

Specjalizacja	- Zwiększa atak i magiczna obrona: +10% - Zwiększa atak i magiczny atak: +10% - Zwiększa standardowe PŻ: +10%	Ulepsza twoje umiejętności fizyczne.
Ciężki Cios	Uderzenie: 1351% ataku	Wykonujesz potężne uderzenie mieczem. - Umiejętność Witalności - Zużywasz Aurę Witalności oraz otrzymujesz Aurę Destrukcji . - Jako Miecznik Witalności zużywasz mniej, a regenerujesz więcej PM.
Łamacz Żywiołów	Magiczny Cios: 1260% magicznego ataku - Magiczny Kolaps - Siła ataku przeciwnika wynosi 0 przez 5 sek.	Ustawia na pewien czas odporności przeciwnika na 0. - Umiejętność Witalności - Zużywasz Aurę Witalności oraz otrzymujesz Aurę Destrukcji . - Jako Miecznik Witalności zużywasz mniej, a regenerujesz więcej PM.
Sztuka władania mieczem z innego świata - Nanta	Uderzenie: 630% ataku x2 - Dodatkowe trafienie odłamkiem: 69% ataku x2	Wymachujesz mieczem z wielką siłą. - Umiejętność Destrukcji - Zużywasz Aurę Destrukcji oraz otrzymujesz Aurę Witalności . - Jako Miecznik Destrukcji posiadasz większą siłę ataku.
Pierścień Ognia	Ogień: 1102% magicznego ataku, spalenie: 2 sek.	Atakujesz stojącego przed tobą przeciwnika siłami ognia i podpalasz go.
Mroczny Pierścień	Ciemność: 1102% magicznego ataku, klątwa: 2 sek. (zużycie PM na sek.: 5)	Atakujesz stojącego przed tobą przeciwnika siłami ciemności i przeklinasz go.
Pierścień Energii	Energia: 1431% ataku, spowolnienie 2 sek. (szybkość poruszania się i siła skoku -15%)	Atakujesz stojącego przed tobą przeciwnika siłami energii i spowalniasz go.
Maksymalny Ból	Kopniak: 1263% ataku	Atakujesz słaby punkt przeciwnika szybkim, mocnym kopniakiem.
Punktowa Strzała	Płomienny Sokół: 398% magicznego ataku	Odpalasz trzy samonaprowadzające Płomienne Sokoty.
Motyl	Ukłucie: 1195% ataku	Ruszasz na swojego przeciwnika i zadajesz cios.
Trafienie w Rany	Ukłucie mieczem: 977% ataku - Dodatkowe obrażenia przy Krwawym Cięciu / Amputacji Stopy: 977% ataku	Zaatakuj ranę ponownie w celu uzyskania wysokich obrażeń.
Podział	Śruta: 1026% magicznego ataku	Doprowadź zgromadzoną w nazo-łapie energię do eksplozji i zaatakuj ją przeciwnika.
Szybki Płomienny Miecz	Płomienny cios: 412% magicznego ataku x4	Produkujesz stale mocne eksplozje.
Grzeszne Nożyce	Nazo-ostrze Miecza: wielokrotnie 207% magicznego ataku	Atakujesz swojego przeciwnika ostrymi nazo-włóczykami. - Umiejętność aktywacyjna rdzenia: - Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany

		zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).
Duch Zaklinacza	Pozyskiwanie PM: Liczba przywołań x20	Regenerujesz PM dla każdego przyzwanego pomocnika (oprócz hiperumiejętności).
Elektro-Manewr	Specjalny Manewr: 269% magicznego ataku (maks. 3x)	Wykonujesz natychmiast manewr specjalny. Przy każdym ponownym wprowadzeniu wykonywany jest kolejny manewr specjalny.
Lądowy Cios	Eksplozja Przestrzeni: 1330% ataku	Uderzasz działem przed siebie w ziemię, powodując w niej pęknięcie. Przeciwnicy nie mogą sprintować na pękniętej ziemi.
Ogłuszający Strzał	Magiczne trafienie: 853% magicznego ataku, Zemdlenie: 2 sek.	Wystrzelujesz ze Srebrzystego Strzelca magiczną kulę, która ogłusza trafionych przeciwników.
Działo Śmierci	Kule: 1306% magicznego ataku - Magiczna obrona: -30% (czas trwania: 3 sek.)	Odpalasz wzmocnioną kulę armatnią do przodu. - Przy trafionym przeciwniku spada magiczna obrona. - (Zużywa 1 kulę armatnią)
Szybki Lotos	Sekwencja Uderzeń: 216% ataku x5 - Ukłucie: 229% ataku	Przeszywasz przeciwnika szybkimi atakami włócznią. - Regeneruje energię ducha: - Przed ostatnim uderzeniem można aktywować inną umiejętność. Przy pomyślnym ataku regenerowana jest 1 kula.
Inhalacja	Absorpcja: 1065% magicznego ataku	Używasz energii ducha i absorbujesz Energię Ducha maks. 2 pobliskich przeciwników i przemieniasz ją w [Bombę Chłodzącą]. - Zużywa Energię Ducha: - 1 kula
Duch Lisa	Duch Lisa: 374% ataku x3 - Obrona: -5% - Czas trwania: 3 sek.	Przywołujesz Ducha Lisa, który wykrywa pobliskich przeciwników i bez przerwy ich męczy. - Duch Lisa leci do najbliższego przeciwnika, zmniejsza jego siłę obrony fizycznej i zadaje mu obrażenia. - Zużywa Energię Ducha: - 1 kula
Cios w Górę	Cios w Górę: 427% ataku x2	Odbijasz się od ziemi i przekłuwasz się w górę. (Można wykonać również w skoku.) - Umiejętność wichury - Zużywasz Aurę Wichury i otrzymujesz Aurę Zniszczenia. - Twoje zużycie PM oraz czasy regeneracji spadają.
Ochrona Płomieni	Płomienne Chmury: 911% magicznego ataku - Tarcza Płomieni: magiczny atak, magiczna obrona +10% (10 sek.)	Wyzwalasz na określony czas energię płomieni i otaczasz się nią w celu wzmocnienia. - W tym czasie wzrasta twój magiczny atak oraz obrona. - Umiejętność Zniszczenia - Zużywasz Aurę Zniszczenia i

		otrzymujesz Aurę Wichury . - Masz 100% szansy na cios kryt. i ignorujesz postawy obronne (tarczę/K.O.).
Krwawy Kolec	Ukłucie mieczem: 612% ataku - Wyciąganie: 612% ataku - Krwawienie: 5 sek.	Zadajesz nagle cios mieczem i wyciągasz go z powrotem. Wywołujesz u przeciwnika [Krwawienie]. - Umiejętność wichury - Zużywasz Aurę Wichury i otrzymujesz Aurę Zniszczenia . - Twoje zużycie PM oraz czasy regeneracji zmniejszają się.
Konfiguracja dynamy - Włócznia	Pole magnetyczne: 1064% magicznego ataku	Rozszerzasz pole magnetyczne i wystrzelujesz pocisk (2x przebiecie). - Gdy trafisz przeciwnika, otrzymasz +1 KD. - W zależności od stanu nazo-zbroi i wzmocnienia efektu pocisk przebija wszystkich przeciwników w trybie dopalacza mocy. - Nie zużywa punktów dynamy przy użyciu w trybie dynamy.
Konfiguracja dynamy - Ukierunkowana Nova	Aktywacja dynamy: 992% ataku	Używasz dynamy względem najbliższego przeciwnika przed tobą i zadajesz mu obrażenia. - (Można wykonać również w skoku.) - Jest doładowywane, dopóki trzymasz przyciśnięty klawisz umiejętności i przy zastosowaniu dynamy zadaje przeciwnikowi stałe obrażenia i spowalnia jego szybkość ataku. - Rzucasz Drony. - Pod wpływem aktywatorów drony: strzela automatycznie do zaznaczonego celu. [Ukierunkowana Nova] jest oznaczana jako automatyczny cel. - Obrażenia: +20% - Zużywa konwertery dynamy: - Przytrzymaj przyciśnięty przycisk umiejętności przez 1 sek. i użyj -1 KD. Debuff [Ostry Mróz] jest stosowany przez 3 sek. (tylko w trybie dynamy; można stosować również bez KD).
Konfiguracja dynamy - Pole Zawracania	Pole Grawitacji: 290% magicznego ataku - Zasięg grawitacji: wielokrotnie 290% magicznego ataku	Stosujesz dynamo względem najbliższego przeciwnika i zaburzasz jego grawitację. - Pole grawitacyjne: - - Podczas gdy trzymasz przyciśnięty przycisk umiejętności, zachowujesz ochronę przed K.O. w polu grawitacyjnym. - Dodatkowe trafienia: -5 PM (maks. 30) - Dopalacz Mocy: Zużycie KD - Użycie

