <p>[Mroczne Myśli]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zasięg: +15% - Można wykonać również w skoku. <p>[Kara]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Szybkość [Magicznej Eksplozji]: -1 sek. <p>[Wzmocniony Status Eksplozji]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Szybkość ataku: +20% - Szybkość poruszania się: +30% - Siła skoku: +5% 	<p>Uspokój wzmocnioną umowami magiczną energię i spraw, aby możliwe było wydajne zarządzanie siłą bez reboundu. Umiejętności Burza Zjawy, Mroczne Myśli i Kara są wzmocnione. Poprzez ustabilizowaną energię rosą wszystkie szybkości w [stanie eksplozji].</p>
Wycelowane Uderzenie	Pędząca Bomba: 3061% ataku	<p>Wyciągasz FM-92 i odpalasz przebijającą kulę.</p> <p>Overstrike</p> <ul style="list-style-type: none"> - Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.
Tańczące Polowanie	<p>Wiatr: wielokrotnie 352% ataku</p> <p>Trafienie: 805% ataku</p>	<p>Za pomocą Ostrza łańcuchowego siekasz wszystkich przeciwników znajdujących się przed tobą</p> <p>Rewolwer łańcuchowy / Ostrze łańcuchowe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Każde trafienie otrzymuje prawdopodobieństwo krwawienia z [Mistrza Rewolwerów]. <p>Overstrike</p> <ul style="list-style-type: none"> - Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.
Deszcz Żmij	<p>Bombardowanie: wielokrotnie 368% magicznego ataku</p> <p>Spalenie: 5 sek.</p>	<p>Mobilizujesz kilka oddziałów Walkirii i bombardujesz konkretną strefę. Trafieni bombami przeciwnicy doznają [Spalenia].</p> <p>Overstrike</p> <ul style="list-style-type: none"> - Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

<p>Antyczny Buster G-Ex</p>	<p>Fala uderzeniowa: 1281% magicznego ataku Bieg z wysoką prędkością: wielokrotnie 187% magicznego ataku</p>	<p>Rdzeń G zostaje aktywowany i może zostać transformowany. Gdy po transformacji zostaną ponownie użyte umiejętności, zostanie aktywowany Antyczny Buster G-Ex.</p> <p>#C03E403 Transformacja G: - Aktywacja zużywa 15 ECP - Transformacja kosztuje 200 PM - Po transformacji otrzymasz buff [Rozszerzenie G].</p> <p>Antyczny Buster G-Ex: - Poprzez przyciśnięcie przycisku umiejętności wysyłasz falę uderzeniową, która trafia wielokrotnie przeciwników</p> <p>Overstrike - Overstrike zwiększa atak umiejętności.</p>
<p>Kod: Maszyna Wojenna</p>	<p>[Bronie] - Prawdopodobieństwo zignorowania odporności na obrażenia: 15% - Czas trwania: 15 sek.</p> <p>[Skuteczne Zarządzanie Bronią] - Prawdopodobieństwo zredukowania czasu regeneracji: 33% - Czas regeneracji: -50%</p>	<p>Gdy [Mistrzowskie opanowanie ciężkich broni] zostanie nałożone maksymalną liczbę razy, zostanie zastosowany buff [Bronie]. Przetwarzanie ciężkich broni wzrasta skokowo, i osiągany jest najwyższy stopień działania umiejętności specjalnych ciężkich broni.</p> <p>- Zastosowania umiejętności: Barbecue, Minigun M-137, M-3 Miotacz Ognia, Uderzenie Pożogi, FM-31 Granatnik, Laserowa Broń, Bomba Protonowa, Operacja: Wyeliminować, FM-92 Mk2 Lancer SW, Dopalacz Pampero, X-1 Ekstruder.</p> <p>Bronie bojowe: - Umiejętności specjalne z ciężkimi bronią ignorują z określonym prawdopodobieństwem zarówno obronę, jak i odporność przeciwnika na obrażenia.</p> <p>Wydajne zarządzanie bronią - Przy używaniu umiejętności</p>

		specjalnych z ciężkimi broniąmi, czas regeneracji spada z określonym prawdopodobieństwem.
Szaleństwo	<p>[Stan Overstrike]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obrażenia przy umiejętności specjalnej: +5% - Przy pomyślnym trafieniu umiejętności aktywnej, czas regeneracji przy umiejętności specjalnej: -20% - Czas regeneracji Szaleństwa: 30 sek. 	<p>Po maksymalnym nałożeniu [Święta Krwi] stosowany jest buff [Szaleństwo].</p> <p>W stanie [Szaleństwo] aktywowany jest tryb [Overstrike], a umiejętności aktywne mogą być używane bez zużycia ECP. Obrażenia wszystkich umiejętności aktywnych rosną, a przy pomyślnym trafieniu umiejętności aktywnej spada czas regeneracji wszystkich umiejętności specjalnych. Stan [Szaleństwo] kończy się, gdy tylko tryb [Overstrike] zostaje dezaktywowany.</p>
Modyfikacja Zbroi	<p>[Modyfikacja Zbroi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Granat Błyskawic G-35L]: możliwe załadowanie 2x - [Ultralekka Mina]: Odstęp instalacji: -50% - [Lodowy Granat G-18C]: [Zamrożenie] Czas trwania: +200% - [Burza IMP]: Można użyć w skoku - [Zdalne sterowanie C4]: Zamocuj wszystkich 5 strzałów przed eksplozją. Obrona przeciwnika jest ignorowana. - [Rozżarzony Granat G-96]: Z prawdopodobieństwem 50% ma miejsce 100-procentowy cios. kryt. 	Wzmacnia twoje bronie.

	<p>- Wszystkie strzały atrybutów: Czas trwania umiejętności [Srebrny Granat]/[Lodowy Granat]/[Rozżarzone Kule]: +5 sek., a obrona jest ignorowana</p>	
Rewolucja Sub Mecha	<p>[Rewolucja Sub Mecha] - [KS-83]: Zintensyfikowane przyciskanie lewego i prawego klawisza dla eksplozji i obrażeń przez [eksplozję] ignoruje obronę przeciwnika. - [Żmija Ex-S]: Ignoruje obronę przeciwnika i przywołuje z prawdopodobieństwem 50% dodatkowo [Żmiję Ex-Ss]. - [Fabryka Włóczni]: ignoruje obronę przeciwnika i zadaje cios kryt. z prawdopodobieństwem 50%. - [Magnetyczny Obrońca]: dodawany jest atak falą uderzeniową. - [Pole Magnetyczne]: Strzela z powrotem magicznymi pociskami i 5 PM postaci wykonującej umiejętność jest regenerowanych.</p>	<p>Różne podgatunki mecha są ulepszone i wzmacniane aż do limitu.</p>