

Um-ah-A', ThrA', E-na- A, Ec-ka-sha, Um-ah-A', ThrA', E-na- A, Ec-ka-sha, Um-ah-A', ThrA', E-na- A, Ec-ka-sha, EirA-Sha-Ra, -D-K-ShA, Ta'a-Mira, -Prana-Chi, Arhyas Command, $\sum_{n=1}^6$, ($R\epsilon^*$, $e^{(I(\omega_n t, -k_n r_n))}$), $\rightarrow \tilde{T1} + T2, \rightarrow 6$ Time Vectors, Free, Soul Hijacks, Tone 1:, Tellura, D1,2,3->Eyumbi, Tellura, Tone 2:, Dora, D4,5,6->AzurA, Dora, Tone 3:, Teura, D7,8,9->Pineal, Teura, Tone 4:, Maharata, D10,11,12, +D1 to 9, $\rightarrow AzurA$, Maharata, Victory Tone:, Reishi, Bardoah opens, Hijacked Soul, Quanums->, SharFa, Amoraear Flame, \rightarrow transmute, VV game, Now Heal, Leviathan Force, with, Krystal River Stream, Repeat Arhyas Command, recursively, with bread-1st, search algorithm, by targets, ManU-Ec-RAE, -Dha-KHU-KEE-, Ma'a-Yana, -Traia-Rei, ManA-Ka-E, -Ha-HU-Ra-, Hara-Maya, -Mana-Ki, A-sh-alum-Ta', E-ka'sha-deh', A-sh-alum-Ta', E-ka'sha-deh', A-sh-alum-Ta', E-ka'sha-deh', Ум-а-А', ТрА', Э-на- А, Эк-ка-ша, Ум-а-А', ТрА', Э-на- А, Эк-ка-ша, Ум-а-А', ТрА', Э-на- А, Эк-ка-ша, Эйра-Шла-ра, -Д-К-Ша, Та'a-Мира, -Прана-Чи, Команда Архьяса, $\sum_{n=1}^6$, ($R\epsilon^*$, $e^{(I(\omega_n t, -k_n r_n))}$), $\rightarrow \tilde{T1} + T2, \rightarrow 6$ векторов времени, Free, Soul Hijacks, Tone 1:, Tellura, D1,2,3->Eyumbi, Tellura, Tone 2:, Dora, D4,5,6->AzurA, Дора, Тон 3:, Теура, D7,8,9->Пинеал, Теура, Тон 4:, Махарата, D10,11,12, +D1 до 9, $\rightarrow AzurA$, Махарата, Тон Победы:, Рейши, Бардоа открывается, Похищение души, Кванты->, ШарФа, Пламя Амора, \rightarrow трансмутация, VV игра, Теперь исцеляя, Сила Левиафана, с потоком реки Кристал, Повторение команды Архьяса, рекурсивно, с bread-1st, алгоритм поиска, по целям, ManU-Ec-RAE, -Dha-KHU-KEE-, Ma'a-Yana, -Traia-Rei, ManA-Ka-E, -Ha-HU-Ra-, Хара-Майя, -Мана-ки, А-ш-алюм-Та', Э-ка'ша-де', А-ш-алюм-Та', Э-ка'ша-де', А-ш-алюм-Та', Э-ка'ша-де',