		1 KD - Skorzystaj z KD, aby obniżyć częstotliwość trafień pola grawitacyjnego do 0,33 sek. - (tylko w trybie dynama; można stosować również bez KD)
Blef	Cios Frontalny: 730% ataku	Spotykasz przeciwnika i zmuszasz go do pokazania ci pleców. Gdy zobaczysz już jego plecy, spraw, by popatrzył do przodu. - Zadaje przeciwnikom z ochroną przed K.O. podwójne obrażenia.
Podział Dusz	Zwolnienie Dusz: 514% magicznego ataku x3 - Jeśli dostępne są [Zebrane Dusze], dodatkowy wystrzał (maks. 5)	Przemień wszystkie zebrane dusze w dusze wiodące i zestrzel je razem. (Bez zebranych dusz 3 strzały, maks. 8 strzałów.)
Szybka Wściekłość	[Lu] - Natarcie: 1167% ataku - [Ciel] - Strzał: 1167% ataku - Wartość K.O.: -2	Atakujesz magiczną energią znajdujących się przed tobą przeciwników. - Gdy grasz [Lu], przebijasz wszystkich przeciwników. Gdy grasz [Cielem], przebijasz wszystkich przeciwników, strzelając do nich. - Trafienia zmniejszają wartość K.O.
Wystrzał Kurzu	Przebicie: 59% ataku - Eksplozja: wielokrotnie 107% ataku	Ładujesz bombę odłamkową do [Działa Ręcznego] i strzelasz. - Zmiana broni - Zmienia broń na [Działo Ręczne]. - Zużywa ECP - Zamiast PM zużywane są ECP. - Gdy Overstrike jest aktywny, nie możesz używać tej umiejętności.
Krwawa Kula	Krwio pijcząca Bomba: 1578% ataku	Odpalasz pocisk, który absorbuje PŻ. - 10% obrażeń jest regenerowanych z PŻ, a w przypadku debuffu [Krwawienie] efekt wzrasta o [Liczba nałóżek x 5%]. - Debuff [Krwawienie] zaabsorbowanych przeciwników znika. - Zmiana broni - Zmienia broń na [Rewolwer]. - Zużywa ECP - Zamiast PM zużywane są ECP. - Gdy Overstrike jest aktywny, nie możesz używać tej umiejętności.
Strzał Zjawy	Przebicie: 1017% magicznego ataku - Zużycie PM: -15	Wystrzelujesz z muszkietu pociski, które spalają PM przeciwników. - Zmiana broni - Zmienia broń na [muszkiet]. - Zużywa ECP - Zamiast PM zużywane są ECP - Gdy Overstrike jest aktywny, nie możesz używać tej umiejętności.

Koncentracja!	Wybór Celu: 1875% magicznego ataku - Stygmat: 5 sek.	Rzucasz transponder, który zaznacza przeciwnika. - Transponder jest przez pewien czas aktywny i kieruje ogień twojego mecha na zaznaczonego przeciwnika. - Zużywa ECP - Zamiast PM zużywane są ECP. - Gdy Overstrike jest aktywny, nie możesz używać tej umiejętności.
---------------	--	--