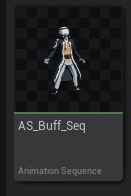
1：伤害/大范围：向前挥砍数段后跳起，跳跃后向前方的地面重劈，释放出强大剑气，剑气会向前方飞行10M。对命中的敌人造成相当于大量伤害（攻击系数2.5，削韧值待定）

Cd：10s cost：20能量

2：属性强化：记下来5s内获得霸体和40%减伤，同时提升30%攻速和20%伤害

* Cd：20s cost：15能量

3：聚怪/控制：斩断空气制造一股龙卷风，将1500范围内的敌人向龙卷中心牵引并持续收到伤害（攻击系数0.3，削韧值待定），持续5s（持续牵引）

Cd：25s cost：20能量

4：控制/滞空/范围：横向释放出一道能够斩断空间的剑气，被命中的敌人会收到伤害（攻击系数1.3）并被停滞在被击飞的起始状态，3s后以z轴方向挑飞。（动画未找齐）（技术逻辑：第一段剑气伤害命中时，将受击动画帧数速率调制0.1，第二段伤害判定触发后动画帧数恢复正常并且额外触发一个击飞逻辑，此外，如果在第二段伤害判定之前，怪物的动画帧数速率也会恢复正常。）

（闲置）

5：无敌斩（暂名）：对范围内（动画范围内）的敌人进行风暴般迅捷猛烈的攻击，造成伤害（总计攻击系数5）。动画期间无法移动，无法被选定且获得无敌。 Cd：60s 消耗能量50



6：替身术（暂名）：进入蓄力姿态，获得50%减伤，随后短暂消失，从正上方再次出现并进行下落攻击，对命中的敌人施加10s的受伤加重（20%），并恢复蓄力期间损失生命值的50%。

Cd：30s。cost：30能量

次元斩：进入蓄力状态，并使3000范围内所有敌人停滞，蓄力完成后对范围内的所有敌人造成巨额伤害（伤害为400）。未死亡的敌人则韧性清零且被击倒。

Cd：0s cost：100能量

